

**Частное общеобразовательное учреждение «РЖД лицей № 21»**

**РАССМОТРЕНО**

На заседании  
педагогического совета

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора  
по УВР

Фудина И.В.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор  
РЖД лицея № 21

Протокол №1  
от «30» 08 2024 г.

Минько Н.В.  
Приказ №  
от «30» 08 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного курса «Компьютерная графика»**

для обучающихся 5-6 классов

**Комсомольск-на-Амуре, 2024**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к общеобразовательной программе в области изобразительного искусства.

Компьютерная графика – область деятельности людей, в которой компьютер используется в качестве инструмента для создания изображений, а также для обработки визуальной информации, полученной из реального мира.

Учебный предмет «Компьютерная графика» – это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогает познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Занятия по предмету способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн-проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Программа ориентирована на углубление и расширение знаний обучающихся по теме «Графические редакторы» и предусматривает изучение различных видов графики, цветовых моделей, форматов графических файлов, выполнение лабораторных работ в различных графических редакторах.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании изображений, коллажей, электронных презентаций, видеороликов. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Организация уроков и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческой направленностью. Внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом.

В урочное время деятельность обучающихся организуется как в индивидуальной, так и в групповой форме. Каждому учащемуся необходим личный творческий опыт, но также необходимо сотворчество в команде – совместная коллективная художественная деятельность, которая

предусмотрена тематическим планом и может иметь разные формы организации.

Основной **целью** учебного предмета «Компьютерная графика» является создание в образовательном пространстве школы условий для успешной пропедевтической подготовки обучающихся, формирование умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Для оценки качества образования по предмету выделены личностные, метапредметные и предметные образовательные результаты обучения. Их достижение определяется чётко поставленными учебными задачами по каждой теме, и они являются общеобразовательными требованиями.

Учебный материал каждого модуля разделён на тематические блоки, которые могут быть основанием для организации проектной деятельности.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся и школы.

Программа имеет связь с базовыми предметами – искусство, музыка, изобразительное искусство, в ней четко прослеживаются межпредметные связи. Полученные знания и умения, учащиеся могут использовать в дальнейшем при создании сложных графических изображений, рекламной продукции, для визуализации исследований в различных областях знаний. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедийной презентации, а также может быть размещено в дальнейшем на web-странице.

Программа имеет практическую направленность, в которой отражен мир огромных возможностей использования мультимедиа технологий.

**Цели** учебного предмета «Компьютерная графика»:

- научить учащихся видеть в окружающем объект для изображения;
- обучить различным методам работы с графическими изображениями;
- формировать устойчивые умения изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения;
- научить учащихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики;
- развивать пространственное мышление учащихся;
- сформировать интерес к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

**Задачи** учебного предмета «Компьютерная графика»:

**Образовательные:**

- знакомство с ролью современной компьютерной графики в техническом прогрессе;
- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- изучение основ изобразительной грамотности и композиции;
- приобретение умений работать с графическими программами;
- приобретение умений создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
- включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность;
- развитие мотивации к сбору информации, в том числе с помощью Интернет.

#### **Воспитательные:**

- формирование восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности;
- воспитание потребности в творческой деятельности;
- расширение кругозора в области графического дизайна;
- формирование активной жизненной позиции;
- развитие культуры общения;
- развитие навыков сотрудничества.

#### **Развивающие:**

- развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
- развитие чувства прекрасного;
- развитие навыков критического мышления;
- развитие абстрактного, логического и пространственного мышления;
- формирование системного представления о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий.

В 5–6 классах изучается учебный курс «Компьютерная графика», в который входят разделы: «Компьютерная графика», «Основы работы с графическим редактором», «Графика в текстовом процессоре», «Создание мультимедиа презентаций», «Создание фильмов».

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

На изучение учебного курса «Компьютерная графика» отводится 136 часов: в 5 классе – 68 часов (2 часа в неделю), в 6 классе – 68 часов (2 часа в неделю).

## **СОДЕРЖАНИЕ ОБУЧЕНИЯ**

### **Компьютерная графика**

Основные понятия компьютерной графики. Правила техники безопасности и организации рабочего места при работе на ПК.

Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.

Системы цветов в компьютерной графике. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.

Форматы графических файлов. Сохранение изображения.

Основы работы с графическими объектами.

### **Основы работы с графическим редактором**

Интерфейс графического редактора Paint. Панель инструментов, строка меню, палитра.

