

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования «Информационно - методический
центр»**

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол № 1

«31» августа 2021г.

УТВЕРЖДАЮ»

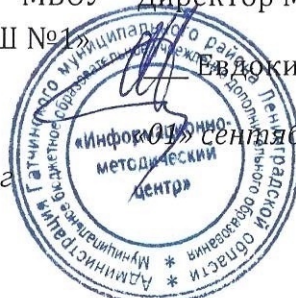


Директор
«Коммунарская СОШ №1»
Савельева И.В.

«01» сентября 2021 г

«УТВЕРЖДАЮ»

МБОУ Директор МБОУ ДО «ИМЦ»



Евдокимов И.В.

«01» сентября 2021 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

художественной направленности

«И я смогу нарисовать»

Возраст детей: 8-10 лет

Срок реализации общеразвивающей программы: 1 год

Авторы-составители
педагоги дополнительного образования

Булавчук Валентина Романовна
Евдокимова Лариса Леонтьевна

п.Новый Свет

2021

Оглавление

<u>Пояснительная записка</u>	3
<u>Направленность</u>	3
<u>Актуальность</u>	3
<u>Педагогическая целесообразность</u>	3
<u>Цель, задачи</u>	4
<u>Отличительные особенности программы</u>	5
<u>Возраст детей</u>	5
<u>Сроки реализации программы</u>	5
<u>Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы</u>	6
<u>Планируемые результаты и формы их оценки</u>	6
<u>Учебно-тематический план</u>	9
<u>Содержание программы</u>	10
<u>Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы</u>	13
<u>Список литературы</u>	17
<u>Для педагогов</u>	17
<u>Для обучающихся</u>	17
<u>Система оценки результатов освоения образовательной программы</u>	19
<u>Текущий контроль успеваемости</u>	19
<u>Промежуточная аттестация обучающихся</u>	19
<u>Итоговая аттестация</u>	19
<u>Приложения</u>	20
<u>Календарный учебный график</u>	20
<u>Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию разноуровневой общеразвивающей программы</u>	20
<u>Календарно-тематическое планирование</u>	30

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «И я смогу нарисовать» имеет художественную направленность, предназначена для обучения детей 8-10 лет основам компьютерной графики.

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа дает возможность учащимся начальной школы адаптироваться в современном социокультурном пространстве, проявить свой талант одаренным детям и подросткам; создает необходимые условия для повышения доступности качественного образования, в том числе в сельской местности.

Актуальность

Актуальность данной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий художественной направленности у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность изучения дополнительной общеразвивающей программы «И я смогу нарисовать» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения образное мышление, пространственное воображение, умение использовать современные информационные технологии для динамического развития личности ребенка,

его нравственного становления; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Цель, задачи

Основной целью дополнительной общеразвивающей программы «И я смогу нарисовать» является:

подготовка учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений о целостной картине мира, *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для развития образного и пространственного мышления учащихся..

Основные задачи общего учебного процесса дополнительной общеразвивающей программы «И я смогу нарисовать»:

- *формирование общеучебных умений*: использование основных операций: копирование, перемещение, вырезки и вставки используемых в современных технологиях, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений ориентироваться в пространственных отношениях предметов, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
- *формирование умения*; позитивное отношение к культурному наследию, уважение плодов чужого труда, эрудиции в вопросах визуальных искусств; расширение кругозора в области информационных технологий и новых визуальных устройств; эстетическое воспитание; совершенствование

системы воспитания детей и подростков, их социализация в современном социокультурном пространстве, выявление и поддержка социально активных, талантливых и одаренных детей и подростков; создание необходимых условий для повышения доступности качественного образования, в том числе в сельской местности;

- *формирование умения* готовить изображение к визуализации; создавать изображения; осуществлять действия с изображением;
- *формирование понятий* «пейзаж», "натюрморт", "портрет";
- *привитие* ученикам необходимых *навыков* использования современных компьютерных и информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеразвивающая программа «И я смогу нарисовать» модифицированная. В основу программы положена авторская программа Подосениной Татьяны Александровны. Отличительная особенность программы состоит в широком использовании информационных технологий для работы в графическом редакторе. Через них мы переходим к изучению новых информационных технологий на соответствующем уровне развития, учимся применять компьютер как средство создания новых творческих проектов.

Возраст детей

Программа «И я смогу нарисовать» предназначена для обучающихся 8-10 лет. Набор детей производится согласно локального нормативного акта учреждения.

Сроки реализации программы

Содержание программы реализуется за 1 год – 72 ч.

Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы

Форма обучения: очная.

Форма проведения занятий: аудиторная.

Форма организации занятий: групповая.

