

## Календарно-тематическое планирование занятий

### II класс «Юный художник и компьютерная графика» (34 ч)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
<b>Раздел 1 «Чем и как рисовать на компьютере»</b>				
1, 2	Введение. Техника безопасности. Рисунок «Паровоз». Сохранение рисунка	2	Формировать знания о правилах безопасного поведения в классе с компьютерной техникой, актуализировать представления о художественных материалах графики, живописи, формировать обобщенное представление о графическом редакторе Paint, учить дифференцировать произведения искусства по художественным материалам, развивать базовые умения работы в графическом редакторе, пространственное мышление, зрительную память, воспитывать интерес к компьютерной графике	Освоение команд «Открыть», «Заккрыть» программы Paint, инструмента «Выделение»; составление рисунка «Паровоз» из отдельных фрагментов (инструмент «Выделение прямоугольником», перемещение выделенного фрагмента, действия «Повернуть на угол 90°»)
3	Знакомые друзья — Карандаш и Ластик	1	Актуализировать представления о художественных материалах художника-графика, расширять представления о возможностях графического редактора Paint, развивать умения использовать инструменты «Карандаш», «Ластик», воспитывать эстетическое отношение к природе	Создание рисунка «Тропинка» с помощью инструментов «Карандаш», «Ластик» (программа Paint)
4	Палитра. Раскраска	1	Актуализировать представления о значении цвета в изобразительном искусстве, о правилах использования палитры, раскрыть значение раскрашивания в искусстве, формировать представления о палитре цветов графического редактора Paint, развивать художественное воображение, цветовое восприятие, воспитывать трудолюбие	Выполнение заливки контурного рисунка веселого (грустного) клоуна

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
5, 6	Геометрические фигуры	2	Учить соотносить предметы окружающей действительности с их геометрической основой, формировать умения рисования инструментами «Прямоугольник», «Многоугольник», «Эллипс», «Скругленный прямоугольник» графического редактора Paint, развивать образное мышление, художественное воображение, воспитывать наблюдательность	Создание композиций в цвете «Пасмурный день», «Праздник» с использованием инструментов «Прямоугольник», «Эллипс»
7	Черное и белое. Чудо перевороты	1	Актуализировать представления о черном и белом цвете в природе, формировать представления о правилах использования копирования и вставки графического редактора Paint, совершенствовать композиционные умения, развивать пространственное мышление, воображение, воспитывать эстетическое отношение к окружающей действительности	Создание фрагмента рисунка из 3-4 геометрических фигур в черно-белом варианте с использованием инструментов «Прямоугольник», «Многоугольник», «Эллипс», «Скругленный прямоугольник» и составление композиции в квадрате (прямоугольнике) с использованием выделения, копирования, вставки, поворота, перемещения созданного фрагмента рисунка в программе Paint
8	Волшебная кисть и распылитель	1	Актуализировать представления о видах кистей художника-живописца, о разновидностях линий, формировать представления о разнообразии форм кистей инструмента «Кисть», размеров распылителя в соответствующем инструменте графического редактора Paint, формировать умения рисования инструментами «Кисть», «Распылитель» графического редактора Paint, воспитывать бережное и аккуратное отношение к художественным материалам и инструментам	Выполнение упражнений на освоение рисования различных по форме и размеру линий инструментом «Кисть», «Распылитель»

