

Приложение
к основной образовательной
программе основного общего образования
МАОУ СОШ № 18

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета «Компьютерная графика»
для обучающихся 5-9 классов

Екатеринбург

2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Компьютерная графика» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Программа курса по информатике «Компьютерная графика» в 5 - 8 классах направлена на достижение следующих **целей**:
формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
усиление культурологической составляющей школьного образования;
пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений с помощью компьютера;

дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений с помощью компьютера.

Для достижения комплекса поставленных целей в процессе изучения информатики и ИКТ необходимо решить следующие **задачи**:

1. показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и окружающем мире;
2. организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);
3. овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
4. формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
5. организовать работу по овладению первичными навыками исследовательской деятельности, получения опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
6. создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ. Основные предметные образовательные результаты, достигаемые в процессе профессиональной подготовки школьников в области информатики и познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества;
7. готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала, готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

8. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
9. основы информационного мировоззрения - научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
10. способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
11. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
12. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания;
13. ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
14. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
15. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

5 КЛАСС

Тема 1. Компьютер – инструмент для творчества (4 ч.) Техника безопасности. Организация рабочего места. Файлы и папки (создание, переименование, сохранение). Рабочий стол. Понятие растровой графики. Пиксель.

Тема 2. Знакомство с редактором Paint (8 ч.) Интерфейс программы. Панель инструментов (Карандаш, Кисть, Ластик, Заливка). Палитра цветов. Рисование «от руки». Создание простых сюжетных рисунков (пейзаж, дом, животное).

Тема 3. Геометрическое конструирование (6 ч.) Инструменты фигур (Прямоугольник, Эллипс, Линия). Использование клавиши **Shift** для построения правильных фигур (квадрат, круг). Сборка сложных объектов из простых фигур (робот, корабль, снеговик).

Тема 4. Редактирование изображений (6 ч.) Выделение фрагментов (произвольная и прямоугольная области). Перемещение и копирование частей рисунка. Трансформация (Отражение слева-направо, Поворот).

Тема 5. Работа с текстом и пиксель-арт (6 ч.) Вставка текста в рисунок (шрифты, размер). Рисование по клеточкам (пиксель-арт). Создание собственной пиктограммы (значка) для рабочего стола.

Тема 6. Творческий проект (4 ч.) Создание комплексного рисунка «Мой любимый сказочный герой» с использованием всех изученных инструментов. Защита проекта.

6 КЛАСС

Тема 1. Векторная графика: отличия от растровой (4 ч.) Понятие контура, опорной точки, кривой. Масштабирование без потери качества. Обзор векторных редакторов (Inkscape, CorelDraw, векторные возможности MS Word).

Тема 2. Интерфейс векторного редактора (Inkscape / OpenOffice Draw) (6 ч.) Рабочее поле, панель управления. Инструменты рисования: Прямоугольник, Эллипс, Звезда. Заливка (сплошная и градиентная). Контур и обводка.

Тема 3. Логические операции с фигурами (8 ч.)Сложение, вычитание, пересечение фигур. Создание сложных орнаментов и узоров. Инструмент «Кривые Безье»: рисование плавных линий и силуэтов.

Тема 4. Упорядочивание и группировка (6 ч.)Порядок объектов (на задний план, на передний). Выравнивание и распределение. Группировка деталей для создания единого целого. Рисование по образцу (логотипы).

Тема 5. Создание открыток и коллажей (6 ч.)Совмещение векторной графики с растровыми изображениями (фоновые картинки). Разработка поздравительной открытки (ко Дню рождения, 9 Мая) с использованием текста по кривой.

Тема 6. Итоговый проект (4 ч.)Создание семейного герба или логотипа школы в векторном редакторе.

7 КЛАСС

Тема 1. Презентация как средство коммуникации (4 ч.)Что такое презентация. Сценарий и структура. Обзор редакторов (PowerPoint, Google Slides). Правила оформления (контрастность, читаемость, правило 6 слов на слайде).

Тема 2. Мастер-слайды и единый стиль (8 ч.)Создание фона (собственный дизайн, градиент). Работа с Мастером слайдов для единого оформления заголовков и текста. Настройка цветовой схемы.

