

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
муниципального образования городской округ город- курорт Сочи
Краснодарского края «Детская художественная школа № 3»**

ОБСУЖДЕНО
НА ЗАСЕДАНИЕ МЕТОД. СЕКЦИИ
ПРОТОКОЛ № 1
от 29 августа 2025 г.
ПРЕДСЕДАТЕЛЬ МО
Н.А.ЗАКИРНИЧНАЯ

СОГЛАСОВАНО
РЕШЕНИЕМ МС
ПРОТОКОЛ № 1
от 29 августа 2025 г.
ЗАМ. ДИРЕКТОРА ПО УВР
Ю.В.РЯБОВАЛОВА

УТВЕРЖДЕНО
РЕШЕНИЕ ПЕДСОВЕТА
ПРОТОКОЛ № 1
от 29 августа 2025 г.
ДИРЕКТОР ДХШ № 3
Т. С. КОСТОУСОВА



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА модифицированная

По предмету: «Информационные технологии»

Ступень обучения: класс 3 - 4

Уровень: дополнительный

Срок реализации программы: 2 года

Количество часов: 66 часов (в год) – 2 часа в неделю в 3 классе

66 часов (в год) – 2 часа в неделю в 4 классе

132 часов (всего)

Программа составлена на основе программы по учебному предмету В.01.УП.01. «Информационные технологии», дополнительной предпрофессиональной программы в области изобразительного искусства «Дизайн», преподавателем МБУДО г. Сочи «ДХШ № 3» высшей квалификационной категории **Стенъкиной Натальей Николаевной**

г. Сочи
2025 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета «Информационные технологии» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн». Информационные технологии – в системе художественного образования, как предмет, изучается взаимосвязано с предметом «Компьютерная графика» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Основы дизайн – проектирования», «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися. «Информационные технологии» формируют знания, умения и навыки в области информационных технологий, необходимых для будущей деятельности дизайнера, техническое и программное обеспечение информационных технологий, технологии сбора, обработки и преобразования информации по профилю «Дизайн». Программа доступно и последовательно знакомит учащихся ДХШ с профессиональными навыками, учитывая их возрастные и психологические особенности, успешное овладение которыми способствует развитию творческих способностей личности. Данная программа предназначена для обучения в ДХШ в 3 – 4 классах при пятилетнем обучении.

1.1. Актуальность данной программы заключается в том, что она отвечает современным тенденциям развития образования и соответствует уровню развития современной подростковой аудитории. А также научить учащихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи информационных технологий, развить пространственное мышление учащихся, сформировать интерес и любовь к графическому и анимационному дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

1.2. Научная новизна заключается в активном использовании в образовательном процессе возможностей информационных и современных образовательных технологий. Занятия по предмету «Информационные технологии» относятся к вариативным предметам в программе художественного воспитания учащихся. Учебный предмет «Информационные технологии» — это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по предмету содержит теоретические и практические задания, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эта программа способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями и технологиями.

1.3. Цель программы заключается в художественно-эстетическом развитии личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету, а также подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

1.4. Задачи программы:

-освоить терминологию предмета «Информационные технологии»;

- уметь использовать информационные ресурсы для поиска и хранения информации; овладение основами проектирования и основами исполнительского мастерства;
- уметь создавать презентации;
- уметь применять антивирусные средства защиты;
- уметь применять специализированное программное обеспечение для сбора, хранения и обработки информации в соответствии с изучаемыми профессиональными модулями.

В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать:

- основные методы и средства обработки, хранения, передачи и накопления информации;
- назначение, состав, основные характеристики компьютера;
- технологию поиска информации в Интернет;
- принципы защиты информации от несанкционированного доступа;
- основные угрозы и методы обеспечения информационной безопасности.
- основные угрозы и методы их предотвращения в процессе выполнения длительного проекта;
- методику разработки сопроводительного текста (защита проекта) к проекту

1.5. Вид программы

Модифицированная рабочая программа составлена на основе программы по учебному предмету В.01. «Информационные технологии», дополнительной предпрофессиональной программы в области изобразительного искусства «Дизайн».

1.6. Возрастная группа детей, на которую рассчитана данная программа, составляет 13 – 14 (15) лет.

1.7. Ступень обучения – дополнительная.

