

Муниципальное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа п.Верхнемарково
Усть - Кутского муниципального образования Иркутской области
(МОУ СОШ п.Верхнемарково УКМО)



«Утверждено»
Директор МОУ СОШ
п.Верхнемарково УКМО
Н.А. Чекмачёва
приказ от 02.09.2024
№69/11-о/д

Программа
Дополнительного образования Центра цифрового и гуманитарного
профилей «Точка Роста»
Технического направления «Компьютерное искусство»

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации: 1 год

Педагог дополнительного образования: Тарасова А.А

п. Верхнемарково
2024 г.

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

При обучении детей работе с графическим редактором Paint, я предлагаю следующие задания: оговаривается тема рисунка, который они должны создать, проговариваются приемы, инструменты для проведения работы.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере образования и образовательной организации:

- «Закона об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;
- Указа Президента РФ от 7 мая 2018 г. N 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Национального проекта «Образование» от 24.12.2018 г. Утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам: «Современная школа», «Успех каждого ребёнка», «Цифровая образовательная среда»;
- Письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06 -1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- СанПиНа 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Основная образовательная программа начального общего образования МОУ СОШ п. Верхнемарково;
- Учебный план МОУ СОШ п. Верхнемарково УКМО.

Направленность

Программа «Компьютерное искусство» имеет техническую направленность. В ходе ее освоения учатся основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершительным этапом становится

защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

Актуальность

Актуальность предлагаемой программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на знание компьютерных технологий, занимающих лидирующее положение на рынке труда. Для подготовки детей к жизни в современном, информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу. Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Педагогическая целесообразность

Программа обусловлена подбором методов и форм обучения, направленных на развитие личности учащегося, его творческого потенциала, дающего возможность каждому обучающемуся открыть для себя мир компьютерной графики, проявлять и реализовывать свои творческие способности, обеспечивает обучение, воспитание и развитие детей, формирует человека и гражданина, интегрированного в современное общество.

Отличительная особенность

Данная программа ориентирована на то, чтобы дать им базовое обучение по компьютерной графике, создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию.

Адресат программы

Возраст учащихся участвующих в реализации программы «Компьютерное искусство» 10-15 лет. Принимаются в объединение дети с разной степенью одаренности и различным уровнем исходной базовой подготовки.

Объём, срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год, 324 часа. 1 группа, по 2 часа в неделю, всего 72 часов. 2 группа, по 2 часа в неделю, всего 72 часов. 3 группа, по 2 часа в неделю, всего, 72 часов. 4 группа, по 2 часу в неделю, всего 72 часов. 5 группа, по 1 часу в неделю, всего 36 часов.

Формы организации образовательного процесса

Программа предусматривает следующие формы занятий:

Фронтальная - где все учащиеся получают и выполняют одинаковую для всех работу.

Индивидуальная - где задания подбираются специально ребенка.

Групповая - где каждый ребенок участвует в общей работе.

Для реализации данной программы используются занятия:

- *Теоретические занятия*, где дети знакомятся с материалом, усваивают новые знания, навыки и приемы работы, овладевают правилами и законами построения композиций.

- *Практические занятия*, которое позволяет творческие способности в результативной деятельности, умение оценить себя, с другой стороны.

- *Комбинированные занятия*, на которых происходит повторение пройденного, самостоятельная поисковая работа, применение на практике полученных знаний, умений и навыков.

Основными методами обучения на занятиях являются:

- практический (работа на фото-видео технике);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация, просмотр видеоматериалов);
- словесный (объяснение, рассказ, беседа, лекция, дискуссия).

Основные принципы обучения:

- доступность;
- научность;
- наглядность;

- последовательность и системность;
- учет индивидуальных особенностей обучающихся.

Режим занятий

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерное искусство» рассчитана на 1 год обучения. Уровень программы обучения рассчитан, на обучающихся 10-15 лет по 40 минут. Состав группы 10-15 человек. 1-4 группа по 2 академических часа в неделю: по 40 минут. 5 группа по 1 академическому часу в неделю.

Цель

Формирование основ информационно-коммуникационной компетентности (овладение навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности).