Тема 3. Визуализация данных (6 ч.)Создание диаграмм и графиков прямо в презентации. Вставка таблиц. Создание интеллект-карт (SmartArt) для структурирования информации.

Тема 4. Мультимедиа в презентации (8 ч.)Вставка и обрезка видео. Вставка аудиофайлов (музыка для фона). Запись голоса (дикторский текст) для слайдов. Работа с гиперссылками (создание нелинейной навигации по меню).

Тема 5. Анимация и переходы (4 ч.)Настройка анимации входа/выхода/выделения. Триггеры (запуск анимации по щелчку на объект). Смена слайдов.

Тема 6. Творческий проект (4 ч.)Создание интерактивной викторины или обучающей презентации на свободную тему с гиперссылками и триггерами.

8 КЛАСС

Тема 1. Растровая графика профессионального уровня (4 ч.)Глубина цвета, разрешение изображения (dpi). Форматы файлов (JPEG, PNG, TIFF). Сжатие с потерями и без. Знакомство с интерфейсом GIMP или Adobe Photoshop.

Тема 2. Основы коррекции изображений (8 ч.)Яркость, контрастность, цветовой баланс, тонирование (сепия). Инструменты «Штамп» и «Лечащая кисть» для удаления дефектов и пыли. Рамка и кадрирование (композиционное обрезание).

Тема 3. Многослойная графика (8 ч.)Понятие слоя. Режимы наложения слоев (Умножение, Экран). Непрозрачность. Создание коллажа из нескольких фотографий. Выделение сложных объектов (волосы, ветки) с помощью выделения и масок.

Тема 4. Текст и ретушь (4 ч.)Работа с текстом (деформируемый текст, стили слоя). Ретушь портрета (удаление красноты, осветление/затемнение).

Тема 5. Введение в видеомонтаж (8 ч.)Знакомство с видеоредактором (Киностудия / DaVinci Resolve / Movavi). Понятие клипа, дорожки, таймлайна. Обрезка видео, склейка роликов. Наложение титров. Добавление переходов (миксов) и фоновой музыки.

Тема 6. Итоговая работа (2 ч.)Создание коллажа «Фотоистория» или короткого музыкального видеоклипа из 5-7 файлов.

9 КЛАСС

Тема 1. Основы композиции в дизайне (4 ч.)Законы композиции (ритм, статика/динамика, симметрия). Цветовые модели (RGB, CMYK). Психология цвета. Понятие «Пользовательский интерфейс» (UX/UI).

Тема 2. Введение в веб-дизайн (8 ч.)Структура веб-страницы. Знакомство с языком HTML (теги заголовков, абзацев, изображений). Создание первой простейшей странички в Блокноте. Просмотр в браузере.

Тема 3. Стилизация и CSS (8 ч.)Каскадные таблицы стилей (CSS). Изменение цвета фона, шрифта, размеров блоков. Создание карточки товара или страницы-визитки с индивидуальным дизайном.

Тема 4. Основы трехмерного моделирования (8 ч.)Обзор среды Blender или Tinkercad. Интерфейс, виды, проекции (вид сверху/спереди). Работа с

примитивами (Куб, Сфера, Цилиндр). Режим трансформации (масштаб, поворот, перемещение).

Тема 5. Моделирование сложных форм (4 ч.)Использование модификаторов (выдавливание, фаска). Понятие полигональной сетки. Создание простых объектов (ваза, стул, 3D-буква). Настройка камеры и рендеринг (внешний вид модели).

Тема 6. Итоговый предпрофессиональный проект (2 ч.)Выбор направления: **Либо** многостраничный сайт-визитка на HTML/CSS, **Либо** 3D-модель интерьера комнаты или игрового персонажа. Защита проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования:

ЛИЧНОСТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

МЕТАПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной

работы всей группы.

- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

ПРЕДМЕТНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ:

- Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика» позволят обучающимся знать принципы и структуру устройства Всемирной паутины, формы представления и управления информацией в сети Интернет;
- уметь находить, сохранять и систематизировать необходимую информацию из Сети с помощью имеющихся технологий и программного обеспечения;
- уметь спроектировать, изготовить и разместить в сети веб-сайт объёмом 5—10 страниц на заданную тему;
- владеть способами работы с изученными программами;
- владеть приёмами организации и самоорганизации работы по изготовлению сайта;
- иметь опыт коллективной разработки и публичной защиты созданного сайта;
- Знания, полученные при изучении курса «Компьютерная графика», обучающиеся могут в дальнейшем использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний – физике, химии, биологии и др.

- Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы.
- Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности

5 КЛАСС

Обучающиеся должны уметь:

- соблюдать правила техники безопасности и гигиены при работе с компьютером;
- различать растровую и векторную графику на уровне «пиксель vs контур»;
- использовать основные инструменты графического редактора *Paint*: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Заливка;
- создавать рисунки с помощью геометрических фигур (прямоугольник, эллипс, линия);
- строить правильные фигуры (квадрат, круг, равносторонний треугольник) с использованием клавиши **Shift**;
- выделять фрагмент рисунка прямоугольной и произвольной областями;
- перемещать, копировать и удалять выделенные фрагменты;
- выполнять простейшие преобразования: отражение слева-направо, поворот на 90°;
- вставлять текст в рисунок и изменять его шрифт/размер;
- создавать простые пиктограммы (значки) методом рисования по клеткам (пиксель-арт);
- сохранять созданный рисунок в файл и открывать его с диска.

6 КЛАСС

Обучающиеся должны уметь:

- объяснять преимущества векторной графики перед растровой (масштабирование, малый вес);
- создавать и редактировать векторные примитивы (прямоугольник, эллипс, многоугольник, звезда);

настраивать заливку объектов: сплошная, градиентная (двухцветная), узорчатая;
редактировать контур объекта (толщина, цвет, тип штриха);
выполнять логические операции над фигурами: объединение, пересечение, вычитание;
рисовать криволинейные объекты с помощью инструмента «Кривая Безье» (по опорным точкам);
изменять порядок слоев объектов (на передний план / на задний план);
группировать несколько объектов в единый блок и разгруппировывать их;
выравнивать объекты относительно друг друга (по центру, по левому краю и т.д.);
создавать сложные орнаменты и симметричные узоры с помощью копирования и поворотов;
оформлять готовое изделие (открытку, логотип) текстом, расположенным по кривой.

7 КЛАСС

Обучающиеся должны уметь:

разрабатывать структуру (сценарий) презентации из 10–15 слайдов;
настраивать единый дизайн всех слайдов через режим «Мастер слайдов»;
использовать различные форматы файлов для вставки изображений (JPEG, PNG, GIF);
создавать и редактировать диаграммы и графики на основе табличных данных;
вставлять объекты SmartArt (интеллект-карты, списки, процессы) для визуализации информации;
встраивать в презентацию видеофайлы и настраивать их автоматическое/кликное воспроизведение;
накладывать аудиодорожку (фоновую музыку) на всю презентацию или на отдельные слайды;
создавать гиперссылки между слайдами (нелинейная навигация, меню);
настраивать анимацию объектов (вход, выход, выделение) с параметрами времени и триггерами;
настраивать динамическую смену слайдов (переходы);
экспортировать презентацию в различные форматы (PPTX, PDF, MP4).

8 КЛАСС

Обучающиеся должны уметь:

различать форматы файлов по назначению (JPEG – для фото, PNG – для веба с прозрачностью, TIFF – для печати);
выполнять базовую коррекцию изображений: яркость, контрастность, цветовой баланс, насыщенность;
использовать инструменты ретуши (Штамп / Лечащая кисть) для удаления дефектов и лишних объектов;
грамотно кадрировать изображение по законам композиции (правило третей);
работать со слоями: создавать, дублировать, менять прозрачность и режимы наложения (Экран / Умножение);
создавать многослойные коллажи из 3–5 фотографий;
выделять сложные объекты (в т.ч. с плавными краями) с помощью инструментов «Быстрое выделение» и «Уточнить край»;
применять текстовые эффекты (тени, обводка, градиент по тексту);
монтировать короткие видеоролики (склейка 5–7 клипов);
обрезать видео по длительности, удалять лишние фрагменты;
добавлять в видео переходы (миксы) и фиксированные титры (начальные и финальные);
синхронизировать видеоряд с фоновой музыкой или голосовым комментарием.