Продолжительность одного занятия – 30 мин.

Объем нагрузки в неделю: 2х30 мин с 10-минутным перерывом.

Количество обучающихся в группе: от 15 человек.

Разноуровневость программы позволяет обучать детей, проявивших выдающиеся способности.

Программа может быть реализована в сетевой форме.

Программа может быть адаптирована для детей с ОВЗ.

Планируемые результаты и формы их оценки

Личностные

К концу обучения обучающийся способен:

- помогать товарищам в сложных жизненных ситуациях;
- выполнять общепринятые правила поведения и общения;
- уважительно относиться к культурным традициям своего народа, семьи;
- соблюдать правила безопасного образа жизни;
- бережно относиться к своему здоровью;
- соблюдать этические правила и нормы при работе с информацией.

Метапредметные

К концу обучения обучающийся способен:

- оценивать свою работу и работу товарищей;
- предлагать свои варианты выполнения заданий;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями в графическом редакторе (выделение, копирование, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- владеть произвольным вниманием.

Предметные

К концу обучения обучающийся знает как:

работать в графических редакторах, с использованием ПК;

создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);

выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);

создавать рисунки из кривых;

создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;

иметь навыки обработки информации посредством современных компьютерных технологий;

иметь представление о методах и способах создания анимации роль информации в деятельности человека;

К концу обучения обучающийся умеет

- работать в графических редакторах, с использованием ПК;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде рисунка и эскиза в пределах изученного материала;
- выполнять несложные графические работы;
- использовать информацию для построения композиции;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при выполнении графических работ;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно владеть графическими примитивами;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.

Учебно-тематический план

№	Тема занятия	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Витражи	4	2	2
2	Графические примитивы: «резиновая линия», овал, прямоугольник	4	1	3
3	Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка	2	0,5	1,5
4	Геометрический орнамент	2	0,5	1,5
5	Растительный орнамент	2	0,5	1,5
6	Дом моей мечты	4	2	2
7	Павловопосадские платки (Платок для мамы)	4	1	3
8	Работа с текстом	4	2	2
9	Храм	4	2	2
10	Работа с библиотекой изображений	2	1	1
11	Новогодние фантазии	2	0,5	1,5
12	Новогодняя и Рождественская открытка	4	2	2
13	Букет в вазе	2	0,5	1,5
14	Лоскутный стиль	2	0,5	1,5
15	Хохлома	2	0,5	1,5
16	Народные промыслы. Дымковская роспись	2	0,5	1,5
17	Рисование симметричных рисунков по наблюдениям. Жар-птица	4	2	2

18	Пейзаж	10	2,5	7,5
19	Обложка книги	2	0,5	1,5
20	Ткани	2	0,5	1,5
21	Пасхальная открытка	2	0,5	1,5
22	Герои мультфильмов	4	1	3
23	Мои фантазии (творческая работа)	2	1	1
	Итого:	72	26	46

Содержание программы

Содержание программы:

Витраж. Понятие об искусстве. Область изобразительного искусства и его особенности. Роль зрения. Рабочий стол художника: обзор инструментов. Организация труда на рабочем месте. Запуск графического редактора. Понятие «теплого и холодного» тона. Что такое витраж и особенности витражей. Великие мастера витража. Инструмент заливка. Сохранение изображений.

Графические примитивы: «резиновая линия», овал, прямоугольник
Повторение запуска программы. Использование «резиновой линии», овала, прямоугольника для формирования изображения.

Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка
Выделение объекта вертикальное и горизонтальное отображение рисунка, понятие осевой симметрии. Симметричность окружающего мира.

Геометрический орнамент Понятие орнамента Копирование объекта. Геометрические фигуры. Создание орнамента из геометрических фигур.

Растительный орнамент Симметрия в растительном мире. Изображение растений. Создание растительного орнамента.

Дом моей мечты Понятие архитектуры и интерьера. Шедевры мировой архитектуры. Изображение собственного дома и создание интерьера в нем.

Павловопосадские платки (Праздничная скатерть) Роспись. Виды росписи Изображение платка(скатерти)

Работа с текстом Понятие стиля, шрифта, размера. Способы написания текста в графическом редакторе. Изменение текста.

Храм Храмовое искусство в России. Изображение храма

Работа с библиотекой изображений Понятие библиотеки (компьютерной программы) и ее назначение. Использование библиотеки для своих рисунков (сжатие, копирование) Создание собственной библиотеки рисунков.

Новогодние фантазии Инструмент кисточка и распылитель (применение, настройка) изображение снежинки и ели и снега.

Новогодняя и Рождественская открытка. Открытка как художественный жанр. Художники работающие в этом жанре. Создание собственной открытки.