Задачи

1. Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*).
2. Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
3. Научить учащихся работать с программой PAINT.
 - Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
 - Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
 - Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
 - Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
 - Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.
4. Развивать творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
5. Приобщить к творческой деятельности.
6. Формировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Содержание программы

Учебный план 1 год обучения (1-4 группа)

№	Наименование разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере.	28	3	5
	РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой	12		
2	РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint	12	2	4
3	РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции	20	2	2
Итого:		72	13	23

Учебный план 1 год обучения (5 группа)

№	Наименование разделов	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере.	6	3	5
	РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой	8		
2	РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint	10	2	4
3	РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции	12	2	2
Итого:		36	13	23

Планируемые результаты внеурочной деятельности

Каждый раздел программы включает подробное описание планируемых результатов на основании выработанных критериев (смотреть пояснительные записки к разделам программы).

Предметные результаты.

- образно мыслить, выбирать формат и размер листа в зависимости от композиционного замысла;
- анализировать произведения изобразительного искусства; - изучат предметную терминологию;
- изучат основы изобразительной грамоты, технические приемы работы различными художественными материалами;
- овладеют понятийным аппаратом.

Личностные результаты.

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов и культур;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию
- формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

- формирование способностей оценивать эстетическую выразительность результатов своей творческой деятельности и сверстников;
- овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
- принятие и освоение социальной роли учащегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты.

- умение творчески видеть с позиций художника, т.е. умение сравнивать, анализировать, выделять главное, обобщать;
- умение вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы;
- умение использовать, информационные технологии для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнение творческих проектов отдельных упражнений по композиции и т.д.;
- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, организовать место занятий;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов.

2. Комплекс организационно педагогических условий.

Календарно-тематический график

1 группа

№ зан п/п	№ в разделе	Раздел, тема урока	Дата	Примечание/ коррективировка
РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере. 28 часов				
1	1.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	02.09	
2	2.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	02.09	
3	3.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	09.09	
4	4.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	09.09	
5	5.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	16.09	
6	6.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	16.09	
7	7.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	23.09	
8	8.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	23.09	
9	9.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой.	30.09	

		-Создание графических примитивов в Paint.		
10	10.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. -Работа со справочной системой. -Создание графических примитивов в Paint.	07.10	
11	11.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. -Работа со справочной системой. -Создание графических примитивов в Paint.	07.10	
12	12.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	14.10	
13	13.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	14.10	
14	14.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	21.10	
15	15.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	21.10	
16	16.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	21.10	
17	17.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	11.11	
18	18.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	11.11	
19	19.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	18.11	
20	20.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	18.11	
21	21.1	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	25.11	
22	22.1	Возможности цветового оформления.	25.11	
23	23.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	02.12	
24	24.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	02.12	
25	25.1	Рисование с помощью сетки.	09.12	
26	26.1	Рисование с помощью сетки.	09.12	
27	27.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	16.12	
28	28.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	16.12	
РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой. 12 часов				
1	1.2	Редактирование рисунков	23.12	

2	2.2	Точные построения графических объектов	23.12	
3	3.2	Зарисовки прямоугольника, квадрата, круга в перспективе	13.01	
4	4.2	Цвет в компьютерной графике, форматы графических файлов	13.01	
5	5.2	Понятие тонового диапазона изображения. Взаимосвязь цветов в изображении.	13.01	
6	6.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	20.01	
7	7.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	20.01	
8	8.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	20.01	
9	9.2	Открытка к празднику.	27.01	
10	10.2	Открытка к празднику.	27.01	
11	11.2	Создание рисунка на тему «Природа».	03.02	
12	12.2	Создание рисунка на тему «Природа».	03.02	
РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint. 12 часов				
1	1.3	Беспредметная композиция на чередование пятен, линий, геометрических форм	10.02	
2	2.3	Сюжетная композиция «Мой Дом»	10.02	
3	3.3	Создание заднего плана	10.02	
4	4.3	Создание переднего плана, детализация	17.02	
5	5.3	Сюжетная композиция «дружеский шарж»	17.02	
6	6.3	Создание фоновой заливки	24.02	
7	7.3	Детализация портрета и заднего плана	24.02	
8	8.3	Декоративная композиция «Мир цвета и цветов» по мотивам фантастических книг и сказок	03.03	
9	9.3	Создание фоновой заливки	03.03	
10	10.3	Создание заднего плана	10.03	
11	11.3	Создание объектов переднего плана	10.03	
12	12.3	Детализация	10.03	
РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции. 20 часов				
1	1.4	Создание декоративных композиций с помощью Paint	17.03	
2	2.4	Создание фоновой заливки	17.03	
3	3.4	Создание Рамки	31.03	
4	4.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	31.03	
5	5.4	Создание заднего плана	07.04	
6	6.4	Создание переднего плана, детализация	07.04	
7	7.4	Декоративная композиция «Город»	14.04	
8	8.4	Создание заднего плана	14.04	
9	9.4	Создание объектов переднего плана	21.04	