9 КЛАСС

Обучающиеся должны уметь:

анализировать цветовые схемы и применять законы композиции при проектировании макетов;
создавать простейшую веб-страницу в текстовом редакторе, используя базовые теги HTML (html, head, body, h1–h6, p, img, a, ul/ol);
вставлять изображения и гиперссылки в HTML-документ;
использовать каскадные таблицы стилей (CSS) для оформления страницы: задавать цвета, фоны, отступы, рамки, типы шрифтов;

создавать макет карточки товара или личной страницы-визитки с «обтекаемыми» блоками (float или flexbox на базовом уровне);
ориентироваться в трехмерном пространстве (вид спереди, сверху, сбоку) в среде 3D-редактора;
создавать и трансформировать 3D-примитивы (куб, сфера, цилиндр): перемещать, вращать, масштабировать;
применять модификаторы (выдавливание, фаска) для создания сложных форм из простых;
создавать трехмерные модели бытовых предметов (ваза, стул, светильник, здание);
настраивать источники света и материалы (цвет, блеск) для реалистичного отображения модели;
выбирать итоговый вектор профессионального развития: **или** сверстать простой сайт с двумя связанными страницами, **или** создать и визуализировать (рендерить) 3D-модель интерьера или персонажа.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Тема 1. Компьютер – инструмент для творчества (4 ч.) Техника безопасности. Организация рабочего места. Файлы и папки (создание, переименование, сохранение). Рабочий стол. Понятие растровой графики. Пиксель.	4	1	3	
2	Тема 2. Знакомство с редактором Paint (8 ч.) Интерфейс программы. Панель инструментов (Карандаш, Кисть, Ластик, Заливка).	8	0	8	

	Палитра цветов. Рисование «от руки». Создание простых сюжетных рисунков (пейзаж, дом, животное).				
3	Тема 3. Геометрическое конструирование (6 ч.) Инструменты фигур (Прямоугольник, Эллипс, Линия). Использование клавиши Shift для построения правильных фигур (квадрат, круг). Сборка сложных объектов из простых фигур (робот, корабль, снеговик).	6	0	6	
4	Тема 4. Редактирование изображений (6 ч.) Выделение фрагментов	6	1	5	

	(произвольная и прямоугольная области). Перемещение и копирование частей рисунка. Трансформация (Отражение слева-направо, Поворот).				
5	Тема 5. Работа с текстом и пиксель-арт (6 ч.) Вставка текста в рисунок (шрифты, размер). Рисование по клеточкам (пиксель-арт). Создание собственной пиктограммы (значка) для рабочего стола.	6	0	6	
6	Тема 6. Творческий проект (4 ч.) Создание комплексного рисунка «Мой любимый сказочный	4	1	3	

	герой» с использованием всех изученных инструментов. Защита проекта.				
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31	

6 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Тема 1. Отличие векторной графики от растровой. Знакомство с векторным редактором (4 ч.) Понятие контура, опорной точки, кривой. Масштабирование без потери качества. Интерфейс Inkscape. Настройка рабочего поля.	4	0	4	
2	Тема 2. Создание и заливка примитивов (8 ч.) Инструменты: Прямоугольник, Эллипс, Звезда. Сплошная и градиентная заливка. Обводка и контур.	8	1	7	

	Узорчатые и текстурные заливки.				
3	Тема 3. Логические операции и кривые (6 ч.) Сложение, вычитание, пересечение фигур. Инструмент «Кривая Безье». Редактирование узлов и рычагов. Создание орнаментов.	6	0	6	
4	Тема 4. Упорядочивание объектов (6 ч.) Порядок слоёв (на передний план / на задний план). Группировка и разгруппировка. Выравнивание и распределение. Преобразование (поворот, масштаб, наклон).	6	1	5	
5	Тема 5. Текст в	6	0	6	

	векторном дизайне (6 ч.) Создание надписей. Размещение текста по кривой. Создание поздравительной открытки и простого логотипа.				
6	Тема 6. Итоговый проект (4 ч.) Разработка «Семейного герба» или логотипа школы в векторном редакторе. Экспорт в PNG. Защита проекта.	4	1	3	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31	