Букет в вазе Античные и современные вазы. Симметрия рисунка (вертикальное и горизонтальное отображение рисунка) Букет для мамы.

Лоскутный стиль Пэчворк. Сочетание цветов, шаблон. Стили. Аппликация. Создание эскиза изделия.

Хохлома История происхождения хохломской росписи, ее особенности. Примеры. Создание собственной расписной шкатулки.

Жар-птица Изображение животных. Использование библиотеки. Изменения изображений.

Пейзаж Понятие пейзажа. Пейзажи в живописи и техника их исполнения. Создание пейзажей различных времен года.

Обложка книги История создания книг. Важность обложки. Обложка для книги.

Ткани Рисунки на тканях (обоях) их особенность. Создание собственного рисунка для ткани.

Пасхальная открытка Пасхальное яйцо Фаберже. Роспись пасхальных яиц. Пасхальные открытка. Создание собственной открытки.

Герои мультфильмов Понятие мультипликации и ее виды. Создание собственного мультипликационного героя

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

№	Раздел, тема	Форма занятий	Приемы и методы проведения занятий	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
1	Витражи	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	Инструкция по ТБ презентация с работами известных мастеров Графический редактор – демонстрация через проектор	Просмотр выполненных работ
2	Графическое примитивы : «резиновая линия», овал, прямоугольник	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	Графический редактор – демонстрация через проектор	Просмотр выполненных работ
3	Зеркальное вертикальное и горизонтальное отображение рисунка	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	Графический редактор – демонстрация через проектор	Просмотр выполненных работ

4	Геометрический орнамент	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
5	Растительный орнамент	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
6	Дом моей мечты	Комбинированная +Конкурс на лучший дом	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров + CD	Выставки обсуждения
7	Павловопосадские платки (Праздничная скатерть)	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров	Просмотр выполненных работ
8	Работа с текстом	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
9	Храм	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров+ CD	Просмотр выполненных работ

10	Работа с библиотекой изображений	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
11	Новогодние фантазии	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
12	Новогодняя и Рождественская открытка	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров + CD	Просмотр выполненных работ
13	Букет в вазе	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами + CD	Просмотр выполненных работ
14	Лоскутный стиль	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
15	Хохлома	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров	Просмотр выполненных работ

16	Жар-птица	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
17	Пейзаж	Беседа-лекция +комбинированный+ Конкурс на лучший пейзаж	Иллюстративный, словесный, наглядный, практический	презентация с работами известных мастеров + CD	Выставки обсуждения
18	Обложка книги	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров	Просмотр выполненных работ
19	Ткани	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами	Просмотр выполненных работ
20	Пасхальная открытка	Комбинированная	Словесно-иллюстративный, частично-поисковый практический	презентация с работами известных мастеров + CD	Просмотр выполненных работ
21	Герои мультфильмов	Комбинированная+ Конкурс на	Словесно-иллюстративный, частично-	Видео ролик с героями мультфильмов	Выставки обсуждения

		лучшего героя	поисковый практический		
--	--	------------------	---------------------------	--	--

Список литературы

Для педагогов

1. «История живописи всех времён и народов».
2. Джон Корриган Компьютерная графика Секреты и решения «Энтроп»
3. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере БХВ-Петербург 2012 год
4. Костин В., Юматов В. Язык изобразительного искусства. М., Дрофа, 2008.
5. Леонардо да Винчи. Избранное. – Гослитиздат, 1952.
6. М.2095 Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников» БХВ-Петербург 2014 год
7. Павлинов П.Я. Для тех, кто рисует: советы художника. – М.: Перспектива, 2005.
8. Ракитин В.И. Искусство видеть. –ПК, 2013.
9. Шорохов Е.В. Основы композиции. Учебное пособие для студентов педагогических институтов. – М.: Просвещение, 2009.

Для обучающихся

CD:

- «Мир информатики» 1-й год обучения. Кирилл и Мефодий
- 100 Русского музея
- Искусство и путешествие
- История искусства
- Мировая художественная культура
- От импрессионистов до Пикассо
- Сборник. 1000 стихов, загадок, пословиц, скороговорок.- М., Клуб семейного досуга, 2013.
- Современное российское искусство
- Шедевры архитектуры

- Шедевры русской живописи
- Энциклопедия зарубежного искусства

Система оценки результатов освоения образовательной программы

Текущий контроль успеваемости

Формы текущего контроля: опрос, проверка заданий на ПК, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Промежуточная аттестация обучающихся

Формы промежуточной аттестации: Интеллектуальный марафон «И я смогу нарисовать», выполнение контрольных тестовых заданий.