10	10.4	Декоративная композиция «Портрет гнома, эльфа, сказочного существа»	21.04	
11	11.4	Создание фоновой заливки	28.04	
12	12.4	Детализация портрета и заднего плана	28.04	
13	13.4	Композиция «Этот фантастический мир»	05.05	
14	14.4	Создание фона	05.05	
15	15.4	Создание объектов	12.05	
16	16.4	Детализация.	12.05	
17	17.4	Создание фоновой заливки	19.05	
18	18.4	Создание Рамки	19.05	
19	19.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	26.05	
20	20.4	Создание заднего плана	26.05	

2 группа

№ зан п/п	№ в разделе	Раздел, тема урока	Дата	Примечание/корректировка
РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере. 28 часов				
1	1.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	03.09	
2	2.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	03.09	
3	3.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	10.09	
4	4.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	10.09	
5	5.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	17.09	
6	6.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	17.09	
7	7.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	24.09	
8	8.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	24.09	
9	9.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	01.10	
10	10.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	01.10	
11	11.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	08.10	
12	12.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы	08.10	

		графических файлов.		
13	13.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	15.10	
14	14.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	15.10	
15	15.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	22.10	
16	16.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	22.10	
17	17.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	05.11	
18	18.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	05.11	
19	19.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	12.11	
20	20.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	12.11	
21	21.1	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	19.11	
22	22.1	Возможности цветового оформления.	19.11	
23	23.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	26.11	
24	24.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	26.11	
25	25.1	Рисование с помощью сетки.	03.12	
26	26.1	Рисование с помощью сетки.	03.12	
27	27.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	10.12	
28	28.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	10.12	
РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой. 12 часов				
1	1.2	Редактирование рисунков	17.12	
2	2.2	Точные построения графических объектов	17.12	
3	3.2	Зарисовки прямоугольника, квадрата, круга в перспективе	24.12	
4	4.2	Цвет в компьютерной графике, форматы графических файлов	24.12	
5	5.2	Понятие тонового диапазона изображения. Взаимосвязь цветов в изображении.	24.12	
6	6.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	14.01	
7	7.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	14.01	

8	8.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	14.01	
9	9.2	Открытка к празднику.	21.01	
10	10.2	Открытка к празднику.	21.01	
11	11.2	Создание рисунка на тему «Природа».	28.02	
12	12.2	Создание рисунка на тему «Природа».	28.02	
РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint. 12 часов				
1	1.3	Беспредметная композиция на чередование пятен, линий, геометрических форм	04.02	
2	2.3	Сюжетная композиция «Мой Дом»	04.02	
3	3.3	Создание заднего плана	11.02	
4	4.3	Создание переднего плана, детализация	11.02	
5	5.3	Сюжетная композиция «дружеский шарж»	18.02	
6	6.3	Создание фоновой заливки	18.02	
7	7.3	Детализация портрета и заднего плана	25.02	
8	8.3	Декоративная композиция «Мир цвета и цветов» по мотивам фантастических книг и сказок	25.03	
9	9.3	Создание фоновой заливки	04.03	
10	10.3	Создание заднего плана	04.03	
11	11.3	Создание объектов переднего плана	11.03	
12	12.3	Детализация	11.03	
РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции. 20 часов				
1	1.4	Создание декоративных композиций с помощью Paint	18.03	
2	2.4	Создание фоновой заливки	18.03	
3	3.4	Создание Рамки	01.03	
4	4.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	01.03	
5	5.4	Создание заднего плана	08.04	
6	6.4	Создание переднего плана, детализация	08.04	
7	7.4	Декоративная композиция «Город»	15.04	
8	8.4	Создание заднего плана	15.04	
9	9.4	Создание объектов переднего плана	22.04	
10	10.4	Декоративная композиция «Портрет гнома, эльфа, сказочного существа»	22.04	
11	11.4	Создание фоновой заливки	22.04	
12	12.4	Детализация портрета и заднего плана	06.05	
13	13.4	Композиция «Этот фантастический мир»	06.05	
14	14.4	Создание фона	06.05	
15	15.4	Создание объектов	13.05	
16	16.4	Детализация.	13.05	
17	17.4	Создание фоновой заливки	20.05	

18	18.4	Создание Рамки	20.05	
19	19.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	27.05	
20	20.4	Создание заднего плана	27.05	

