

Отдел образования Администрации Куженерского муниципального района
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Токтайбелякская основная общеобразовательная школа»

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
МБОУ «Токтайбелякская ООШ»
от «03_»_июля 2025 г.
Протокол № 9

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ «Токтайбелякская ООШ»
_____ Сидоркин С.В.
«_03_»_июля 2025 г., приказ №27

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ПО ИНФОРМАТИКЕ

для обучающихся 7 класса (АГРОИНЖЕНЕРИЯ)

«Компьютерная графика»

Учитель физики: Войков В.В.

с. Токтайбеляк, 2025г

СОДЕРЖАНИЕ

	Пояснительная записка
	Содержание учебного процесса
	Требования к уровню подготовки обучающихся
	Формы и методы контроля
	Методическое обеспечение учебного контроля
	Список литературы и средств обучения

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

СОДЕРЖАНИЕ

Компьютерная графика- это современный вид изобразительного искусства, всех его видов. Предмет «Компьютерная графика» относится к базовой части дополнительной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн». В системе художественного образования предмет «Компьютерная графика» относится к предметной области «Учебные предметы художественно-творческой подготовки» изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн-проектирования» и в процессе обучения дополняет предмет «Рисунок», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися.

Учебный предмет «Компьютерная графика» - это определенная система обучения и воспитания, система планомерного изложения знаний и последовательного развития умений и навыков. Программа компьютерной графики включает целый ряд теоретических и практических заданий.

1.1. Цели и задачи предмета

Цель учебного предмета «Компьютерная графика»- научить обучающихся видеть в окружающем мире объект для изображения, обучить методам работы с графическими изображениями и устойчивым умениям создавать плоскостные графические объекты, научить обучающихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики, развить пространственное мышление обучающихся, сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

Задачи:

- освоить терминологию изобразительного искусства;
- сформировать знания основных методов дизайн-проектирования;
- сформировать знания основных изобразительных и технических средств и материалов проектной графики;
- развивать умения грамотно изображать с натуры и по памяти предметы (объекты) окружающего мира;
- развивать умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- развивать умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
- развивать умения применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования;
- приобретение навыков передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены;
- приобретение навыков подготовки работ к экспозиции;
- сформировать знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- сформировать знание основных изобразительных техник и инструментов;
- развивать умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта.

1.2. Сроки реализации учебного предмета

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» дополнительной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» составляет 2 года.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета *«Компьютерная графика»* со сроком обучения 2 года составляет 132 часов, в том числе аудиторные занятия - 66 часов, самостоятельная работа - 66 часов.

1.3. Формы проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и проведение консультаций осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого учащегося.

Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» дополнительной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» со сроком обучения 2 года составляет:

- аудиторные занятия:
1 - 2 классы - по 1 часу в неделю;
- самостоятельная работа:
1 - 2 классы - по 1 часу в неделю;

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на сбор натурального графического материала (фотографирование изображений необходимых для выполнения упражнений и заданий по предмету «Компьютерная графика»), выполнение домашнего задания детьми, посещение учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), подготовку и участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации проводятся с целью подготовки учащихся к контрольным урокам, зачетам, экзаменам, просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

1.4. Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ)
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

1.5. Материально-техническое оснащение учебного предмета

Каждый учащийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом и мультимедийным оборудованием, которое используется для внедрения инновационных форм обучения по предмету.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной и растровой графике (программа CorelDRAW) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению.

На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А4 и А3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

Учебно-тематический план 7 класс

№	Тема	Кол-во заданий	Общее кол-во часов
1.	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	0	1
2.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	1	1
3.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	1	1
4.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	1	1
5.	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	1	1
6.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	1	1
7.	Инструмент «Художественное оформление».	1	1
8.	Заливка цветом. Редактирование цвета - инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	1	1
9.	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	1	1
10.	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	1	1

11.	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	1	2
12.	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	1	2
13.	Полугодовая работа «Стол дизайнера»	1	3
14.	Способы и приемы редактирования растровых изображений. Программа Corel PHOTO-PAINT.	3	3
15.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	3	3
16.	Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	1	1
17.	Итоговая работа. Фотоколлаж.	1	6
18.	Экспорт изображений. Подготовка к печати	1	3
		Всего:	33

Содержание заданий

Тема 1. Задание 1. Вводная беседа о компьютерной графике. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.

Задачи: познакомить учащихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Познакомить учащихся с произведениями графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы CorelDRAW.