7 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Тема 1. Презентация как средство коммуникации (4 ч.) Что такое презентация. Сценарий и структура. Обзор редакторов (PowerPoint / Google Slides). Правила оформления (контрастность, читаемость).	4	0	4	
2	Тема 2. Мастер- слайды и единый стиль (8 ч.) Создание фона (градиент, текстура). Работа с Мастером слайдов. Цветовые схемы и шрифты. Создание многоуровневых	8	1	7	

	списков.				
3	Тема 3. Визуализация данных (6 ч.) Вставка таблиц и их форматирование. Создание диаграмм (гистограмма, круговая). Создание и настройка объектов SmartArt.	6	0	6	
4	Тема 4. Мультимедиа в презентации (6 ч.) Вставка видео и настройка воспроизведения. Вставка аудио (фоновая музыка). Запись голосового комментария.	6	1	5	
5	Тема 5. Анимация и гиперссылки (6 ч.) Настройка анимации (вход, выделение, выход). Триггеры. Создание гиперссылок и интерактивного	6	0	6	

	меню. Смена слайдов и тайминг.				
6	Тема 6. Творческий проект (4 ч.) Создание интерактивной викторины с гиперссылками и триггерами. Защита проекта.	4	1	3	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31	

8 КЛАСС

№ п / п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Тема 1. Профессиональная растровая графика (4 ч.) Форматы JPEG, PNG, TIFF. Глубина цвета и разрешение (DPI). Интерфейс GIMP / Photoshop. Инструменты выделения.	4	0	4	
2	Тема 2. Коррекция изображений (8 ч.) Яркость, контрастность, цветовой баланс, тонирование (сепия). Кадрирование по правилу третей. Инструменты «Штамп» и «Лечащая кисть». Ретушь.	8	1	7	
3	Тема 3. Многослойный коллаж (8 ч.) Слои: создание, дублирование, удаление. Режимы наложения (Экран, Умножение). Непрозрачность. Выделение сложных объектов. Стили слоя. Создание коллажа.	8	1	7	
4	Тема 4. Основы видеомонтажа (6 ч.) Интерфейс видеоредактора. Таймлайн. Импорт файлов. Обрезка и склейка клипов. Добавление переходов.	6	0	6	

5	Тема 5. Титры, музыка и экспорт (4 ч.) Наложение фоновой музыки и голоса. Создание начальных и финальных титров. Экспорт в MP4.	4	0	4	
6	Тема 6. Итоговый проект (4 ч.) Создание фотоистории (коллаж) или видеоклипа из 5–7 файлов. Защита проекта.	4	1	3	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31	

9 КЛАСС

№ п/ п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Тема 1. Основы композиции и цвета в дизайне (4 ч.) Законы композиции (ритм, статика/динамика, симметрия). Цветовые модели RGB и CMYK. Психология цвета. Понятие UX/UI.	4	0	4	
2	Тема 2. Введение в HTML (8 ч.) Структура веб-страницы. Базовые теги: заголовки (h1–h6), абзацы (p), списки (ul, ol), вставка изображений (img) и гиперссылок (a). Создание простейшей страницы.	8	1	7	
3	Тема 3. Стилизация с помощью CSS (8 ч.) Подключение CSS. Свойства цвета, фона, шрифта. Рамки и отступы (border, padding, margin). Создание страницы-	8	1	7	

	визитки.				
4	Тема 4. Основы 3D-моделирования (6 ч.) Интерфейс Blender / Tinkercad. Ортогональные проекции. Создание и трансформация примитивов (Куб, Сфера, Цилиндр). Модификаторы (Выдавливание, Фаска).	6	0	6	
5	Тема 5. Материалы и рендеринг (4 ч.) Настройка материалов (цвет, блеск). Источники света. Визуализация (рендеринг) готовой модели.	4	0	4	
6	Тема 6. Предпрофессиональный проект (4 ч.) Выбор направления: многостраничный сайт на HTML/CSS или 3D-модель интерьера/персонажа. Защита проекта.	4	1	3	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31	

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ
5 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Техника безопасности и организация рабочего места	1	0	1		
2	Файлы и папки. Создание, переименование, сохранение	1	0	1		
3	Рабочий стол. Понятие пикселя и растровой графики	1	0	1		
4	Входное тестирование. Интерактивная игра-знакомство с ПК	1	1	0		
5	Интерфейс графического редактора Paint. Панель	1	0	1		