3 группа

№ зан п/п	№ в разделе	Раздел, тема урока	Дата	Примечание/корректировка
РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере. 28 часов				
1	1.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	04.09	
2	2.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	04.09	
3	3.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	11.09	
4	4.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	11.09	
5	5.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	18.09	
6	6.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	18.09	
7	7.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	25.09	
8	8.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	25.09	
9	9.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	02.10	
10	10.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	02.10	
11	11.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	09.10	
12	12.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	09.10	
13	13.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	16.10	
14	14.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	16.10	
15	15.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	23.10	
16	16.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	23.10	

17	17.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	06.11	
18	18.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	06.11	
19	19.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	13.11	
20	20.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	13.11	
21	21.1	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	20.11	
22	22.1	Возможности цветового оформления.	20.11	
23	23.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	27.11	
24	24.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	27.11	
25	25.1	Рисование с помощью сетки.	04.12	
26	26.1	Рисование с помощью сетки.	04.12	
27	27.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	11.12	
28	28.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	11.12	
РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой. 12 часов				
1	1.2	Редактирование рисунков	18.12	
2	2.2	Точные построения графических объектов	18.12	
3	3.2	Зарисовки прямоугольника, квадрата, круга в перспективе	25.12	
4	4.2	Цвет в компьютерной графике, форматы графических файлов	25.12	
5	5.2	Понятие тонового диапазона изображения. Взаимосвязь цветов в изображении.	25.12	
6	6.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	15.01	
7	7.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	15.01	
8	8.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	15.01	
9	9.2	Открытка к празднику.	22.01	
10	10.2	Открытка к празднику.	22.01	
11	11.2	Создание рисунка на тему «Природа».	29.01	
12	12.2	Создание рисунка на тему «Природа».	29.01	
РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint. 12 часов				
1	1.3	Беспредметная композиция на чередование пятен, линий, геометрических форм	05.02	

2	2.3	Сюжетная композиция «Мой Дом»	05.02	
3	3.3	Создание заднего плана	12.02	
4	4.3	Создание переднего плана, детализация	12.02	
5	5.3	Сюжетная композиция «дружеский шарж»	19.02	
6	6.3	Создание фоновой заливки	19.02	
7	7.3	Детализация портрета и заднего плана	26.02	
8	8.3	Декоративная композиция «Мир цвета и цветов» по мотивам фантастических книг и сказок	26.02	
9	9.3	Создание фоновой заливки	05.03	
10	10.3	Создание заднего плана	05.03	
11	11.3	Создание объектов переднего плана	12.03	
12	12.3	Детализация	12.03	
РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции. 20 часов				
1	1.4	Создание декоративных композиций с помощью Paint	19.03	
2	2.4	Создание фоновой заливки	19.03	
3	3.4	Создание Рамки	02.04	
4	4.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	02.04	
5	5.4	Создание заднего плана	09.04	
6	6.4	Создание переднего плана, детализация	09.04	
7	7.4	Декоративная композиция «Город»	16.04	
8	8.4	Создание заднего плана	16.04	
9	9.4	Создание объектов переднего плана	23.04	
10	10.4	Декоративная композиция «Портрет гнома, эльфа, сказочного существа»	23.04	
11	11.4	Создание фоновой заливки	30.04	
12	12.4	Детализация портрета и заднего плана	30.04	
13	13.4	Композиция «Этот фантастический мир»	07.05	
14	14.4	Создание фона	07.05	
15	15.4	Создание объектов	14.05	
16	16.4	Детализация.	14.05	
17	17.4	Создание фоновой заливки	21.05	
18	18.4	Создание Рамки	21.05	
19	19.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	28.05	
20	20.4	Создание заднего плана	28.05	

4 группа

№ зан п/п	№ в разделе	Раздел, тема урока	Дата	Примечание/ коррективровка
РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере. 28 часов				
1	1.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК.	05.09	

		Соблюдение норм личной гигиены		
2	2.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	05.09	
3	3.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	12.09	
4	4.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	12.09	
5	5.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	19.09	
6	6.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	19.09	
7	7.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	26.09	
8	8.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	26.09	
9	9.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	03.10	
10	10.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	03.10	
11	11.1	Практическая работа: - Запуск графического редактора Paint. - Работа со справочной системой. - Создание графических примитивов в Paint.	10.10	
12	12.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	10.10	
13	13.1	Диалоговое окно Атрибуты. Единицы измерения (пиксель, дюйм). Алгоритм сохранения изображения. Форматы графических файлов.	17.10	
14	14.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	17.10	
15	15.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	24.10	
16	16.1	Создание графических примитивов в Paint и сохранение. Операции с цветом.	24.10	
17	17.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	07.11	
18	18.1	Фрагмент. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов.	07.11	
19	19.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	14.11	
20	20.1	Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка.	14.11	
21	21.1	Перемещение, копирование, удаление, изменение размеров объекта.	21.11	
22	22.1	Возможности цветового оформления.	21.11	