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
9, 10	Бабочка	2	Расширять представления о разнообразии бабочек в природе, раскрыть художественные особенности бабочек, совершенствовать умения использования инструментов «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», команд «Выделить все», «Копировать», «Вставить», «Отразить/повернуть» графического редактора Paint, воспитывать бережное и эстетическое отношение к бабочкам	Создание и заливка цветом контурного рисунка крылышек бабочки (левой или правой половины) с использованием инструментов «Карандаш», «Ластик», «Заливка», его копирование и зеркальное отображение в программе Paint; компоновка рисунка бабочки, заполнение оставшейся рабочей области для рисования
11	Шрифты	1	Расширять представления о разновидностях шрифтов, формировать умения последовательной работы инструментом «Надпись» графического редактора Paint, развивать фантазию, воспитывать интерес к истории имен	Создание надписи с именем учащегося и ее украшение в программе Paint
12, 13	Линии-помощницы. Мое любимое животное	2	Актуализировать представления об использовании вспомогательных линий и осей при рисовании животных, формировать умение рисовать животное с использованием вспомогательных линий и осей в графическом редакторе Paint, воспитывать бережное отношение к животным	Создание рисунка любимого животного с использованием вспомогательных линий (от общего к частному), цветовое решение изображения, его компоновка на рабочей области для рисования в программе Paint
14	Ошибки художника	1	Актуализировать представления о способах исправления рисунка на бумаге, сопоставить их со способами исправления компьютерного рисунка, формировать представление о пикселе, развивать умения работы с командами «Масштаб», «Показать сетку» графического редактора Paint, воспитывать старательное отношение к работе, терпение	Исправление несложного отсканированного изображения в программе Paint

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
<b>Раздел 2 «Что выражает компьютерное искусство»</b>				
15, 16	Выразительные возможности линии. Непогода	2	Раскрыть значение искусства для человека, актуализировать представления о выразительных средствах графики, формировать представления о линии как выразительном средстве компьютерной графики, развивать умение рисовать различные по характеру линии инструментами «Кисть», «Карандаш» графического редактора Paint, художественное воображение, воспитывать эстетическое отношение к природе, культуру восприятия художественных произведений	Рисование линий различного вида (прямые, ломаные, волнообразные, спиралевидные и др.) и характера (колючие, подвижные, мохнатые и др.); создание образа непогоды из различных линий в программе Paint
17	Выразительные возможности пятна. Пятна в природе. Образ в пятне	1	Актуализировать представления о выразительных средствах графики и компьютерной графики, развивать фантазию, совершенствовать умения работы с действиями «Отразить слева направо», «Отразить сверху вниз», «Повернуть на угол» графического редактора Paint, воспитывать наблюдательность	Выполнение упражнений на поиск образа в различных кляксах с использованием инструмента «Выделение прямоугольником», действий «Отразить слева направо», «Отразить сверху вниз», «Повернуть на угол 90°», «Повернуть на угол 180°», «Повернуть на угол 270°» в программе Paint
18, 19	Выразительные возможности цвета. Цвет и настроение	2	Расширять представления о выразительных возможностях цвета в живописи и компьютерной графике, формировать представления об основных и дополнительных цветах графического редактора Paint, развивать умение изменять палитру графического редактора Paint, воспитывать культуру восприятия произведений искусства	Создание рисунка палитры художника, подбор цветов к различному настроению человека (грустное, веселое, задумчивое, радостное и др.), заливка палитры подобранными цветами в программе Paint; заливка соответствующими цветами двух волшебников, одинаковых по контуру рисунка, но разных по настроению