Тема 2. Задание 2. Панель инструментов. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

Формат: А4. Упражнение «Шесть клубничных текстур». На листе формата А4 разместить шесть квадратов 8х8 см. В левом столбце полученной таблицы черно-белая графика, в правом - цветная. В первой строчке полученной таблицы создать линейный «клубничный» узор. Во второй строке полученной таблицы создать «клубничный узор» за счет пятна. В третьей строке полученной таблицы создать «клубничный узор» за счет использования заливок. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с набором инструментов программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

Тема 3. Задание 3. Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.

Формат: А3. Упражнение «Что на что похоже?». Используя возможности инструмента «Форма», упростить предложенные сложную и усложнить простую очертаниям абстрактные фигуры. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов инструментом «Фигура».

Тема 4. Задание 4. Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.

Формат: А3. Упражнение «Кривые прямые». Используя инструменты «Свободная форма» и «Прямая», создать динамичную асимметричную композицию из кривых и ломаных линий и абрисов разной толщины. Скопировать полученную композицию и, редактируя абрисы, трансформировать ее в статичную композицию. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

Тема 5. Задание 5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».

Формат: А4. Упражнение «Храбрый портной». Используя инструменты

«Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник» создать уравновешенную асимметричную композицию из 5-7 элементов с полным и частичным наложением силуэтов. Использовать разные способы заливки. Работа на компьютере.

Задачи: Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

Тема 6. Задание 6. Группировка объектов.

Формат: А4. Упражнение «Храбрый портной - 2». Скопировать полученную в предыдущем упражнении композицию и, применив функции объединение, подгонка и пересечение графических объектов, трансформировать ее. Полученную композицию сгруппировать. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

Тема 7. Задание 7. Инструмент «Художественное оформление».

Формат: А4. Упражнение «Чернильное письмо». Создать прямоугольник и перевести его в кривую. Применив инструмент «Художественное оформление», создать имитацию изображения фигуры чернилами и пером. Сочетая инструменты «Свободная форма» и «Художественное оформление» создать имитацию рукописного письма или рисунка. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

Тема 8. Задание 8. Заливка цветом. Редактирование цвета - инструменты «Пипетка», «Ковш», «Однородная заливка», «Фонтанная заливка», «Заливка узором», «Заливка текстурой».

Формат: А4. Упражнение «Караван в пустыне», «Корабль в море», «Большой взрыв». При помощи инструментов «Пипетка», «Ковш», «Однородная заливка», «Фонтанная заливка», «Заливка узором», «Заливка текстурой» создать композицию на заданную тему. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с цветом.

Тема 9. Задание 9. Пакет интерактивные инструменты «Эффекты».

Формат: А3. «Семь самураев или трансформации». Создать семь одинаковых квадратов и один прямоугольник. Используя возможности интерактивных инструментов произвести трансформации квадратов. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе с пакетом интерактивных инструментов: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Тема 10. Задание 10. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.

Формат: Два формата А4. Упражнение «Повтор, еще повтор». Воспроизвести при помощи изученных технических приемов заданное изображение. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов.

Тема 11. Задание 11. Разработка орнамента. Геометрический орнамент.

Формат: А4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).

Тема 12. Задание 12. Разработка орнамента. Растительный орнамент.

Формат: А4. Упражнения. Работа на компьютере.

Задачи: формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).

Тема 13. Задание 13. Полугодовая работа «Стол дизайнера»
6.5. Материально-техническое обеспечение учебного предмета

Формат: А2. При помощи изученных технических приемов создать ахроматическую композицию-плакат на заданную тему. Выявить центр композиции. Работа на компьютере и распечатка.

Задачи: сформировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов.

Тема 14. Способы и приемы редактирования растровых изображений.

Задание 14. Увеличение яркости, контрастности, цветовой гаммы, баланс цветов
Формат: А4. Изменить контраст, яркость, баланс цветов и цветовую гамму заданного изображения. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

Задание 15. Цветовая маска и замена цветов

Формат: А4. На заданном изображении создать цветовую маску и заменить цвета. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

Задание 16. Прозрачный фон. Вырезание.

Формат: А4. Заданное изображение преобразовать в изображение с прозрачным фоном, создать цветовую маску и вырезать по ее контурам. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

Тема 15. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.

Задание 17. Трехмерные и творческие эффекты

Формат: А4. Преобразовать фотографию в рисунок карандашом на листе с загнутым краем. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Задание 18. Эффекты освещения.