23	23.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	28.11	
24	24.1	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики.	28.11	
25	25.1	Рисование с помощью сетки.	05.12	
26	26.1	Рисование с помощью сетки.	05.12	
27	27.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	12.12	
28	28.1	Изменение масштаба, создание ярлыка, типы сохраняемых документов.	12.12	
РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой. 12 часов				
1	1.2	Редактирование рисунков	19.12	
2	2.2	Точные построения графических объектов	19.12	
3	3.2	Зарисовки прямоугольника, квадрата, круга в перспективе	26.12	
4	4.2	Цвет в компьютерной графике, форматы графических файлов	26.12	
5	5.2	Понятие тонового диапазона изображения. Взаимосвязь цветов в изображении.	09.01	
6	6.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	09.01	
7	7.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	16.01	
8	8.2	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка по выбору.	16.01	
9	9.2	Открытка к празднику.	23.01	
10	10.2	Открытка к празднику.	23.01	
11	11.2	Создание рисунка на тему «Природа».	30.01	
12	12.2	Создание рисунка на тему «Природа».	30.01	
РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint. 12 часов				
1	1.3	Беспредметная композиция на чередование пятен, линий, геометрических форм	06.02	
2	2.3	Сюжетная композиция «Мой Дом»	06.02	
3	3.3	Создание заднего плана	13.02	
4	4.3	Создание переднего плана, детализация	13.02	
5	5.3	Сюжетная композиция «дружеский шарж»	20.02	
6	6.3	Создание фоновой заливки	20.02	
7	7.3	Детализация портрета и заднего плана	27.02	
8	8.3	Декоративная композиция «Мир цвета и цветов» по мотивам фантастических книг и сказок	27.02	
9	9.3	Создание фоновой заливки	06.03	

10	10.3	Создание заднего плана	06.03	
11	11.3	Создание объектов переднего плана	13.03	
12	12.3	Детализация	13.03	
РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции. 20 часов				
1	1.4	Создание декоративных композиций с помощью Paint	20.03	
2	2.4	Создание фоновой заливки	20.03	
3	3.4	Создание Рамки	03.04	
4	4.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	03.04	
5	5.4	Создание заднего плана	03.04	
6	6.4	Создание переднего плана, детализация	10.04	
7	7.4	Декоративная композиция «Город»	10.04	
8	8.4	Создание заднего плана	10.04	
9	9.4	Создание объектов переднего плана	17.04	
10	10.4	Декоративная композиция «Портрет гнома, эльфа, сказочного существа»	17.04	
11	11.4	Создание фоновой заливки	17.04	
12	12.4	Детализация портрета и заднего плана	24.04	
13	13.4	Композиция «Этот фантастический мир»	24.04	
14	14.4	Создание фона	24.04	
15	15.4	Создание объектов	15.05	
16	16.4	Детализация.	15.05	
17	17.4	Создание фоновой заливки	15.05	
18	18.4	Создание Рамки	22.05	
19	19.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	22.05	
20	20.4	Создание заднего плана	29.05	

5 группа

№ зан п/п	№ в разделе	Раздел, тема урока	Дата	Примечание/корректировка
РАЗДЕЛ 1. Основные сведения о компьютере. 6 часов				
1	1.1	Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК. Соблюдение норм личной гигиены	06.09	
2	2.1	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Компьютерная помощница - мышь.	13.09	
3	3.1	Меню: возможность выбора. Начните работу с нажатия кнопки Пуск.	20.09	
4	4.1	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	27.09	
5	5.1	Практическая работа:	04.10	
6	6.1	- Запуск графического редактора Paint.	11.10	