Создание, сохранение и загрузка рисунков.

Редактирование компьютерного рисунка. Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров фрагментов. Вставка надписи, вставка рисунков, объектов и их редактирование.

Палитра цветов. Возможности цветового оформления.

Симметрия, наклон и инверсия объектов.

Рисование с помощью мозаики. Рисование с помощью сетки, изменение масштаба.

### **Графика в текстовом процессоре**

Интерфейс текстового процессора Microsoft Word. Графические возможности текстового процессора, панель инструментов.

Добавление рисунка или картинки из файла, диаграммы.

Изменение типа линий и штрихов, заливка, объем, тень.

Панель Автофигуры, операции над автофигурами.

Текстовый объект WordArt, изменение объекта.

### **Создание мультимедиа презентаций**

Возможности и область использования приложения Microsoft PowerPoint.

Интерфейс программы подготовки и просмотра презентаций PowerPoint. Окно приложения Microsoft PowerPoint, особенности расположения и назначения панелей.

Технология создания презентации. Дизайн презентации, макет слайда.

Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Анимация, смена слайдов.

### **Создание фильмов с помощью киностудии**

Создание и редактирование фильмов с помощью программы MovieMaker, Киностудия. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах.

Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма.

Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта.

Эффекты проекта. Уровень звука.

## **Создание иллюстраций с помощью нейросети**

Начало работы с нейросетями.

Техническое задание для промта. Стили генерации изображений. Примеры промтов для генерации изображений. Технические настройки для работы нейросети в промте.

Рассмотрение промтов для 3D моделей. Создание 3D-модели. Генерация газеты RBC с GigaChat.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ ПО ИНФОРМАТИКЕ НА УРОВНЕ ОСНОВНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерная графика» в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли компьютерной графики в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области компьютерной графики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерная графика» в основной школе, являются:

### **Универсальные регулятивные действия:**

- самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта;
- классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости;
- планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи;
- организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент;
- использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда;
- при выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов;
- понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых изделий.

### **Универсальные познавательные действия:**

- ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств;
- систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации;
- организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт;
- понимать, что такое моделирование, зачем оно нужно и какие бывают модели;
- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- вставлять в презентацию звук и видеоклип;
- создавать презентацию из нескольких слайдов;
- создавать фрагмент (кадр);
- изменять настройки фрагмента (кадра);
- создавать анимацию текста и переходов;
- создавать проект из нескольких фрагментов (кадров).

### **Универсальные коммуникативные действия**

#### **Непосредственная коммуникация:**

- планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории;
- привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.

#### **Опосредованная коммуникация:**

- создавать электронные и печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств;
- создавать изображения, предназначенные для разных целей;
- создавать свои презентации и фильмы на компьютере.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса «Компьютерная графика» в основной школе, являются:

- основные понятия о представлении графической информации;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- представление о компьютере как универсальном устройстве обработки графической информации;
- основные навыки и умения использования компьютерных устройств;
- навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- принципы построения компьютерной анимации;
- форматы графических файлов;
- среда и режим работы графических редакторов;
- понятие проекта;
- типы проектов и их проектные продукты;
- понятие презентации проекта;
- этапы выполнения проекта и структура проекта.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные и образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Модуль 1. Компьютерная графика</b>					
1.1.	Основные понятия компьютерной графики. Правила техники безопасности и организации рабочего места при работе на ПК.	1			<a href="https://edu.tusur.ru/publications/5613/download?ysclid=m0qdf69ygy491606710">https://edu.tusur.ru/publications/5613/download?ysclid=m0qdf69ygy491606710</a>
1.2.	Методы представления графических изображений. Растровая и векторная графика. Примеры графических редакторов.	3		2	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9r39W20hRzI">https://www.youtube.com/watch?v=9r39W20hRzI</a>
1.3.	Системы цветов в компьютерной графике. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.	3		2	<a href="https://urok.1sept.ru/articles/613465">https://urok.1sept.ru/articles/613465</a>
1.4.	Форматы графических файлов. Сохранение изображения.	2		1	<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/7-klass/narezka-dsh/tehnologiya-multimedia-chast-3-graficheskie-redaktory-format-graficheskikh-faylov">https://interneturok.ru/lesson/informatika/7-klass/narezka-dsh/tehnologiya-multimedia-chast-3-graficheskie-redaktory-format-graficheskikh-faylov</a>

