

## Центр реабилитации и образования №7

Моканов Н.Т.

И.В. Рибелка  
«18» ИЮН 2025г

С.А. Войтас  
2025г.

**«7 пикселей»**

## 1-11 класс

**2025-2026 учебный год**

Федоскин А.Н.

2025 год

## Пояснительная записка

В настоящее время владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Курс «7 пикселей» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Данный курс, входящий в комплексную реабилитацию, ведет к формированию познавательного интереса, развитие у учащихся основ теоретического мышления. Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «7 пикселей» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

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

Эта программа служит для создания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Данная программа разработана на основе:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации». От 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»;
- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 286 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования";
- Приказ Минпросвещения России от 17 мая 2012 г. № 413 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования"
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

**Цель программы:** создание благоприятных условий для развития творческих способностей и эстетического вкуса школьников при освоении инструментов и приемов компьютерной графики.

Курс «7 пикселей» прививает эстетический вкус, формирует у учащихся основы компьютерной грамотности, помогает:

- освоить азы компьютерной графики;
- научиться пользоваться ПК и графическими редакторами;
- выполнять рисунки и проекты разной степени сложности;
- освоить основные инструменты и приемы, используемые в растровой, векторной и 3D компьютерной графики.

### **Основные задачи программы:**

#### обучающие:

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с программами Paint, ArtRage, Paint 3D, Gimp, Imageviwer, Microsoft Office, SweetHome3D;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;

#### развивающие:

- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- организация развивающего досуга

#### воспитательные:

- Формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- Укоренение духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- Привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;

- Развитие мотивации личности к познанию;
- Воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической: творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания. Данная программа заинтересует учащихся, так как компьютерная графика – необычайно перспективный предмет, а применение ее уже в школьном возрасте окрасит жизнь учеников новыми красками. Стоит постоянно демонстрировать ряд уникальных устройств, которыми обладает именно изучаемая в данный момент компьютерная программа. Прежде всего, стоит показать манипулирование изображением, создание сложных композиций, редактирование их и получение на основе созданных композиций готовой продукции.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Компьютерное искусство стало существенной реальностью жизни человека. Современный ребенок обречен на их эстетическое, семантическое, смысловое освоение.

Данная программа ориентирована на детей 8-15 лет. Наполняемость группы 12-15 человек (по количеству компьютерной техники).

Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы являются выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, их дальнейшее ориентирование на освоение возможностей компьютерной графики.

## Учебно-тематический план

### 1-5-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage) (1 час в неделю)

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее количество часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  <b>Основной инструментарий Paint и ArtRage</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
2	<b>Творческое задание</b> Проиллюстрировать фразеологизмы дословно.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
3	<b>Творческое задание</b> Понятие логотипа и шрифтовой композиции. Разработать логотип и флаг (ЦРО)	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
4	<b>Творческое задание.</b> Работа с 3d формами. Композиция с использованием библиотеки и готовых изображений.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
5	<b>Резерв</b> Понятие цвета в компьютерной графике, виды компьютерной графики.	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Итого часов:</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

**1-5-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage, Imageviwer)  
(2 часа в неделю)**

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее количество часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  <b>Основной инструментарий Paint и ArtRage</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
2	<b>Творческое задание</b> Проиллюстрировать фразеологизмы дословно.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
3	<b>Творческое задание</b> Понятие логотипа и шрифтовой композиции. Разработать логотип и флаг (ЦРО)	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
4	<b>Растровые редакторы Imageviwer и GIMP</b> Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши (работа в Imageviwer и GIMP)	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
5	<b>Творческое задание</b> Изготовление плаката и ретуширование фотографии (работа в Imageviwer и GIMP)	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
6	<b>Творческое задание.</b> Работа с 3d формами в Paint 3D. Композиция с использованием библиотеки и готовых изображений.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
7	<b>Знакомство с простейшим 3D редактором</b> Инструментарий программы SweetHome3D	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
8	Понятие цвета в компьютерной графике, виды компьютерной графики.	<b>1</b>		<b>1</b>
9	<b>Резерв</b> Технология работы с 3D объектами	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Итого часов:</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>

**6-8-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage, Imageviwer, Gimp, SweetHome3D)**  
**(1 час в неделю)**

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее количество часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  <b>Виды компьютерной графики</b>	1	0	1
2	<b>Творческое задание</b> Основной инструментарий <b>Paint</b> и <b>ArtRage</b> . Проиллюстрировать фразеологизмы дословно.	0	1	1
3	<b>Растровый редактор</b> Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши (работа в Imageviwer и GIMP)	1	0	1
4	<b>Творческое задание</b> Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer и GIMP)	0	1	1
5	<b>Знакомство с простейшим 3D редактором</b> Инструментарий программы SweetHome3D	1	0	1
<b>Итого часов:</b>		<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>