РАЗДЕЛ 2. Основные приёмы работы с компьютерной графикой. 8 часов				
1	1.2	Точные построения графических объектов	18.10	
2	2.2	Зарисовки прямоугольника, квадрата, круга в перспективе	25.10	
3	3.2	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв.	08.11	
4	4.2	Цвет в компьютерной графике, форматы графических файлов	15.11	
5	5.2	Понятие тонового диапазона изображения. Взаимосвязь цветов в изображении.	22.11	
6	6.2	Печатные публикации. Виды печатных	29.11	
7	7.2	публикаций. Открытка по выбору. Открытка к празднику.	06.12	
8	8.2	Создание рисунка на тему «Природа».	13.12	
РАЗДЕЛ 3. Создание беспредметных декоративных композиций в Paint. 10 часов				
1	1.3	Сюжетная композиция «Мой Дом»	20.12	
2	2.3	Создание заднего плана	27.12	
3	3.3	Создание переднего плана, детализация	10.01	
4	4.3	Сюжетная композиция «дружеский шарж»	17.01	
5	5.3	Создание фоновой заливки	24.01	
6	6.3	Детализация портрета и заднего плана	31.01	
7	7.3	Декоративная композиция «Мир цвета и цветов» по мотивам фантастических книг и сказок	07.02	
8	8.3	Создание фоновой заливки	14.02	
9	9.3	Создание заднего плана	21.02	
10	10.3	Создание объектов переднего плана	28.02	
РАЗДЕЛ 4. Декоративные композиции. 12 часов				
1	1.4	Создание декоративных композиций с помощью Paint	07.03	
2	2.4	Создание фоновой заливки	14.03	
3	3.4	Создание Рамки	21.03	
4	4.4	Декоративная композиция «Космические просторы»	04.03	
5	5.4	Создание заднего плана	11.04	
6	6.4	Создание переднего плана, детализация	18.04	
7	7.4	Декоративная композиция «Город»	25.04	
8	8.4	Создание заднего плана	25.04	
9	9.4	Декоративная композиция «Портрет гнома, эльфа, сказочного существа»	16.05	
10	10.4	Детализация портрета и заднего плана	16.05	
11	11.4	Композиция «Этот фантастический мир»	23.05	

12	12.4	Создание фоновой заливки	23.05	
----	------	--------------------------	-------	--

Условия реализации

Занятия по программе «Компьютерное искусство» проводятся в учебных кабинетах, снабженных необходимыми для данного вида деятельности дополнительными техническими помещениями для набирания и выливания воды, мытья рук, шкафы для хранения наглядных материалов, дополнительного оборудования. Учебные кабинеты для занятий снабжены столами и мольбертом для выполнения творческих работ, стульями для учащихся и педагога, меловой доской; техническими средствами обучения: интернет – материалами, ноутбуком.

Формы аттестации и контроля

По программе «Компьютерное искусство» проводятся следующие формы аттестации: просмотры, на которых осуществляется коллективное обсуждение результатов по выполнению каждого задания, выставки, конкурсы, на которых определяется успешность каждого ребенка.

Задачи, которые ставятся перед учащимся при выполнении заданий, не должны выходить за рамки полученных ими ранее знаний, умений и навыков. Задания (натюрморты с неподвижной натуры) по степени сложности ориентированы на средний уровень способностей учащихся. Для воспитанников, чьи способности выше средних возможна постановка более сложных задач и наоборот.

Оценочные материалы

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно-результативный блок:

- текущая диагностика преподавателем по результатам практической работы в течение всего учебного года. Работа может оцениваться в несколько этапов: промежуточный этап (с указанием удачных и слабых сторон работы) и окончательная оценка выполненной работы;
- публичная защита выполненных учащимися творческих работ (проведение и обсуждение работ на просмотрах);
- взаимооценка обучающимися работ друг друга;
- открытые занятия;
- итоговое тестирование в конце каждой четверти (контрольные работы, обобщающие занятия).

Критерий оценки

Работа считается выполненной: на «отлично», если обучающийся решает весь комплекс поставленных перед ним задач: - композиционное решение листа;

- линейно-конструктивное построение;
- правильная передача пропорций, пространственного положения;
- умелое владение средствами выразительности;
- владение изобразительными материалами;

На «хорошо» - если обучающийся решил поставленные в работе задачи частично или по каким-либо критериям в работе не достигает максимального результата;

На «удовлетворительно» - если обучающийся решил поставленные перед ним задачи в малом объеме, работа не выразительна, не найдены средства выразительности для наилучшего воплощения замысла;

На «неудовлетворительно» - если обучающийся полностью не решил поставленных перед ним задач.

При выставлении оценки учитывается степень приложенного усилия каждого обучающегося для достижения положительного результата. Для учащихся, чьи способности выше средних возможна постановка заданий повышенной степени сложности.