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
20, 21	Цвет и состояние природы. Морской пейзаж	2	Актуализировать представления о выразительных возможностях цвета в изобразительном искусстве, расширять представления о передаче цветом различного состояния природы, совершенствовать умения рисовать с использованием инструментов «Кисть», «Распылитель», «Заливка» графического редактора Paint, формировать умения применять команду «Очистить рисунок», развивать художественное воображение, воспитывать эстетическое отношение к природе	Создание двух композиций «Шторм» («Закат», «Лунная дорожка») в программе Paint с использованием инструментов «Кисть», «Распылитель», «Заливка», команды «Очистить» в меню «Рисунок»
22, 23	Цветовые гаммы. Наряд Зимы (Осени, Весны, Лета)	2	Актуализировать представления о цветовых гаммах в живописи, совершенствовать умения различать теплые и холодные оттенки, закреплять умения работы инструментом «Заливка» графического редактора Paint, развивать художественное воображение, цветовое восприятие, воспитывать терпение	Создание рисунка для наряда Зимы (Осени, Весны, Лета) в программе Paint и его заливка цветом в соответствии с цветовой гаммой сезона
24	Цвет и характер. Коврик для моей детской комнаты	1	Расширять представления о передаче характера цветом, развивать художественное воображение, умение подбирать цвет к характеру, совершенствовать умения работы с цветом в графическом редакторе Paint, воспитывать наблюдательность	Создание геометрического рисунка коврика для детской комнаты, его заливка цветами, соответствующими характеру ребенка, в программе Paint
25, 26	Украшения в природе. Стрекоза	2	Раскрыть художественные особенности украшений в природе, расширять представления о выразительных средствах компьютерной графики, совершенствовать умения рисовать инструментами «Карандаш», «Кисть», «Линия», «Кривая» графического редактора Paint, воспитывать эстетическое отношение к объектам природы	Создание контурного рисунка стрекозы, детальная проработка крылышек с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Линия», «Кривая» в программе Paint

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
27, 28	Украшения и назначение предмета. Орнамент для предмета быта	2	Раскрыть связь назначения предмета быта с его украшением, расширять представления о композиции орнамента, учить составлять узор в полосе, используя копирование повторяющихся мотивов в графическом редакторе Paint, развивать зрительную память, воспитывать интерес и уважение к народному декоративно-прикладному искусству	Выполнение упражнений на составление узоров из предлагаемых элементов; создание орнамента для подноса (разделочной доски, кружки, ложки, тарелки) в программе Paint
29, 30	Белорусские узоры	2	Расширять представления о белорусском орнаменте и узоре, формировать представления о символике графики и цвета белорусского орнамента, развивать умения рисования по сетке с опорой на эскиз инструментом «Кисть» графического редактора Paint, воспитывать интерес к символике белорусского орнамента	Разработка белорусского узора по сетке в полосе с использованием инструмента «Кисть»; создание орнамента для предмета одежды в программе Paint
31, 32	Шрифтовая композиция. Поры года	2	Актуализировать представления о назначении шрифтов, о последовательности работы с инструментом «Надпись» графического редактора Paint, формировать обобщенное представление о шрифтовой композиции, развивать ассоциативное мышление, фантазию, совершенствовать умения создавать надпись в графическом редакторе Paint, воспитывать терпение и усидчивость	Создание и декорирование надписи названия поры года в программе Paint
33	Как это сделано?	1	Учить определять инструменты и команды графического редактора Paint для создания изображения в законченном несложном рисунке, закрепить умения работы в графическом редакторе Paint, развивать логическое мышление, воспитывать любознательность и интерес к самостоятельному творчеству за компьютером	Работа с рисунком, предложенным учителем (определение использованных инструментов, последовательности создания рисунка, самостоятельное рисование аналогичного изображения в программе Paint)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
34	Выставка работ. Итоги	1	Обобщить представления учащихся о компьютерной графике и ее выразительных средствах, развивать художественное восприятие, умение прокомментировать свою работу, воспитывать эстетическое отношение к оформлению рисунков	

### III класс «Компьютерная графика и мир вокруг» (35 ч)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
<b>Раздел 1 «Компьютерная графика дома»</b>				
1, 2	Введение. Техника безопасности. Обои в моей комнате	2	Повторить правила безопасного поведения в классе с компьютерной техникой, расширять представления о компьютерной графике, актуализировать базовые умения работы с графическим редактором Paint, совершенствовать умения создавать рисунок с повторяющимися элементами с помощью их копирования, развивать композиционные умения, воспитывать эстетическую потребность в оформлении домашнего интерьера	Создание эскиза рисунка обоев для детской комнаты (разработка основного элемента, его копирование, вставка и компоновка на рабочем поле для рисования в программе Paint)
3, 4	Ковер в гостиной	2	Расширить представления о композиции ковра, совершенствовать умения последовательной работы при выполнении практического задания, умения создавать изображение с повторяющимися элементами в графическом редакторе Paint, развивать цветочное восприятие, фантазию, воспитывать интерес к компьютерной графике	Создание эскиза ковра для гостиной в цвете (разработка основного элемента, его копирование и вставка, компоновка повторяющихся элементов на эскизе) в программе Paint