Формат: А4. Преобразовать фотографию здания в ночную с эффектом подсветки. Работа на компьютере.

Задачи: познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Задание 19. Ретушь фотоизображений.

Формат: А4. На заданном изображении провести ретушь - убрать эффект «красных глаз», использовать инструмент «штамп» для скрытия дефектов, использовать кисть ретуширования.

Задачи: познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

Тема 16. Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW.

Задание 20. «Перекрасить небо»

Формат: А4. Работа на компьютере. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных рисунков. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств векторной графики.

Тема 17. Задание 21. Итоговая работа. Фотоколлаж. «Путешествие - Мечта»

Формат: А2. Коллаж средствами компьютерной графики «Я в космосе», «Я под водой», «Я на Марсе», «Я на крыше мира». Обработка растровых изображений, вырезание, ретушь.

Задачи: формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

Тема 18. Задание 22. Экспорт изображений. Подготовка к печати.

Формат: А2. Упражнения. Работа на компьютере. Перевод векторных изображений в формат JPEG. Экспорт изображений. Подготовка к печати из программы и из средства просмотра изображений Windows.

Задачи: познакомить учащихся с техническими приемами работы в растровой графике.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДАННОЙ ПРОГРАММЕ

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков: знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»; знание законов композиции дизайна; знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;

знание основных изобразительных техник и инструментов;

умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;

умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;

умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;

умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW;

навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;

знание основных изобразительных техник и инструментов;

умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно - графических элементов проекта.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- зачет - просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по четвертям в виде дифференцированных зачетов в форме просмотров работ учащихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

6.5. Материально-техническое обеспечение учебного предмета

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам работы с графическими программами;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторую небрежность при исполнении графических изображений.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА.

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурного графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в

методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

СОДЕРЖАНИЕ

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

1. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

Интернет-ресурсы:

www.adme.ru - Портал о рекламе и дизайне

www.rosdesign.com - Дизайн: история, теория, практика

6.5 Материально-техническое обеспечение учебного предмета

Наименование учебных аудиторий и мастерских	Перечень оборудования	Примечание
1	2	3
Мастерская № 4 (кабинет истории искусств), 6, 7, 8 (кабинет скульптуры), 9 (пр.Автостроителей, д.55)	- компьютеры - столы письменные, столы компьютерные СК 41 и СК 18, парты ученические, стулья ученические деревянные, -мультимедийный проектор, -проекционный экран	Занятия проводятся в соответствии с ФГОТ «Дизайн». Количество компьютеров соответствует количеству обучающихся в группе
Мастерская № 1, 7, 8, 9, 10,11(кабинет истории искусств), 11 а (кабинет скульптуры), 14, 15, 17, 18, 19(ул. Королева, д.1)	- доска. ПК, доска магнитно-маркерная 90x120 Выставочный зал -Экспозиционное оборудование - Витрины выставочные (стеклянные и железные) -Стенды деревянные, стенд С-418	Мультимедийный проектор используются для внедрения инноваций по учебному предмету
Мастерская № 3, 4, 5, 6, 8(кабинет истории искусств), 9(ул. 3-интернационала, д.81,83)		

СОДЕРЖАНИЕ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА

ЛИСТ ПЕРЕУТВЕРЖДЕНИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ПО.01. УП.02. «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Рабочая программа принята и утверждена на 2й?2/2(У_У учебный год Протокол Педагогического совета
от <*00 06 200? года
Приказ директора № £-^// от « CJ » 06 200?9 года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_____/20__ учебный год Протокол
Педагогического совета №__ от « » _____ 20__ года
Приказ директора № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_____/20__ учебный год Протокол
Педагогического совета №__ от « » _____ 20__ года
Приказ директора № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_/20____ учебный год Протокол
Педагогического совета №__ от « » _____ 20__ года
Приказ директора № _____ от « _____ » _____ 20____ года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_____/20__ учебный год Протокол
Педагогического совета №__ от « » _____ 20__ года
Приказ директора № _____ от « _____ » _____ 20__ года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_____/20__ учебный год Протокол
Педагогического совета №__ от « » _____ 20__ года
Приказ директора № > _____ от « _____ » _____ 20__ года

Рабочая программа принята и утверждена на 20_____/20__ учебный год
Протокол
Педагогического совета № от « » _____ 20 года _____ года
Приказ директора № _____ ' от « _____ » _____