1.5.	Основы работы с графическими объектами.	3	1	1	<a href="https://4brain.ru/basicdesign/graphics.php?ysclid=m0qdoxx5dm263926981">https://4brain.ru/basicdesign/graphics.php?ysclid=m0qdoxx5dm263926981</a>
Итого по разделу:		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
<b>Модуль 2. Основы работы с графическим редактором</b>					
2.1.	Интерфейс графического редактора Paint. Панель инструментов, строка меню, палитра.	6		2	<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-graficheskoy-informatsiey/primery-sozdaniya-izobrazheniy-vozmozhnosti-ispolzovaniya-instrumentov-v-rastrovom-redaktore-paint">https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-graficheskoy-informatsiey/primery-sozdaniya-izobrazheniy-vozmozhnosti-ispolzovaniya-instrumentov-v-rastrovom-redaktore-paint</a>
2.2.	Создание, сохранение и загрузка рисунков.	4		2	
2.3.	Редактирование компьютерного рисунка. Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров фрагментов. Вставка надписи, вставка рисунков, объектов и их редактирование.	8		3	<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-graficheskoy-informatsiey/cozdanie-i-redaktirovanie-izobrazheniy-v-rastrovom-redaktore-paint">https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-graficheskoy-informatsiey/cozdanie-i-redaktirovanie-izobrazheniy-v-rastrovom-redaktore-paint</a>
2.4.	Палитра цветов. Возможности цветового	2		1	<a href="https://4brain.ru/basicdesign">https://4brain.ru/basicdesign</a>

	оформления.				<a href="https://color.php?ysclid=m0qdpf26h866222582">n/color.php?ysclid=m0qdpf26h866222582</a>
2.5.	Симметрия, наклон и инверсия объектов.	2			<a href="https://uchitelya.com/geometriya/73544-prezentaciya-udivitelnyy-mir-simmetrii-5-klass.html">https://uchitelya.com/geometriya/73544-prezentaciya-udivitelnyy-mir-simmetrii-5-klass.html</a>
2.6.	Рисование с помощью мозаики. Рисование с помощью сетки, изменение масштаба.	3	1	2	<a href="https://infourok.ru/tehnika-mozaiki-s-pomoshyu-graficheskogo-redaktora-paint-4826591.html?ysclid=m0qd2zwys0570276000">https://infourok.ru/tehnika-mozaiki-s-pomoshyu-graficheskogo-redaktora-paint-4826591.html?ysclid=m0qd2zwys0570276000</a>
Итого по разделу:		<b>22</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	
<b>Модуль 3. Графика в текстовом процессоре</b>					
3.1.	Интерфейс текстового процессора Word. Графические возможности текстового процессора, панель инструментов.	2			<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-tekstovoy-informatsiey/soedinenie-teksta-i-grafiki-s-pomoschyu-tekstovogo-redaktora-word">https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-tekstovoy-informatsiey/soedinenie-teksta-i-grafiki-s-pomoschyu-tekstovogo-redaktora-word</a>
3.2.	Добавление рисунка или картинки из файла, диаграммы.	3		2	
3.3.	Изменение типа линий и штрихов,	1			<a href="https://studfile.net/preview/">https://studfile.net/preview/</a>