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
5	Одежда. Кружева	1	Формировать представления о кружевах, развивать художественное восприятие, совершенствовать умения создавать линейный детализированный рисунок в графическом редакторе Paint, воспитывать аккуратность в одежде	Создание эскиза кружев для одежды с использованием инструмента «Выделение прямоугольником», команд «Копировать», «Вставить», действий «Отразить», «Повернуть на угол», «Растянуть», «Наклонить», операции «Перенос» в программе Paint
6, 7	Мои любимые книги. Шрифты	2	Расширить представления об иллюстрировании книг, формировать представления о процессе создания книг с участием компьютера, актуализировать умения работы с инструментом «Надпись» графического редактора Paint, развивать творческое воображение, воспитывать сплоченные отношения в коллективе сверстников, заботливые отношения к младшим	Разработка иллюстрированной азбуки (написание одной буквы и создание рисунка слова на эту букву)
8, 9	Открытки к празднику	2	Формировать представления о композиции открытки, развивать художественное воображение, умения изменять размеры рабочего поля для рисования в графическом редакторе Paint, совершенствовать умения рисования в программе Paint с использованием свободного поля, воспитывать внимательное отношение к близким	Разработка открытки к любимому празднику в программе Paint (определение размеров рабочего поля для рисования, создание отдельного рисунка, надписи, их компоновка на общей форме открытки)



№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
<b>Раздел 2 «Компьютерная графика на улице»</b>				
10	Архитектурные элементы. Ажурные ворота	1	Расширять представления об использовании компьютерной графики при создании, проектировании предметов окружающей действительности, формировать представления об использовании компьютерной графики в работе архитектора, совершенствовать умения рисования инструментами «Карандаш», «Кисть», «Линия» разной толщины, воспитывать уважение к объектам материальной культуры человечества	Создание эскиза ажурных ворот в программе Paint
11, 12	Витраж	2	Формировать представления о витражном искусстве, о технологии изготовления витража, расширять представления о возможностях компьютерной графики в технологическом процессе изготовления витража, развивать умения последовательного рисования в графическом редакторе Paint, совершенствовать композиционные умения, воспитывать интерес к витражному искусству	Разработка эскиза в цвете витража для школьного коридора в программе Paint с учетом последовательности
13	ПДД. Знак. Дорожные знаки	1	Расширять представления о значении дорожных знаков для пешеходов и водителей, формировать представления о символике цвета в дорожных знаках, развивать умения рисовать изображение по образцу в графическом редакторе Paint, развивать абстрактное мышление, воспитывать ответственность за соблюдение правил дорожного движения	Создание понравившегося дорожного знака в программе Paint