1.8. Образовательный процесс Занятия по предмету проводятся в объеме, определенном действующими примерными учебными планами, разработанными Научно-методическим центром по художественному образованию Министерства культуры Российской Федерации и утвержденными приказом Министерства культуры Российской Федерации от 12 марта 2012 года № 156. Комплектность группы составляет 8 – 12 учащихся (согласно действующим нормативам СанПин), малокомплектная группа составляет 4 – 5 учащихся (причины малокомплектности группы – сменность занятий общеобразовательной школы, не совпадающая с общим потоком обучающихся в ДХШ №3 по данному классу). Продолжительность академического часа 40 минут (по уставу МБУДО г. Сочи «ДХШ № 3»). Перерыв между парами составляет 10 минут. Форма обучения – групповая, учебный процесс по программе осуществляется в форме занятий в аудиториях (уроки) и внеклассных занятий (экскурсия, посещение выставок, музеев, мастерских художников), самостоятельной работы учащихся (домашнее задание, сбор материала по теме, творческая работа). Основной формой проведения занятий является урок смешанного типа (лекция, совмещённая с практической работой). В преподавании предмета используется всё многообразие методов обучения: словесные (объяснение, описание, рассуждение, беседа); практические методы (мастер класс, упражнения). Концепция программы заключается в строгой последовательности изучения традиционных композиционных базовых законов

и правил, навыков и умений, и освоения учащимися новых принципов композиционного анализа.

1.9. Сроки и этапы реализации программы

Рабочая программа разработана на двухлетний, курс обучения (3 – 4 классы). Занятия по предмету проводятся в объёме, определённом действующими учебными планами, утверждёнными приказом

- регулярность занятий:

В 3 и 4 классе - 2 часа в неделю (в один день).

В течение учебного года занятия проводятся на протяжении 33 учебных недель.

1.10. Ожидаемые результаты и способы их проверки

Описание критерии оценки знаний и умений учащихся

3 класс

Освоение новых знаний: изучаются информационные технологии, связь информационных технологий с информационными системами, инструментарий информационной технологии, методологии использования информационных технологий; классификация информационных технологий.

Развитие новых навыков: общее представление о Windows; умение пользоваться объектами Windows; работа в текстовом редакторе, назначение, возможности, области применения, особенности использования в профессиональной деятельности текстового редактора Power Point, создание презентаций, создание усложнённых презентаций; работа в графическом редакторе Paint.

4 класс

Освоение новых знаний: учащиеся знакомятся с основами знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления; приобретают навыки создания и обработки рисунков с использованием графических редакторов; формируют представление о живописи и графике, расширяют эстетический кругозор; вовлекаются в практическую деятельность; развиваются видение красоты окружающего мира;

Развитие новых навыков: самостоятельное творческое мышление и умение реализовать свои замыслы; развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность; развитие чувства прекрасного; развитие творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности; развитие у учащихся навыков критического мышления; раскрытие креативных способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира; привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению.

Фиксация знаний и умений учащихся.

Фиксация знаний и умений, приобретаемых учащимися в конце каждого года обучения, является итоговое задание по композиции.

1.11. Конечный результат обучения по окончанию полного курса предполагает следующие знания и умения полученные учащимися:

Учащийся должен знать:

-знать терминологию предмета «Информационные технологии»;

-знать основные методы и средства обработки, хранения, передачи и накопления информации;

-знать программное и аппаратное обеспечение дизайнера, форматы графических файлов;

-знать технологии поиска информации в Интернете;

-знать принципы защиты информации от несанкционированного доступа;

-знать основные угрозы и методы обеспечения информационной безопасности.

Учащийся должен уметь:

-уметь использовать информационные ресурсы для поиска и хранения информации;

-уметь использовать презентационную графику и мультимедиа-информацию;

-уметь создавать презентации;

-уметь применять антивирусные средства защиты;

-уметь применять специализированное программное обеспечение для сбора, хранения и обработки информации в соответствии с изучаемыми профессиональными модулями.

-разбираться в назначении форматов файлов, используемых в программе Paint;

-правильно и эффективно использовать инструменты рисования;

-создавать рисунки с помощью комбинирования графических примитивов (прямоугольников, овалов, многоугольников);

-работать с цветовой палитрой и создавать собственные цветовые оттенки;

Перечень личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации:

- осуществление самостоятельного контроля за своей учебной деятельностью, умение

планировать свою домашнюю работу;

-умение давать объективную оценку своему труду, формировать навыки взаимодействия преподавателя и обучающихся в образовательном процессе;

-уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам,

понимание причин успеха/неуспеха собственной учебной деятельности;

-определение наиболее эффективных способов достижения результата

Методика определения результатов обучения, периодичность, система их фиксирования.