	заливка, объем, тень.				<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ro9yQTWmquA&amp;ysclid=m0qd6d7qkm945000005">4530331/page:13/</a>
3.4.	Панель Автофигуры, операции над автофигурами.	2		1	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ro9yQTWmquA&amp;ysclid=m0qd6d7qkm945000005">https://www.youtube.com/watch?v=ro9yQTWmquA&amp;ysclid=m0qd6d7qkm945000005</a>
3.5.	Текстовый объект WordArt, изменение объекта.	2	1	1	<a href="https://support.microsoft.com/ru-ru/office/работа-с-объектами-wordart-eb0e6ddc-d9ff-4d4a-859f-fa28e5ad2d00">https://support.microsoft.com/ru-ru/office/работа-с-объектами-wordart-eb0e6ddc-d9ff-4d4a-859f-fa28e5ad2d00</a>
Итого по разделу:		<b>10</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	
<b>Модуль 4. Создание мультимедиа презентаций</b>					
4.1.	Возможности и область использования приложения PowerPoint.	2		1	<a href="https://urok.1sept.ru/articles/605793">https://urok.1sept.ru/articles/605793</a>
4.2.	Интерфейс программы подготовки и просмотра презентаций PowerPoint. Окно приложения Power Point, особенности расположения и назначение панелей.	4		2	<a href="https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/kompyuternyy-praktikum/prakticheskaya-rabota-7-sozdanie-prezentatsiy-v-microsoft-power-point-2007">https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/kompyuternyy-praktikum/prakticheskaya-rabota-7-sozdanie-prezentatsiy-v-microsoft-power-point-2007</a>
4.3.	Технология создания презентации. Дизайн презентации, макет слайда.	4		2	<a href="https://www.it-black.ru/tpost/39nekxtut1-animatsiya-i-multimedia-v-powerpoint?ysclid=m0qczt">https://www.it-black.ru/tpost/39nekxtut1-animatsiya-i-multimedia-v-powerpoint?ysclid=m0qczt</a>
4.4.	Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Анимация, смена слайдов.	2	1	1	<a href="https://www.it-black.ru/tpost/39nekxtut1-animatsiya-i-multimedia-v-powerpoint?ysclid=m0qczt">https://www.it-black.ru/tpost/39nekxtut1-animatsiya-i-multimedia-v-powerpoint?ysclid=m0qczt</a>

					<a href="#">zvoq785704621</a>
Итого по разделу:		<b>12</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
<b>Модуль 5. Создание фильмов с помощью Киностудии</b>					
5.1.	Создание и редактирование фильмов с помощью программы MovieMaker, Киностудия. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах.	2		1	<a href="http://www.myshared.ru/slide/548082/">http://www.myshared.ru/slide/548082/</a>
5.2.	Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма.	2			<a href="https://video-sam.ru/montaz.html">https://video-sam.ru/montaz.html</a>
5.3.	Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта.	2		1	
5.4.	Эффекты проекта. Уровень звука.	5		4	<a href="https://infourok.ru/sozdanie-video-s-pomoschyu-programmi-kinostudiya-indos-live-1687170.html">https://infourok.ru/sozdanie-video-s-pomoschyu-programmi-kinostudiya-indos-live-1687170.html</a>
Итого по разделу:		<b>12</b>		<b>6</b>	
Повторение. Итоговая аттестация		<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>68</b>	<b>5</b>	<b>42</b>	

## 6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные и образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы	
<b>Модуль 1. Компьютерная графика</b>					
1.1.	Рисунки на компьютере. Возможности компьютерной графики. Области применения компьютерной графики. Правила техники безопасности и организации рабочего места при работе на ПК.	2		1	<a href="https://skillbox.ru/media/gamedev/chto-takoe-kompyuternaya-grafika-i-kak-ona-menyaetsya-s-razvitiem-tehnologii/">https://skillbox.ru/media/gamedev/chto-takoe-kompyuternaya-grafika-i-kak-ona-menyaetsya-s-razvitiem-tehnologii/</a>
1.2.	Графическая система компьютера. Построение изображений. Построение растрового и векторного рисунка	3		3	<a href="https://advteach.wordpress.com/spo/tsi/lectsi/tsilec6/">https://advteach.wordpress.com/spo/tsi/lectsi/tsilec6/</a> <a href="https://mailfit.com/blog/sozdanie-rastrovoj-i-vektornoj-grafiki-osnovnye-instrumenty?ysclid=m0qbi0ov65585588722">https://mailfit.com/blog/sozdanie-rastrovoj-i-vektornoj-grafiki-osnovnye-instrumenty?ysclid=m0qbi0ov65585588722</a>
1.3.	Форматы графических файлов. Анатомия графических форматов. Обзор форматов: растровые, векторные, универсальные. Выбор подходящего формата. Оптимизация графики. Масштабирование картинок.	4		4	<a href="https://www.unisender.com/ru/blog/formaty-graficheskikh-fajlov/?ysclid=m0qbjqvz2i482031222">https://www.unisender.com/ru/blog/formaty-graficheskikh-fajlov/?ysclid=m0qbjqvz2i482031222</a> <a href="https://vc.ru/u/1770320-dmitrii-lashmanov/677925-">https://vc.ru/u/1770320-dmitrii-lashmanov/677925-</a>