Итоговая аттестация

Формы итоговой аттестации: участие в конкурсах разного уровня.

Приложения

Календарный учебный график

Начало занятий 1 сентября.

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы – 36 учебных недель.

Занятия проводятся согласно календарно-тематического планирования 1 раз в неделю по 2 часа .

Место и время проведения занятий соответствует расписанию, утвержденному директором.

Праздничные дни:

23 февраля — День защитника Отечества;

8 марта — Международный женский день;

1 мая — Праздник Весны и Труда;

9 мая — День Победы;

4 ноября — День народного единства.

Каникулы:

1- 8 января

Оценочные материалы, обеспечивающие реализацию разноуровневой общеразвивающей программы

Тест 1

1.Простейшие программные средства иллюстративной графики называются редакторами:

- а) графическими
- б) математическими
- в) расчетными

2. Получение движущейся картинке на дисплее называется

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- а) пиксель
- б) формат
- в) анимация
- г) графика

3.Перед выполнением любой операции над фрагментом изображения его необходимо

- а) выделить
- б) вычислить
- в) сохранить

4.Выберите все варианты ответов:

4.К инструментам рисования относятся:

а) кисть

б) карандаш

в) ластик

г) заливка

д) линия

е) овал

5.Для вывода графического изображения используют

а) монитор

б) принтер

в) модем

г) мышь

6.Чтобы многоугольник содержал углы по 45° и 90° , при перемещении следует удерживать клавишу

а) Ctrl

б) Shift

в) Tab

7.Одной из основных функций графического редактора является:

- а) масштабирование изображений;
- б) хранение кода изображения;
- в) создание изображений;
- г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.

8. Примитивами в графическом редакторе называют:

- а) среду графического редактора;
- б) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
- в) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
- г) режимы работы графического редактора.

9. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...

- а) линия, круг, прямоугольник;
- б) карандаш, кисть, ластик;
- в) выделение, копирование, вставка;
- г) наборы цветов (палитра)

Допиши слово

Для того, чтобы в PAINT нарисовать круг, нужно выбрать инструмент ... (эллипс).

Инструмент удаления фрагмента рисунка (ластик)

До появления компьютера она использовалась как основное средство хранения информации (книга).

Так называются устройства для хранения информации (память).

Центральный ... (процессор).

Сведения об окружающем мире (информация).

Название этого устройства указывает на его составные элементы (клавиатура).

Устройство вывода информации (принтер).

Набор цветов в PAINT (палитра).

Пропущенное слово Пуск - Программы - ... - Paint (Стандартные

Это устройство названо именем маленького зверька с длинным хвостом (мышь).

Устройство вывода информации, похожее на телевизор (монитор).

Геометрическая фигура, которая может быть нарисована в PAINT с помощью инструмента Прямоугольник при нажатии клавиши Shift (квадрат)

Вид представления информации (графическая)

Перечень команд, которые можно выбрать (меню)

Шкала оценивания

7-9 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

4-6 правильно выполненных заданий - базовый уровень

2-3 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

Тест 2

1. Программа предназначенная для создания иллюстраций и других изображений

1) текстовый редактор

2) WordPad

3) Microsoft Word

4) графический редактор

2. Графический редактор - это:

- 1) программа для создания мультфильмов;
- 2) программа для обработки изображений;
- 3) программа для работы преимущественно с текстовой информацией;
- 4) программа для управления ресурсами ПК при создании рисунков;
- 5) художник-график.

3. Графический редактор обычно используется для:

- 1) рисования;

- 2) написания сочинения;
- 3) совершения вычислительных операций;
- 4) сочинения музыкального произведения;
- 5) хранения реляционных баз данных.

4. Для чего предназначен инструмент



на панели инструментов

графического редактора Paint?

- 1) Для выделения прямоугольной области рисунка;
- 2) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- 3) Для введения текста;
- 4) Для рисования ломаной линии.

5. Для чего предназначен инструмент



на панели инструментов

графического редактора Paint?

- 1) Для введения текста;
- 2) Для рисования прямоугольников;
- 3) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- 4) Для выделения прямоугольной области рисунка.


6. Для чего предназначен инструмент




на панели инструментов

графического редактора Paint?

- 1) Для удаления фрагментов рисунка;
- 2) Для рисования линий произвольной формы;
- 3) Для введения текста;
- 4) Для изменения масштаба просмотра рисунка.

7. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- 1) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка;
- 2) Для заливки выбранным цветом замкнутых областей;
- 3) Для удаления фрагментов рисунка;
- 4) Для рисования линий произвольной формы.

8. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- 1) Для введения текста;
- 2) Для выбора цвета;
- 3) Для задания атрибутов рисунка;
- 4) Для сохранения фрагмента рисунка.

9. Как изменить цвет фона в графическом редакторе Paint?

- 1) Одиночный щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 2) Одиночный щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 3) Двойной щелчок левой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре;
- 4) Двойной щелчок правой кнопкой мыши на нужном цвете в палитре.

10. Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?

- 1) Заливка
- 2) Валик
- 3) Кисть
- 4) Карандаш

11. Есть разные формы...

- 1) Кисти
- 2) Ластика
- 3) Карандаша
- 4) Распылителя

12. Если удерживать Shift, то...

- 1) Фрагмент будет скопирован
- 2) Будет нарисована окружность (круг)
- 3) Линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов
- 4) Многоугольник будет правильным

13. С помощью каких инструментов создан рисунок?



14. Создать рисунок с использованием копирования.

15. Какую клавишу необходимо удерживать в нажатом состоянии при рисовании в графическом редакторе, чтобы получить квадрат, а не прямоугольник, окружность, а эллипс?

- 1)Alt

2)Ctrl

3)Shift

4)CapsLock

Шкала оценивания

13-15 правильно выполненных заданий - продвинутый уровень

10-12 правильно выполненных заданий - базовый уровень

4-9 правильно выполненных задания - стартовый уровень.

Оценочный лист по итогам промежуточной аттестации обучающихся по программе "И я смогу нарисовать"

№п/п	ФИ обучающегося	Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы			Практические умения и навыки по основным разделам учебно-тематического плана программы			Творческие навыки Креативность в выполнении практических заданий		
		Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень	Стартовый уровень	Базовый уровень	Продвинутый уровень
1										
2										

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Тема занятия	Всего	Теория	Практика	Виды деятельности		Формы контроля	Дата проведения
					учителя	ученика		
1.	Правила техники безопасности. Вводное занятие. Графические примитивы	2	1	1	Демонстрация презентации		Наблюдение	
2.	«Резиновая линия», овал.	2	1	1	Демонстрация презентации		Наблюдение	
3.	Зеркальное, вертикальное, горизонтальное отображение рисунка	2	1	1	Демонстрация выполнения работы	Дублирование учителя	Наблюдение	
4.	Геометрический орнамент	2	1	1	Описание выполнения	Выполнение работы	Наблюдение	

					ния работы			
5.	Растительный орнамент	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
6.	Витраж. Орнамент	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
7.	Витраж. Сочетание цветов	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
8.	Дом моей мечты	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
9.	Дом, в котором мы живем	2	1	1	Демонстрация презентации	Выполнение работы	Наблюдение	
10.	Храм. Храмы разных религий.	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	

11.	Храм, в котором я был	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
12.	Симметрия в природе и рисунках. Жар-птица	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
13.	Рисование симметричных рисунков по наблюдениям	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
14.	Пейзаж. Зима в творчестве русских художников	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
15.	Новогодняя открытка	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
16.	Новогодние фантазии	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
17.	Рождественская открытка	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	

					ния работы			
18.	Работа с текстом. Вставка текста в рисунок	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
19.	Изменение формата текста. Вставка в работу изображений и текста из различных источников	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
20.	Павловопосадские платки. Виртуальная экскурсия.	2	1	1	Демонст рация презента ции	Работа с презен тацией	Наблю дение	
21.	Виды рисунков на платках. Платок для мамы.	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
22.	Герои любимых мультфильмов.	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
23.	Пейзаж.	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	

					ния работы			
24.	Ткани	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
25.	Букет в вазе	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
26.	Лоскутный стиль	2	1	1	Демонст рация презента ции	Работа с презен тацией	Наблю дение	
27.	Пейзаж. Русская природа	2	1	1	Описани е выполне ния работы	Выпол нение работы	Наблю дение	
28.	Работа с библиотекой изображений	2	1	1	Демонст рация презента ции	Работа с презен тацией	Наблю дение	
29.	Народные промыслы. Хохлома	2	1	1	Описани е выполне работы	Выпол нение работы	Наблю дение	

					ния работы			
30.	Народные промыслы. Дымковская роспись	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
31.	Пасхальная открытка.	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
32.	Обложка книги	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
33.	Пейзаж. Знакомство с произведениями искусства.	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
34.	Пейзаж. Любимые пейзажи.	2	1	1	Демонстрация презентации	Работа с презентацией	Наблюдение	
35.	Герои мультфильмов.	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	

36.	Мои фантазии. Творческая работа.	2	1	1	Описание выполнения работы	Выполнение работы	Наблюдение	
	Итого	72	36	36				