Методические материалы программы

В основу программы положены следующие педагогические принципы:

1. Доступность в обучении и воспитании. Учебная и воспитательная работа строиться с учётом возрастных, индивидуальных, и половых особенностей учащихся, уровня их обученности и воспитанности. Преподавание материала ведётся с постепенным увеличением трудностей, от простого к сложному;
2. Индивидуальный подход в воспитании педагогический процесс ведётся с учётом индивидуальных особенностей темперамента, характера, способностей, склонностей;
3. Систематичность и последовательность -эти принципы позволяют за меньшее время достичь больших результатов. В данной программе это чёткая организация занятий и поставленных задач;
4. Сознательность и активность принципы, где собственная познавательная активность обучающегося является важным фактором обучаемости, и оказывает решающее влияние на темп, глубину и прочность овладения знаниями и навыками. Осознанное участие в учебно-воспитательном процессе усиливает его развивающее влияние. Реализации данного принципа способствует технология активного обучения; связь теории с практикой-принцип, требующий гармоничной связи научных знаний с практикой. Теория даёт познание мира, практика учит приёмам выполнения задач. В процессе обучения создаются условия для перехода от практического мышления к абстрактно-теоретическому.

Формы, приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса

Программа с большим количеством теоретического материала. Поэтому на занятиях чаще всего используются следующие методические приемы: словесный, наглядный, практический.

Лекция – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме; лекция с элементами беседы – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с воспитанниками наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме. Данная форма обучения позволяет активизировать мыслительную деятельность воспитанников, «оживить» атмосферу занятия;

Наглядные методы используются при прохождении курса в неразрывной взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с методами и техниками тонально - конструктивного изображения предметов;

Практические методы - наиболее актуальные при обучении рисованию. При помощи практики ученики применяют полученные теоретические знания на деле, развивают глазомер, ведут сравнительный анализ тех или иных предметов, что приводит к овладению техникой рисования и изображению трёхмерного пространства на плоскости. Разнообразие в методах преподавания предполагает различные формы проведения занятий:

- занятия - практикумы – занимают основное место по программе, которые в свою очередь подразделяются на следующие виды: а) занятия по выполнению длительных заданий (натюрмортов, интерьеров, гипсовых орнаментов, голов);
- занятия по выполнению краткосрочных заданий – зарисовки, наброски, краткосрочные рисунки;
- пленэрные занятия – являются необходимым звеном в обучении, так как способствуют процессу наблюдения и изучения природы;
- занятия - лекции с элементами беседы (вводные занятия по темам программы);
- игровые занятия (проведение дидактических игр-упражнений)
- самостоятельная творческая деятельность учащихся по заданию педагога.

Алгоритм учебного занятия:

- I. Вводная часть
- II. Основная часть.
- III. Заключительная часть.

Вводная часть занятий предполагает подготовку учащихся к работе, к восприятию материала, целеполагание.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности учащихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Усвоение новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность учащихся. Здесь же целесообразно

применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно. Для того, чтобы переключить активность учащихся (умственную, речевую, двигательную), на занятиях проводятся физкультминутки.

В заключительной части занятия - подведение итогов, рефлексия. В течение 2-3 минут внимание детей акцентируется на основных идеях занятия. На этом же этапе учащиеся высказывают своё отношение к занятию, к тому, что им понравилось, а что было трудным.

Основными технологиями, используемыми при прохождении программы, являются:

1. технология личностно-ориентированного, развивающего обучения:

- обучение, выявляющее особенности обучающегося – субъекта;
- признание самобытности и самоценности субъектного опыта ребенка;
- выстраивание педагогического воздействия на основе субъектного опыта, обучающегося;
- создание атмосферы сотрудничества;
- создание оптимальных условий для творчества и развития личности.

2. здоровьесберегающие технологии, обеспечивающие гигиенически оптимальные условия образовательного процесса:

- физкультурно-оздоровительные: проветривание класса, использование физкультминутки, динамической паузы;
- технологии оптимальной организации учебного процесса и физической активности учащихся: правильная организация занятий, выбор и чередование различных видов деятельности, учет каналов восприятия, учет зоны работоспособности;
- применение разнообразных психолого-педагогических технологий: снятие эмоционального напряжения, создание благоприятного психологического климата на занятии.

3. информационно-коммуникативные технологии:

- мультимедийные презентации
- Интернет-ресурсы

Список литературы

Ершов А.П., Звенигородский Г.А. Информатика. Информатика и образование. № 3, 1987. 4. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике М. Лаборатория Базовых Знаний 2011. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с. 7.

Пешкова В.Е. Педагогика. Часть 3. Технологии развивающего обучения. – Майкоп, 1998.