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
14	Дорожные знаки, которых не хватает	1	Актуализировать представления о дорожных знаках и их описании, совершенствовать умения рисования в графическом редакторе Paint, развивать фантазию, логическое и абстрактное мышление, воспитывать внимательность на дорогах	Разработка эскиза дорожного знака, которого еще не существует в программе Paint
15, 16	Афиша «Новогодний концерт»	2	Расширить представления об афише, формировать представления о создании афиши на компьютере, развивать художественное воображение, пространственное мышление, совершенствовать умения рисования инструментами «Карандаш», «Линия», «Прямоугольник», «Эллипс» графического редактора Paint, закреплять умения изменять рабочую область для рисования в редакторе, воспитывать эстетическое отношение к оформлению афиши	Разработка афиши-приглашения на новогодний концерт в программе Paint (определение размеров рабочей области для рисования, создание основного рисунка, написание текста, компоновка рисунка и текста)
<b>Раздел 3 «Компьютерная графика и развлечения»</b>				
7, 18	Праздничный город	2	Формировать представления об использовании компьютерной графики в работе учреждений культуры (театр, кино, цирк и т.д.), расширять представления о выразительных возможностях инструментов графического редактора Paint, развивать цветное восприятие, эстетический вкус, совершенствовать умения создания композиции по впечатлению в графическом редакторе Paint, воспитывать культуру проведения досуга	Создание композиции по впечатлению от восприятия фотографий праздничного города (села) в программе Paint (линейный рисунок, цветовая проработка, украшения)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
19, 20	Идем в театр (цирк). Театральная (цирковая) программка	2	Формировать представления об использовании компьютерной графики при создании театральной (цирковой) программки, совершенствовать умения последовательной работы в графическом редакторе Paint, развивать фантазию, композиционные умения, воспитывать правила поведения в театре, цирке	Разработка макета титульного листа театральной (цирковой) программки в программе Paint (выбор общей формы, создание основного рисунка, надписи, их размещение на рабочей области для рисования)
21, 22	Фильм, фильм, фильм... Мой любимый герой мультфильма	2	Формировать представления о процессе создания мультфильмов, учить соотносить героя мультфильма с его геометрической основой, развивать умения изменять ширину контура эллипса в графическом редакторе Paint, умения рисовать круг, воспитывать интерес к искусству анимации	Создание образа любимого героя мультфильма в программе Paint с использованием вспомогательных линий (линейный рисунок со вспомогательными линиями, цветовая проработка)
23, 24	В гостях у друзей. Визитка	2	Формировать представления об оформлении визитной карточки, совершенствовать умения использовать инструмент «Надпись» графического редактора Paint, развивать творческое воображение, воспитывать товарищеские отношения в коллективе	Создание простейшей визитной карточки ученика в программе Paint (определение размеров рабочей области для рисования, размещение места для фотографии, надписи с фамилией, именем, увлечениями, разработка декоративных элементов)
25, 26	Приветы почтой. Конверт и почтовая марка	2	Формировать представления об обычной и электронной почте, о процессе разработки конверта в компьютерной графике, развивать умения размещать композиционные элементы конверта на выбранном формате в графическом редакторе Paint, воспитывать культуру дружеских отношений	Разработка эскиза праздничного конверта (марки) в программе Paint (выбор общей формы, создание рисунка и надписи, размещение рисунка и надписи на рабочей области для рисования, декор)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
27, 28	Мой день рождения. Календарь	2	Формировать представления о видах календарей и процессе их создания в компьютерной графике, развивать фантазию, совершенствовать умения последовательной работы в графическом редакторе Paint, воспитывать взаимоуважение	Разработка макета одного листа календаря (день или месяц) в программе Paint (выбор общей формы, написание чисел и текста, их размещение на рабочей области для рисования, декор)
<b>Раздел 4 «Компьютерная графика и традиционное искусство»</b>				
29, 30	Пейзаж. Весеннее утро	2	Актуализировать представления о техниках графики и живописи, расширить представления о возможностях компьютерной графики в имитации техник графики и живописи на примере разных программ, развивать умения имитировать живописную технику в графическом редакторе Paint, воспитывать культуру восприятия художественных произведений	Создание композиции «Весеннее утро» в программе Paint с имитацией живописной техники (компоновка и контурный рисунок с использованием инструментов «Карандаш», «Ластик», работа в цвете с использованием инструментов «Кисть», «Распылитель», «Заливка»)
31, 32	Натюрморт. Цветы	2	Актуализировать представления о натюрморте как жанре изобразительного искусства, расширять представления о средствах выразительности в компьютерной графике, совершенствовать умения имитировать живописную технику в графическом редакторе Paint, воспитывать эстетическое отношение к объектам природы	Создание натюрморта «Цветы» в программе Paint (компоновка, работа в цвете)
33, 34	Анималистический жанр. Мое любимое животное	2	Актуализировать представления об анималистике, о рисовании животных с использованием вспомогательных линий, совершенствовать умения создавать образ животного от общего к частному в графическом редакторе Paint, развивать художественное воображение, воспитывать заботливое отношение к животным	Создание образа любимого животного в программе Paint (линейный рисунок с использованием вспомогательных линий, работа в цвете с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Распылитель», «Заливка», «Ластик»)