					<a href="https://smmplanner.com/blog/kak-pravilno-masshtabirovat-liuboie-izobrazhenie-riekomiendatsii-i-instrumenty/?ysclid=m0qbmjgoaj112346062">optimizaciya-izobrazhenii-dlya-saita-kak-optimizirovat-kartinki?ysclid=m0qblohfqa816747259</a> <a href="https://smmplanner.com/blog/kak-pravilno-masshtabirovat-liuboie-izobrazhenie-riekomiendatsii-i-instrumenty/?ysclid=m0qbmjgoaj112346062">https://smmplanner.com/blog/kak-pravilno-masshtabirovat-liuboie-izobrazhenie-riekomiendatsii-i-instrumenty/?ysclid=m0qbmjgoaj112346062</a>
1.4.	Устройство и работа фотокамеры, сканера, монитора, принтера. Оптическое разрешение.	2	1	2	<a href="https://studfile.net/preview/2000849/page:20/">https://studfile.net/preview/2000849/page:20/</a>
Итого по разделу:		<b>11</b>	<b>1</b>	<b>10</b>	
<b>Модуль 2. Создание и редактирование растровых рисунков</b>					
2.1.	Интерфейс редактора, его настройки. Преобразование рисунка: выделение, перенос, копирование.	2		2	<a href="https://robotlandia.ru/abc3/0102.htm?ysclid=m0qbzf3xes236347642">https://robotlandia.ru/abc3/0102.htm?ysclid=m0qbzf3xes236347642</a>
2.2.	Отражение рисунка. Повороты, наклоны, растяжение, сжатие рисунка. Фотография экрана.	3		3	<a href="https://robotlandia.ru/draw/demo/abcr/0103.htm?ysclid=m0qzbzq7iko967461646">https://robotlandia.ru/draw/demo/abcr/0103.htm?ysclid=m0qzbzq7iko967461646</a>
2.3.	Инструменты: Линия, Кривая. Изменение масштаба. Пиксельная сетка.	2		2	<a href="https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540111148/index.html?app=CorelD">https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540111148/index.html?app=CorelD</a>

					<a href="#">RAW&amp;lang=ru#/13TOC138</a>
2.4.	Инструменты: Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Тени, блики, вдавленные, приподнятые объекты. Работа с координатами.	3		3	<a href="https://robotlandia.ru/demo/azinf/draw/000.htm?ysclid=m0qc10zpim536230137">https://robotlandia.ru/demo/azinf/draw/000.htm?ysclid=m0qc10zpim536230137</a>
2.5.	Теория цвета. Компьютерные цвета. Цветовые модели. Вычисление цветности монитора. Вычисление размера видеопамяти. Режимы работы монитора. Выбор цвета в редакторе, основная палитра, дополнительные цвета, конструирование цвета, заливка.	3		3	<a href="http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/07.htm">http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/07.htm</a> <a href="https://skillbox.ru/media/design/rgb-cmyk-lab/?ysclid=m0qc374y656042023">https://skillbox.ru/media/design/rgb-cmyk-lab/?ysclid=m0qc374y656042023</a>
2.6.	Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись. Приемы работы, антиалиасинг. Классификация шрифтов.	3	1	3	<a href="http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/08.htm">http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/08.htm</a>
Итого по разделу:		<b>16</b>	<b>1</b>	<b>16</b>	
<b>Модуль 3. Создание и редактирование векторного рисунка</b>					
3.1.	Устройство векторного рисунка и знакомство с векторным редактором. Растяжка и сжатие, удаление, перемещение, вращение, координатная сетка.	2		2	<a href="https://powerclip.ru/modules/articles/print.php?id=27">https://powerclip.ru/modules/articles/print.php?id=27</a> <a href="https://studfile.net/preview/9700128/page:10/">https://studfile.net/preview/9700128/page:10/</a>