Газета «Информатика» № 31 — 2003 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере

4. Газета «Информатика» № 1 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере

5. Газета «Информатика» № 2 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере

6. Газета «Информатика» № 25-26 — 2004 г А. А. Дуванов Рисуем на компьютере: растровая графика

Фролов М. Учимся рисовать на компьютере. БИНОМ. Лаборатория знаний. 2002

1. Алексахин Н.Н. Голубая сказка - Москва, «Народное образование», 1996;
2. Алехин А. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. Кн. для педагога. - М.: Просвещение, 2013.
3. Афонькин С.Ю. Афонькина А.С. Орнаменты народов мира - С-Петербург, Кристалл, 1998;
4. Буйнов А. Школа изобразительного искусства: Вып.1: Учебное пособие. - М.: Изобразительное искусство, 2014.
5. Венгер А. Психологические рисуночные тесты: Иллюстрированное руководство. - Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2016.
6. Волков Н.М. Композиция в живописи. - М.: Просвещение, 1999;
7. Гамезо М. Атлас по психологии: Информ.-метод. Пособие к курсу «Психология человека». М.: Педагогическое общество России, 2015.

8. Газарян С. Прекрасное своими руками (народные художественные ремесла) - составитель Москва, «Детская лит.», 1979;
9. Грибовская А.А. Дошкольникам о графике, живописи, архитектуре и скульптуре. - М.: МИПКРО, 2001;
10. Гильман Р.А. Художественная роспись тканей - Москва, ВЛАДОС, 2008;
11. Дмитриева Н.А. Краткая история искусств. - С.-П.: Терра, 2005;
12. Дмитриева А. Программа Рисунок, живопись, станковая композиция. Учебно-методич. Кабинет. -М.: 2013.
13. Дубровская Н.В. Приглашение к творчеству. - С.-П.: Детство -Пресс, 2002;
14. Ельшевская Г. Модель и образ. - М.: Советский художник, 1986.
15. Жуков Н. Программа Рисунок. Научно-метод. кабинет. -М.: 1984
16. Иванченко В. Занятия в системе дополнительного образования детей. –Издательство Учитель. -2015.
17. Кузин В.С. Основы обучения изобразительного искусства в школе. - М: Просвещение, 1998;
18. Кузнецов А.М. Школа изобразительного искусства. — М.: Изобразительное искусство, 1999;
19. Костерин Н.П. Учебное рисование. -М.: Наука, 2001 г.;
20. Неменский Б.М. Искусство вокруг нас. - М.: Мозаика-Синтез, 2003; 21. Ростовцев Н.Н. Учебный рисунок. - М.: Просвещение, 1999;
22. Сапего И. Предмет и форма. - М.: Советский художник, 1984.
23. Сапожникова Т.Б., Коблова О.А. Методика проведения уроков изобразительного искусства по теме «Декоративно-прикладное искусство в жизни человека» - Москва, Педагогический университет «Первое сентября», 2007;
24. Синеглазова М.О. Роспись по стеклу - Москва, «Издательский Дом МСП», 2008;
25. Сокольникова Н. Изобразительное искусство. Словарь терминов. Обинск: Титул, 1996.
26. Сокольникова Н.М. Основы рисунка. - М.: Центр и Академия, 2000;
27. Сокольникова Н.М. Основы живописи. - М: Центр и Академия, 2000;
28. Сокольникова М.Н. Основы композиции. - М: Центр и Академия, 2000;
29. Фришман И. Методика работы педагога дополнительного образования. - М.: Издательский центр «Академия», 2001.
30. Швайко Г.С. Занятия по изобразительному искусству. - М.: ВЛАДОС, 2000;
31. Щербаков А. Программа рисунок, живопись, композиция. Учебнометодич. Кабинет. -М.: 1988.

Список литературы для учащихся и родителей

1. Афонькин С.Ю., Афонькина А.С. Орнаменты народов мира, С-Петербург, Кристалл, 1998;
2. Гильман Р.А. Художественная роспись тканей – Москва, ВЛАДОС, 2008;
3. Дмитриева Н.А. Краткая история искусств - С.-П.: Терра, 2005;
4. Жемчугова П.П. Иллюстрированный словарь школьника Декоративно прикладное искусство, Санкт-Петербург, 2006; Журнал «Юный художник».- М.: Графика. 2016.
1. 2. Журнал «Юный художник». - М.: Графика. 2016.
2. Детский журнал об искусстве «Эскиз». - М.: Издательский дом Весёлые картинки 20022006.
3. Популярная художественная энциклопедия А-М., -М.: Издательство Большая Российская энциклопедия 1999.
4. Популярная художественная энциклопедия М-Я., -М.: Издательство Большая Российская энциклопедия 1999.