Системой определения результатов обучения является оценка (по пятибалльной системе) выставляемая учащемуся по окончанию учебного задания или после определённого этапа выполняемой работы.

2.УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

по предмету «композиция прикладная»

3 класс

(первый год обучения)

№	Название раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах
			Аудиторные занятия

			66
Раздел 1: Растворные и векторные графические редакторы. Основы растворной компьютерной графики.			
1.1.	Цветовые схемы в растворной графике	Урок	8
1.2.	Основы декора в растворной компьютерной графике.	Урок	8
1.3	Редактирование готовых растворных изображений	Урок	8
Раздел 2: Графика в PowerPoint.			
2.1.	Графические возможности программы PowerPoint . в дизайне	Урок	6
2.2.	Способы организации презентаций. Создание тематического цветового шаблона.	Урок	8
2.3.	Совместное использование других программ с PowerPoint .	Урок	6
2.4.	Проект-презентация.	Урок	8
Раздел 3: Программа PhotoShop.			
3.1.	Дизайнерские возможности программы. Способы редактирования изображений.	Урок	8
3.2	Создание фото-коллажа.	Урок	8

**4 класс
(второй год обучения)**

№	Название раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах
			Аудиторные занятия
			66
Раздел 5: Основы дизайна в PhotoShop			
5.1.	Техники работы с текстом в PhotoShop	Урок	4
5.1.	Разработка шрифтовой композиции в PhotoShop.	Урок	6
5.2.	Работа с текстурами в PhotoShop	Урок	4
5.3.	Русский авангард.	Урок	6
5.4.	Итоговая работа. Плакат.	Урок	8
Раздел 6: Программа CorelDraw.			
6.1.	Создание переходов фигур и цветов.	Урок	4
6.2.	Использование трехмерных эффектов.	Урок	6
6.3.	Разработка авторского персонажа	Урок	8
6.4.	Стилизация персонажа.	Урок	8
6.5.	Итоговая работа. Мой мир.	Урок	8

3. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ

3 КЛАСС

Раздел 1: Растровые и векторные графические редакторы. Основы растровой компьютерной графики.

Задание № 1.

Цветовые схемы в растровой графике

Освоение работы с цветом в растровой графике. Выполнение композиции с упором на цветовые сочетания (например, «Контраст», «Нюанс», «Светлое на тёмном» и т.д.)

Задание № 2.

Основы декора растровой компьютерной графики.

Создание нескольких декоративных растровых изображений объединённых одной тематикой (например, «Подводный мир», «Символы времен года», «Юность, Взросление, Мудрость», «Птицы: домашние, тропические, хищные»)

Использование инструментов, кистей и слоёв в работе над каждым изображением.

Задание № 3.

Редактирование готовых растровых изображений с текстом.

Цвет как элемент дизайна. Работа с эффектами графического редактора, использование цветового колорита как способ объединения изображений в единую композицию. Введение шрифта в композицию.

.Раздел 2: Программа PowerPoint.

Задание № 4.

Графические возможности программы PowerPoint. в дизайне Окно программы. Презентации: определение, примеры различных презентаций, правила и способы создания. Слайды: определение, создание, типы. Действия со слайдами.

Действия с объектами. Анимация объектов. Макеты и шаблоны. Управление показом: способы управления.

Переходы добавление переходов, изменения.

Задание № 5.

Способы организации презентаций. Создание тематического цветового шаблона.

Создание авторского шаблона для презентации, организация каждого слайда по цвету и дизайну в соответствии с заданным стилем.

Задание № 6.

Совместное использование других программ с PowerPoint.

Создание и обработка элементов информационной графики для презентации. Подготовка текста для выбранной темы, внедрение уже созданных ранее изображений, разработка диаграмм и графиков.

Задание № 7.

Проект-презентация.

Объединение проекта – презентации, внедрение уже готовых растровых изображений, элементов графики и текста, компоновка их в слайдах.

4 КЛАСС

Раздел 5: Основы дизайна в PhotoShop

Задание № 8.

Техники работы с текстом в PhotoShop

Изучение способов преобразования текста в элемент дизайна. Использование инструментов, деформации, цвета, наслоения и т.д. Знакомство с понятием растрового шрифта.

Задание № 9.

Разработка шрифтовой композиции в PhotoShop.

Использование текста как графического элемента, составление цельной шрифтовой композиции, компонуя вместе слова и буквы разного цвета, размера и формы.

Задание № 10.

Работа с текстурами в PhotoShop

Текстура как одно из выразительных средств композиции. Использование и комбинирование различных эффектов и текстур в PhotoShop, создание своих. (например, «Эффект состаренной фотографии», «Эффект ткани, декор элементов под батик» и тд.)