№ п/п	Тема занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
35	Выставка работ. Итоги	1	Обобщить представления учащихся о компьютерной графике, ее возможностях в создании печатной продукции, ее связи с традиционными видами искусства, развивать художественное восприятие, воспитывать потребность в эстетичном оформлении творческих работ	

#### IV класс «Компьютерная графика и мир профессий» (35 ч)

№ п/п	Тема года, занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
1-3	Введение. Техника безопасности. Компьютерная графика в работе художника-графика	3	Актуализировать знания правил безопасного поведения в классе с компьютерной техникой, формировать обобщенные представления об использовании компьютерной графики в разных профессиях, актуализировать базовые умения работы в графическом редакторе Paint, развивать художественное воображение, умения использовать «графические» инструменты для рисования в программе Paint, воспитывать интерес к миру профессий	Создание композиций «Ветер», «Перо Жарптицы», «Туман» в программе Paint с использованием инструментов «Карандаш», «Кисть», «Ластик»
4, 5	Компьютерная графика в работе художника-конструктора одежды (обуви)	2	Формировать представления о профессиональной деятельности художника-конструктора одежды, обуви, развивать умения рисования инструментами «Заливка», «Распылитель» графического редактора Paint, совершенствовать умения последовательного рисования в компьютерной графике, умения копирования и преобразования изображения в программе Paint, воспитывать аккуратность и опрятность в одежде, обуви	Разработка эскиза в цвете платья (пальто) для девочки или кедов для мальчика в программе Paint (создание контурного рисунка одной половины, работа в цвете, декор, копирование и зеркальное отображение второй половины рисунка)

№ п/п	Тема года, занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
6-8	Компьютерная графика в работе архитектора	3	Актуализировать представления об архитектурных памятниках Беларуси, формировать обобщенные представления о профессиональной деятельности архитектора, совершенствовать умения работы в графическом редакторе Paint с применением копирования фрагментов изображения, развивать аналитическое мышление, воспитывать познавательный интерес к архитектурному наследию Беларуси	Создание композиции «Архитектурные памятники моей Родины» в технике гризайль на основе использования выделения, копирования, вставки, перемещения в программе Paint
9-11	Компьютерная графика в работе художника по ткани	3	Формировать представления о разработке рисунка на ткани с повторяющимися элементами, представления о технике батика, совершенствовать умение рисования инструментами «Кривая», «Масштаб» графического редактора Paint, развивать умение размещать повторяющийся рисунок с учетом композиционного построения, воспитывать терпение	Разработка эскиза рисунка на ткани в цвете с повторяющимся элементом с использованием выделения, копирования, вставки, перемещения в программе Paint (разработка одного элемента, его копирование и размещение на рабочей области для рисования); создание эскиза рисунка на ткани с имитацией техники батика в программе Paint (создание линейного рисунка с непрерывным контуром, заливка рисунка цветом)
12-15	Компьютерная графика в работе художника-оформителя печатной продукции	4	Формировать представления о профессиональной деятельности художника-оформителя, развивать умения разрабатывать открытку и настенное расписание уроков в графическом редакторе Paint, воспитывать интерес к самостоятельной творческой деятельности за компьютером	Создание новогодней открытки и настенного расписания уроков в программе Paint (набор текста, размещение на рабочей области для рисования, декор)