	инструментов					
6	Инструменты «Карандаш» и «Кисть». Рисование от руки	1	0	1		
7	Инструмент «Заливка». Работа с палитрой цветов	1	0	1		
8	Рисование пейзажа с использованием заливки	1	0	1		
9	Инструмент «Ластик». Исправление ошибок	1	0	1		
10	Инструменты «Прямоугольник» и «Эллипс»	1	0	1		
11	Инструмент «Линия». Использование клавиши Shift	1	0	1		
12	Построение правильных фигур (квадрат, круг)	1	0	1		

13	Сборка сложного объекта из простых фигур (Робот / Корабль)	1	0	1		
14	Практическая работа: «Город из фигур»	1	0	1		
15	Выделение фрагмента (прямоугольная и произвольная область)	1	0	1		
16	Перемещение и копирование фрагментов	1	0	1		
17	Отражение слева-направо и поворот на 90°	1	0	1		
18	Создание симметричного узора (бабочка, снежинка)	1	0	1		
19	Практическая работа: «Редактирование готового рисунка»	1	0	1		
20	Контрольная работа №1: «Создание и	1	1	0		

	редактирование рисунка»					
21	Вставка текста в рисунок. Шрифты и размер	1	0	1		
22	Рисование по клеточкам (Пиксель-арт)	1	0	1		
23	Создание пиктограммы (значка для рабочего стола)	1	0	1		
24	Работа с инструментом «Масштаб». Редактирование по пикселям	1	0	1		
25	Композиция рисунка. Понятие фона и переднего плана	1	0	1		
26	Практикум по созданию открытки (ко Дню Победы / Новому году)	1	0	1		
27	Защита проекта. Выбор	1	0	1		

	темы и эскиза					
28	Работа над творческим проектом «Мой сказочный герой» (этап 1: набросок)	1	0	1		
29	Работа над проектом (этап 2: заливка и детали)	1	0	1		
30	Работа над проектом (этап 3: фон и финальная отделка)	1	0	1		
31	Подготовка к защите проекта (критерии оценки)	1	0	1		
32	Защита творческих проектов (презентация работ)	1	0	1		
33	Резервный урок: закрепление навыков	1	0	1		
34	Резервный урок: итоговое тестирование	1	1	0		

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	31	
--	----	---	----	--

6 КЛАСС
КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Техника безопасности. Растровая vs Векторная графика (принципы)	1	0	1		
2	Знакомство с интерфейсом векторного редактора Inkscape	1	0	1		
3	Настройка рабочего поля. Понятие контура и опорной точки	1	0	1		
4	Инструмент «Создавать прямоугольники и квадраты»	1	0	1		
5	Инструмент «Эллипс». Построение кругов и дуг	1	0	1		

6	Инструмент «Звезда / Многоугольник»	1	0	1		
7	Сплошная заливка и обводка. Палитра CMYK/RGB	1	0	1		
8	Градиентная заливка (двухцветная и многоцветная)	1	0	1		
9	Узорчатые и текстурные заливки	1	0	1		
10	Инструмент «Кривая Безье» (рисование по точкам)	1	0	1		
11	Редактирование контура (узлы и рычаги)	1	0	1		
12	Логические операции: Сложение и Объединение фигур	1	0	1		

13	Логические операции: Вычитание и Пересечение	1	0	1		
14	Создание орнамента с помощью логических операций	1	0	1		
15	Контрольная работа №1: «Основы векторной графики»	1	1	0		
16	Порядок объектов (На передний план / На задний план)	1	0	1		
17	Группировка и разгруппировка объектов	1	0	1		
18	Выравнивание и распределение объектов	1	0	1		
19	Преобразование (Поворот, Масштаб, Наклон)	1	0	1		
20	Создание динамичных композиций (летающие	1	0	1		

	птицы, машины)					
21	Текст в векторе: создание надписей	1	0	1		
22	Размещение текста по кривой (круговой текст)	1	0	1		
23	Создание поздравительной открытки	1	0	1		
24	Создание простого логотипа (буквы + геометрия)	1	0	1		
25	Контрольная работа №2: «Дизайн и композиция»	1	1	0		
26	Проект «Семейный герб»: выбор символов, эскиз	1	0	1		
27	Работа над гербом: создание щита и фигур	1	0	1		
28	Работа над гербом: заливки, девиз (текст)	1	0	1		