Задание № 11.

Русский авангард.

Знакомство с жанром Авангард в искусстве, изучение работ художников авангардистов (например, «Клином красным бей белых» Эль Лисицкого) применение их техник в создание авангардной композиции из геометрических фигур.

Задание № 11.

Итоговая работа. Плакат.

Создание авторского плаката в стиле русский авангард. Применение нестандартных композиционных решений, разнообразие формы, контраст цвета, использование текстур, геометрических фигур, обработанных изображений, фото коллажей.

Раздел 6: Программа CorelDraw

Задание № 12.

Создание переходов фигур и цветов.

Освоение навыков работы со сложными формами. Применение техник работы с переходами, чтобы создать контраст на композиции и выстроить из нескольких простых фигур одну сложную. Изучение новых инструментов в CorelDraw

Задание № 13.

Использование трехмерных эффектов

Применение трехмерных эффектов в художественной композиции, для достижения новых нестандартных визуальных решений в работе (например, «Корзина фруктов», «Цветы в горшках» и т.д.)

Задание № 14.

Разработка авторского персонажа

Использование ранее изученных визуальных средств для создания своего авторского персонажа, человека принадлежащего к выбранной профессии. Детальная проработка его формы, силуэта и особенности костюма.

Задание № 15.

Стилизация персонажа.

Использование цвета, орнамента и текстур для подчеркивания характера, и визуальных особенностей персонажа.

Задание № 16.

Итоговая работа. Мой мир.

Выполнение финальной композиции, создание сложного визуального окружения, внедрение туда своего персонажа и проработка деталей, элементов окружения. Применение изученных приёмов композиции и техник работы в CorelDraw, для достижения цельности в работе.

4.ФОРМЫ И ВИДЫ КОНТРОЛЯ

Аттестация знаний и умений учащихся осуществляется в соответствии с требованиями учебного плана МБУДО г. Сочи «ДХШ № 3». По данной дисциплине аттестация проводится в виде текущего контроля успеваемости (устные опросы, плановый просмотр учебных и творческих работ учащихся по результатам первой, второй, третей, четвертой четвертей). Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных уроков, экзаменов, которые проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях. Одной из форм аттестации является участие в школьных, зональных и краевых конкурсных этапах, выставках и конкурсах творческих работ различных уровней, олимпиадах. В некоторых случаях, в частности для одарённых учащихся, документальными формами, подтверждающими результативность работы, могут быть портфолио обучающихся. Для остальных учащихся документальной формой, отражающей достижения каждого обучающегося, могут быть ведомости (оценки результатов освоения программы).

Формой итоговой аттестации в 4 классе является итоговая работа.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

- * Методические пособия по темам прикладной композиции;
- * Работы учащихся из методического фонда школы;
- * Иллюстративный материал из школьной библиотеки;
- * Методические разработки по предмету «композиция прикладная» преподавателей ДХШ;
- *Программы для детских художественных школ по прикладной композиции краевого учебно – методического центра.
- * Таблицы по цветоведению;
- *Таблицы по этапам работы над композицией;
- * Наглядные пособия по различным графическим и живописным техникам.
- *Таблицы, иллюстрирующие основные законы композиции.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ КОМПОЗИЦИЯ ПРИКЛАДНАЯ

Инвентарный №№	Автор и заглавие (запись двухстрочная)	Год издания	Используется для учащихся
230	В.Д. Курушин Графический дизайн и реклама. Самоучитель. М.: ДМК, 2011.	2011	1-5 класс
937	Л.А. Залогова Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. М.: БИНОМ, 2007.	2007	3-5 класс

1349	Л.А. Залогова Компьютерная графика. Элективный курс Учебное пособие. М.: БИНОМ, 2006.	2006	2-5 класс
258	Р.Г. Рожкова, П.П. Данилов, В.Н. Шатов Графический дизайн и реклама на компьютере. Краткое руководство. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006.	2006	2-5 класс
259	Г. Тимофеев, Е. Тимофеева Графический дизайн. Ростов-на-Дону, Феникс, 2004	2004	2-5 класс
1348	А.А. Бобцов, Е.В. Рукуйжа, А.С. Пирская Пособие по программе «Пакет программ Microsoft Office 2007/2010». СПб.: 2010.	2010	1-5 класс
1328	Л.А. Слетова. CorelDRAW X3. Мультимедиа курс. М.: Эксмо, 2007	2007	3-5 класс