№ п/п	Тема года, занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
16-20	Компьютерная графика в работе мастера декоративно-прикладного искусства	5	Актуализировать представления о декоративно-прикладном искусстве, формировать представления об использовании компьютерной графики в работе мастера декоративно-прикладного искусства, учить разрабатывать эскиз гобелена, росписи, мозаики в графическом редакторе Paint, совершенствовать умения использования инструментов рисования программы Paint, воспитывать уважение к традициям белорусского декоративно-прикладного искусства	Разработка эскиза в цвете (на выбор) гобелена «Белорусские просторы», росписи на подносе (тарелке) «Цветочная поляна», мозаики «На морском дне» (программа Paint)
21-24	Компьютерная графика в работе художника-живописца	4	Актуализировать представления о техниках и материалах живописи, расширять представления о программах компьютерной графики, развивать умения создавать объем предметов, имитировать живописную технику в графическом редакторе Paint, воспитывать стремление к самостоятельному творчеству за компьютером	Создание композиций «Натюрморт с кувшином» с имитацией объема, «Зимнее утро» с имитацией живописной техники (программа Paint)
25, 26	Компьютерная графика в работе художника-дизайнера по разработке фирменного знака	2	Формировать обобщенное представление о профессиональной деятельности художника-дизайнера, познакомить с процессом разработки логотипа, учить разрабатывать логотип в графическом редакторе Paint, совершенствовать умения рисования инструментом «Многоугольник», воспитывать интерес к чтению книг	Разработка эскиза логотипа-эмблемы школьной библиотеки (столовой) в программе Paint (выбор общей формы, создание рисунка атрибутов, надписи, их размещение на рабочей области для рисования)

№ п/п	Тема года, занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
27, 28	Компьютерная графика в работе художника-мультипликатора	2	Актуализировать представления о видах мультфильмов, формировать представления о современном процессе создания мультфильмов, развивать художественное воображение, умения выполнять вставку рисунка из файла в текущий рисунок в графическом редакторе Paint, воспитывать товарищеские отношения в коллективе	Создание декорации и героя мультфильма (работа в парах: один учащийся создает героя, другой — декорации); объединение героя и декорации с помощью вставки рисунка из файла в программе Paint
29, 30	Компьютерная графика в работе фотографа	2	Формировать представления об обработке фотографий в программах компьютерной графики, совершенствовать умения работы с фрагментом изображения в графическом редакторе Paint, развивать умения работы с монохромной палитрой редактора Paint, воспитывать эстетическое отношение к окружающей действительности	Обработка фотографии (изменение размеров всей фотографии, выделение, перемещение и поворот фрагмента фотографии); преобразование цветной фотографии в черно-белую в программе Paint
31, 32	Компьютерная графика в работе дизайнера упаковки	2	Формировать представления о профессиональной деятельности графического дизайнера упаковки, развивать умение применять команду «Обратить цвета» графического редактора Paint, совершенствовать навыки работы (копирования, вставки, перемещения) с повторяющимися фрагментами изображения, воспитывать эстетическое отношение к оформлению подарков	Разработка цветного эскиза подарочной бумаги в программе Paint (создание основного элемента, его копирование, вставка и размещение на рабочей области для рисования); изменение цвета на обратный к нему (команда «Обратить цвета»)



№ п/п	Тема года, занятий	К-во часов	Цели изучения темы	Практическое задание
33, 34	Компьютерная графика и моя будущая профессия	2	Обобщить представления о профессиональной деятельности художника, дизайнера, архитектора, мастера ДПИ, об использовании в ней компьютерной графики, развивать память, художественное воображение, воспитывать стремление доводить творческую работу до конца	Создание композиции в технике на выбор в графическом редакторе Paint
35	Выставка работ. Итоги	1	Обобщить и систематизировать представления учащихся о компьютерной графике, ее возможностях и значении в профессиональной деятельности людей, развивать художественное восприятие, воспитывать потребность в самостоятельном творчестве за компьютером	