29	Экспорт в PNG. Подготовка к печати	1	0	1		
30	Устная защита проекта «Семейный герб»	1	0	1		
31	Резерв: работа с дубликатами и слоями	1	0	1		
32	Резерв: творческий практикум (свободное рисование)	1	0	1		
33	Резерв: подготовка к итоговому тесту	1	0	1		
34	Итоговое тестирование за курс 6 класса	1	1	0		

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	31	
--	----	---	----	--

7 КЛАСС
КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Техника безопасности. Что такое презентация и ее сценарий	1	0	1		
2	Интерфейс MS PowerPoint / Google Slides. Режимы	1	0	1		
3	Правила оформления слайдов (контраст, читаемость)	1	0	1		
4	Создание первого слайда (Заголовок и подзаголовок)	1	0	1		
5	Режим «Мастер слайдов». Создание единого стиля	1	0	1		
6	Настройка фона (градиент,	1	0	1		

	текстура, рисунок)					
7	Работа с цветовыми схемами и шрифтами	1	0	1		
8	Создание многоуровневых списков и маркированных текстов	1	0	1		
9	Добавление новых слайдов. Макеты слайдов	1	0	1		
10	Контрольная работа №1: «Структура и стиль»	1	1	0		
11	Вставка рисунков и векторных иконок	1	0	1		
12	Вставка таблиц. Форматирование таблиц	1	0	1		
13	Создание диаграмм (Гистограмма, Круговая)	1	0	1		
14	Создание и настройка	1	0	1		

	объектов SmartArt					
15	Визуализация данных на примере темы «Мой класс»	1	0	1		
16	Контрольная работа №2: «Визуализация данных»	1	1	0		
17	Вставка видеофайлов. Настройка воспроизведения	1	0	1		
18	Вставка аудио (фоновой музыки) и звуковых эффектов	1	0	1		
19	Запись голосового комментария для слайда	1	0	1		
20	Создание гиперссылок (навигация по слайдам)	1	0	1		
21	Создание интерактивного меню в презентации	1	0	1		
22	Настройка анимации (Вход,	1	0	1		

	Выделение, Выход)					
23	Триггеры (запуск анимации по щелчку на объект)	1	0	1		
24	Смена слайдов и тайминг (автоматический показ)	1	0	1		
25	Практикум: «Настройка сложной анимации»	1	0	1		
26	Проект: «Интерактивная викторина» – разработка структуры	1	0	1		
27	Верстка вопросов и ответов для викторины	1	0	1		
28	Настройка гиперссылок для переходов между вопросами	1	0	1		
29	Настройка триггеров на правильные/неправильные	1	0	1		

	ответы					
30	Защита проектов (демонстрация и тестирование викторин)	1	0	1		
31	Резерв: работа с сортировщиком слайдов	1	0	1		
32	Резерв: экспорт в видеоформат (MP4)	1	0	1		
33	Резерв: подготовка к итоговому тесту	1	0	1		
34	Итоговое тестирование за курс 7 класса	1	1	0		

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	31	
--	----	---	----	--

8 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		

1	Техника безопасности. Обзор профессиональных форматов (JPEG, PNG, TIFF)	1	0	1		
2	Глубина цвета и разрешение (DPI). Интерфейс GIMP	1	0	1		
3	Инструменты выделения (Прямоугольное и Эллиптическое)	1	0	1		
4	Инструмент «Кадрирование». Правило третей	1	0	1		
5	Коррекция: Яркость и Контрастность	1	0	1		
6	Коррекция: Цветовой баланс и Тонирование (Сепия)	1	0	1		
7	Инструмент «Штамп» (Клонирование)	1	0	1		

8	Инструмент «Лечащая кисть» (удаление дефектов кожи)	1	0	1		
9	Ретушь старой фотографии (практическая работа)	1	0	1		
10	Контрольная работа №1: «Основы коррекции»	1	1	0		
11	Слои: создание, дублирование, удаление	1	0	1		
12	Режимы наложения слоев (Экран / Умножение)	1	0	1		
13	Непрозрачность слоя. Эффект «призрак»	1	0	1		
14	Выделение сложных объектов (волосы, деревья) с помощью маски	1	0	1		
15	Создание коллажа из 3 фотографий	1	0	1		