3.2.	Основы векторного редактирование. Простейшие инструменты векторного редактора. Операции над объектами.	2		2	<a href="https://sky.pro/wiki/digital-art/osnovnye-instrumenty-vektornyh-redaktorov/">https://sky.pro/wiki/digital-art/osnovnye-instrumenty-vektornyh-redaktorov/</a>
3.3.	Конструирование векторного рисунка. Инструменты: Прямая, Кривая, Текст. Преобразование в кривые. Экспорт векторного рисунка в форматы: GIF, JPEG, BMP.	2		2	<a href="https://studfile.net/preview/2595848/">https://studfile.net/preview/2595848/</a>
Итого по разделу:		<b>6</b>		<b>6</b>	
<b>Модуль 4. Создание иллюстраций с помощью нейросети</b>					
4.1.	Начало работы с нейросетями. Искусство генеративного дизайна.	1			<a href="https://netology.ru/programs/chat-gpt?ysclid=m0qcbgmb82534969914">https://netology.ru/programs/chat-gpt?ysclid=m0qcbgmb82534969914</a>
4.2.	Основы работы с сетью Kandinsky	2		2	<a href="https://hi-tech.mail.ru/review/109792-kak-polzovatsya-nejrosetyu-kandinsky/?ysclid=m0qcbyhvsg890928196">https://hi-tech.mail.ru/review/109792-kak-polzovatsya-nejrosetyu-kandinsky/?ysclid=m0qcbyhvsg890928196</a>
4.3.	Основы работы с сетью Шедеврум	2		2	<a href="https://hi-tech.mail.ru/review/109794-kak-polzovatsya-neyrosetyu-shedevrum/?ysclid=m0qcc h07vp763486031">https://hi-tech.mail.ru/review/109794-kak-polzovatsya-neyrosetyu-shedevrum/?ysclid=m0qcc h07vp763486031</a>

4.4.	Техническое задание для промта. Стили генерации изображений. Примеры промтов для генерации изображений.	3		2	<a href="https://blog.click.ru/neiroseti/prompty-dlya-nejrosetej-generiruyushhix-izobrazheniya/">https://blog.click.ru/neiroseti/prompty-dlya-nejrosetej-generiruyushhix-izobrazheniya/</a> <a href="https://skillbox.ru/media/code/prompty-dlya-neyrosetey-kak-pravilno-pisat-zaprosy-k-chatgpt-i-drugim-neyronnym-setyam/?ysclid=m0qcd7pbxo138172227">https://skillbox.ru/media/code/prompty-dlya-neyrosetey-kak-pravilno-pisat-zaprosy-k-chatgpt-i-drugim-neyronnym-setyam/?ysclid=m0qcd7pbxo138172227</a>
4.3.	Технические настройки для работы нейросети в промте.	2		2	<a href="https://craftum.com/blog/promts-dlya-nejrosetej/?ysclid=m0qce8tb89470232161">https://craftum.com/blog/promts-dlya-nejrosetej/?ysclid=m0qce8tb89470232161</a>
4.4.	Рассмотрение промтов для 3D моделей. Создание 3D-модели. Генерация газеты RBC с GigaChat.	4	1	3	<a href="https://craftum.com/blog/promts-dlya-nejrosetej/?ysclid=m0qce8tb89470232161&amp;is_ai_link_active=true">https://craftum.com/blog/promts-dlya-nejrosetej/?ysclid=m0qce8tb89470232161&amp;is_ai_link_active=true</a>
Итого по разделу:		<b>14</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
<b>Модуль 5. Создание и редактирование трехмерных растровых изображений</b>					
5.1.	Что такое 3d модель. История трехмерной графики. Знакомство с интерфейсом и возможностями Paint3D.	3		2	<a href="https://junior3d.ru/article/paint-3d.html?ysclid=m0qciljrjg635277331">https://junior3d.ru/article/paint-3d.html?ysclid=m0qciljrjg635277331</a>

5.2.	Создание первого проекта Paint3D.	5		5	<a href="https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qclzzv11400561151&amp;utm_referrer=yandex.ru">https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qclzzv11400561151&amp;utm_referrer=yandex.ru</a>
5.3.	Создание 2D объектов в Paint 3D.	5		5	<a href="https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qcoulscm718922869">https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qcoulscm718922869</a>
5.4.	Создание трехмерных моделей в Paint 3D.	7	1	6	<a href="https://yandex.ru/video/preview/13038366572672857479">https://yandex.ru/video/preview/13038366572672857479</a>
Итого по разделу:		<b>20</b>	<b>1</b>	<b>18</b>	
Итоговое тестирование. Защита проектов.		<b>1</b>	<b>1</b>		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		<b>68</b>	<b>5</b>	<b>56</b>	

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

1. Информатика 5 класс/Информатика. 5, 6. класс. Авторский коллектив: Босова Л. Л./Босова А. Ю., 2021 г.
2. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2013 г – 160 с.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. <https://resh.edu.ru/subject/19/6/>
2. <https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>
3. <https://bosova.ru/books/1072/7396/>
4. <https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>
5. <https://inf.1sept.ru/>
6. <http://www.infoschool.narod.ru/>
7. <https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>
8. <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
9. [http://eknigi.org/nauka\\_i\\_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html](http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniya-informatiki.html)
10. <http://webpractice.cm.ru>
11. <http://www.rusedu.info/>
12. <https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>
13. <http://eorhelp.ru/>
14. <https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>
15. <http://pedsovet.org/>