**6-8-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage, Imageviwer, Gimp, SweetHome3D)**  
**(2 часа в неделю)**

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практика	Общее количество часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  <b>Виды компьютерной графики</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
2	<b>Творческое задание</b> Основной инструментарий <b>Paint</b> и <b>ArtRage</b> . Проиллюстрировать фразеологизмы дословно.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
3	<b>Растровый редактор</b> Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши (работа в Imageviwer и GIMP)	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
4	<b>Творческое задание</b> Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer и GIMP)	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
5	<b>Знакомство с простейшим 3D редактором</b> Инструментарий программы SweetHome3D	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
6	<b>Творческое задание</b> Создание проекта загородного дома. Текстуры и материалы в 3D моделировании.	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
7	<b>Творческое задание</b> Понятие логотипа и шрифтовой композиции. Разработать логотип и флаг (ЦРО, Мастер.)		<b>1</b>	<b>1</b>
8	<b>Унифицированные понятия</b> Понятие цвета в компьютерной графике	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
9	<b>Резерв</b> Технология работы с 3D объектами	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>
<b>Итого часов:</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>



**9-11-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage, Imageviwer, Gimp, SweetHome3D)**  
**(1 час в неделю)**

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практик а	Общее кол-во часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  Основной инструментарий <b>Paint</b> и <b>ArtRage</b> .	<i>1</i>		<i>1</i>
2	<b>Растровый редактор</b> Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши(работа в Imageviwer и GIMP)	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
3	<b>Творческое задание</b> Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer и GIMP)	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
4	<b>Базовый инструментарий встроенного графического редактора Microsoft Office</b> Понятие слоя в векторной графике, построение фигур, изучение свойства линии, рисование и группировка объектов	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
5	<b>Резерв</b> <b>Знакомство с простейшим 3D редактором</b> Инструментарий программы SweetHome3D	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
<b>Итого часов:</b>		<i>4</i>	<i>1</i>	<i>11</i>

**9-11-й класс (Paint, Paint 3D, ArtRage, Imageviwer, Gimp, SweetHome3D)**  
**(2 часа в неделю)**

№ п\п	Наименование темы	Теория	Практик а	Общее кол-во часов
1	<b>Вводное занятие</b> Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.  Основной инструментарий <b>Paint</b> и <b>ArtRage</b> .	<i>1</i>		<i>1</i>
2	<b>Творческое задание</b> Основной инструментарий <b>Paint</b> и <b>ArtRage</b> . Проиллюстрировать фразеологизмы дословно.	0	<i>1</i>	<i>1</i>
3	<b>Растровый редактор</b> Инструментарий растрового редактора, особенности работы с растровой графикой, изготовление открытки, понятие ретуши(работа в Imageviwer и GIMP)	1	<i>0</i>	<i>1</i>
4	<b>Творческое задание</b> Изготовление плаката и ретуширование фотографии, пакетная обработка изображений (работа в Imageviwer и GIMP)	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
5	<b>Базовый инструментарий встроенного графического редактора Microsoft Office</b> Понятие слоя в векторной графике, построение фигур, изучение свойства линии, рисование и группировка объектов	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
6	<b>Творческое задание</b> Разработать логотип (ЦРО 7, Мастерской)	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
7	<b>Знакомство с простейшим 3D редактором</b> Инструментарий программы SweetHome3D	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
8	<b>Творческое задание</b> Создание проекта загородного дома. Текстуры и материалы в 3D моделировании.	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
9	<b>Резерв</b> Дополнительные возможности компьютерной графики, понятие цвета и композиции	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>
<b>Итого часов:</b>		<b>5</b>	<b>4</b>	<b>9</b>

## **Методическое обеспечение**

- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

## **Материально-техническое обеспечение:**

- Кабинет, оборудованный компьютерами с необходимым программным обеспечением, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном или электронная доска;

## **Список литературы, используемой при разработке программы**

1. Соловьева Т.Г. Азбука цифровой графики. 1-4 классы. М. Просвещение, 2024.
2. Ли Н. Г. "Рисунок. Основы учебного академического рисунка" - М.ЭКСМО, 2021.
3. Чернов Д. Школа рисования. Форма, объем, пропорции. - СПб.: Питер, 2023.
4. Эстетическое воспитание школьников: Вопросы теории и методики. - М.: Педагогика, 1988. - 104 с.
5. Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.- 480 с.
6. Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мн.:НИО, 1998. - 142с.
7. Обручев В. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс. М.: Эксмо 2012 г.
8. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010Н.
10. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009