16	Стили слоя (Тень, Обводка, Свечение)	1	0	1		
17	Контрольная работа №2: «Многослойный коллаж»	1	1	0		
18	Знакомство с видеоредактором. Интерфейс. Таймлайн	1	0	1		
19	Импорт медиафайлов. Размещение на дорожках	1	0	1		
20	Обрезка видео (обрезать начало/конец)	1	0	1		
21	Склейка нескольких клипов в один ролик	1	0	1		
22	Добавление переходов (Плавное затухание, рассеивание)	1	0	1		
23	Наложение фоновой музыки. Регулировка	1	0	1		

	громкости					
24	Создание титров (Начальные и финальные)	1	0	1		
25	Практическая работа: «Видеомонтаж»	1	0	1		
26	Проект: «Фотоистория моего лета» – сбор материалов	1	0	1		
27	Обработка фото для проекта (коллаж)	1	0	1		
28	Монтаж видеоролика по проекту	1	0	1		
29	Наложение музыки и голоса на ролик	1	0	1		
30	Экспорт готового проекта (MP4). Защита	1	0	1		
31	Резерв: Пакетная обработка фото	1	0	1		

32	Резерв: Создание GIF-анимации	1	0	1		
33	Резерв: подготовка к итоговому тесту	1	0	1		
34	Итоговое тестирование за курс 8 класса	1	1	0		
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	3	31		

9 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Техника безопасности. Законы композиции (ритм, симметрия)	1	0	1		
2	Цветовые модели (RGB и CMYK). Психология цвета	1	0	1		
3	Понятие UX/UI. Проектирование пользовательского интерфейса	1	0	1		
4	Введение в HTML. Структура документа (html, head, body)	1	0	1		
5	Теги заголовков (h1-h6) и абзацев (p)	1	0	1		

6	Теги для форматирования текста (жирный, курсив)	1	0	1		
7	Вставка изображений (тег <code>img</code>) и гиперссылок (тег <code>a</code>)	1	0	1		
8	Создание списков (<code>ul</code> , <code>ol</code>)	1	0	1		
9	Практика: создание простейшей страницы в Блокноте	1	0	1		
10	Контрольная работа №1: «Основы HTML»	1	1	0		
11	Введение в CSS. Способы подключения стилей	1	0	1		
12	Свойства цвета (<code>color</code> , <code>background-color</code>)	1	0	1		
13	Свойства шрифта (<code>font-family</code> , <code>size</code> , <code>weight</code>)	1	0	1		
14	Рамки и отступы (<code>border</code> ,	1	0	1		

	padding, margin)					
15	Создание страницы-визитки (HTML + CSS)	1	0	1		
16	Контрольная работа №2: «Стилизация CSS»	1	1	0		
17	Знакомство со средой Tinkercad / Blender. Интерфейс	1	0	1		
18	Ортогональные проекции (вид сверху, спереди)	1	0	1		
19	Создание примитивов (Куб, Сфера, Цилиндр)	1	0	1		
20	Трансформация: Перемещение, Вращение, Масштаб	1	0	1		
21	Модификатор «Выдавливание» (Extrude)	1	0	1		
22	Создание 3D-модели «Ваза»	1	0	1		

	(из контура)					
23	Модификатор «Фаска» (Bevel). Создание стула	1	0	1		
24	Настройка материалов и источников света	1	0	1		
25	Рендеринг (визуализация) готовой модели	1	0	1		
26	Контрольная работа №3: «3D-моделирование»	1	1	0		
27	Защита проекта: выбор темы (Сайт или 3D-модель)	1	0	1		
28	Работа над проектом «Мой первый сайт» (верстка)	1	0	1		
29	Работа над проектом «3D-модель интерьера»	1	0	1		
30	Финальная отладка проектов	1	0	1		

31	Публичная защита предпрофессиональных проектов	1	0	1		
32	Резерв: работа с блочной версткой (div)	1	0	1		
33	Резерв: сложные материалы в 3D	1	0	1		
34	Резерв: сложные материалы в 3D	1	0	1		

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	3	31	
--	----	---	----	--