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. <https://edu.tusur.ru/publications/5613/download?ysclid=m0qdf69ygy491606710>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=9r39W20hRzI>
3. <https://urok.1sept.ru/articles/613465>
4. <https://urok.1sept.ru/articles/613465>
5. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/7-klass/narezka-dsh/tehnologiya-multimedia-chast-3-graficheskie-redactory-format-graficheskikh-faylov>
6. <https://4brain.ru/basicdesign/graphics.php?ysclid=m0qdoxx5dm263926981>

7. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-graficheskoy-informatsiy/primery-sozdaniya-izobrazheniy-vozmozhnosti-ispolzovaniya-instrumentov-v-rastrovom-redaktore-paint>
8. <https://4brain.ru/basicdesign/color.php?ysclid=m0qdtpf26h866222582>
9. <https://uchitelya.com/geometriya/73544-prezentaciya-udivitelnyy-mir-simmetrii-5-klass.html>
10. [http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public\\_html/s\\_sh24/uchenik/Elec\\_doc/azinf/draw/08.htm](http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/08.htm)
11. [http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public\\_html/s\\_sh24/uchenik/Elec\\_doc/azinf/draw/07.htm](http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/07.htm)
12. <https://skillbox.ru/media/design/rgb-cmyk-lab/?ysclid=m0qc374y656042023>
13. <https://powerclip.ru/modules/articles/print.php?id=27>
14. <https://studfile.net/preview/9700128/page:10/>
15. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/osnovy-raboty-s-tekstovoy-informatsiy/soedinenie-teksta-i-grafiki-s-pomoschyu-tekstovogo-redaktora-word>
16. <https://studfile.net/preview/4530331/page:13/>
17. <https://www.youtube.com/watch?v=ro9yQTWmquA&ysclid=m0qd6d7qkm945000005>
18. <https://support.microsoft.com/ru-ru/office/работа-с-объектами-wordart-eb0e6ddc-d9ff-4d4a-859f-fa28e5ad2d00>
19. <https://urok.1sept.ru/articles/605793>
20. <https://interneturok.ru/lesson/informatika/5-klass/kompyuternyy-praktikum/prakticheskaya-rabota-7-sozdanie-prezentatsiy-v-microsoft-power-point-2007>
21. <https://www.it-black.ru/tpost/39nekxtut1-animatsiya-i-multimedia-v-powerpoint?ysclid=m0qcztzvoq785704621>
22. <http://www.myshared.ru/slide/548082/>
23. <https://video-sam.ru/montaz.html>
24. <https://infourok.ru/sozdanie-video-s-pomoschyu-programmi-kinostudiya-indos-live-1687170.html>
25. <https://robotlandia.ru/abc3/0102.htm?ysclid=m0qbyf3xes236347642>
26. <https://robotlandia.ru/draw/demo/abcr/0103.htm?ysclid=m0qzbzq7iko967461646>
27. <https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540111148/index.html?app=CorelDRAW&lang=ru#/13TOC138>
28. <https://robotlandia.ru/demo/azinf/draw/000.htm?ysclid=m0qc10zpim536230137>

29. [http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public\\_html/s\\_sh24/uchenik/Elec\\_doc/azinf/draw/07.htm](http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/07.htm)
30. <https://skillbox.ru/media/design/rgb-cmyk-lab/?ysclid=m0qc374y656042023>
31. [http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public\\_html/s\\_sh24/uchenik/Elec\\_doc/azinf/draw/08.htm](http://www.nerungri.edu.ru/schools/sh24/public_html/s_sh24/uchenik/Elec_doc/azinf/draw/08.htm)
32. <https://junior3d.ru/article/paint-3d.html?ysclid=m0qciljrjg635277331>
33. [https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qclzzv11400561151&utm\\_referrer=yandex.ru](https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qclzzv11400561151&utm_referrer=yandex.ru)
34. <https://dzen.ru/video/watch/6177012a75de0d22ccffbe38?ysclid=m0qcoulscm718922869>
35. <https://yandex.ru/video/preview/13038366572672857479>