

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**МБОУ ООШ № 12**

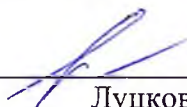
**РАССМОТРЕНО**  
педагогический совет



Кулачко В.А..

Протокол 1 от «28» августа  
2025 г.

**СОГЛАСОВАНО**  
ИО заместителя  
директора по УВР



Луцковская К.В.

от «28» августа 2025 г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор школы



Фриз К.А.

Приказ 162-а  
от «28» августа 2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности « Компьютерная графика»  
С использованием оборудования «Точки роста»  
Направление: технологическое 9 класс**

**с. Тереховка 2025**

### **Пояснительная записка**

**Актуальность программы:** В современном цифровом мире визуальная коммуникация играет ключевую роль. Векторная графика является основой для создания логотипов, иконок, иллюстраций, чертежей и макетов полиграфической продукции. Освоение редактора CorelDRAW дает учащимся практические навыки, востребованные в дизайне, рекламе, инженерном деле и личном творчестве.

**Цель программы:** Формирование у учащихся базовых знаний, умений и навыков по созданию и редактированию векторных изображений в графическом редакторе CorelDRAW.

#### **Задачи:**

##### **• Образовательные:**

- Познакомить с основными понятиями векторной графики.
- Освоить интерфейс и основные инструменты CorelDRAW.
- Научить создавать и редактировать простые и сложные векторные объекты.
- Научить работать с текстом, заливками и контурами.
- Сформировать навыки компоновки и подготовки готовых работ к печати и публикации в web.

##### **• Развивающие:**

- Развивать пространственное и логическое мышление.
- Развивать творческие способности, художественный вкус и внимание к деталям.
- Развивать навыки проектной деятельности.

##### **• Воспитательные:**

- Воспитывать аккуратность, трудолюбие и ответственность при выполнении работы.
- Формировать интерес к профессиональной деятельности в сфере дизайна и IT.

#### **Планируемые результаты обучения:**

*Учащийся будет знать:*

- Основы теории векторной графики (примитивы, кривые Безье, узлы, пути).
- Назначение основных инструментов CorelDRAW.
- Принципы работы со слоями и цветом.
- Правила композиции и цветоведения при создании изображений.

*Учащийся будет уметь:*

- Свободно ориентироваться в интерфейсе CorelDRAW.
- Создавать геометрические примитивы и произвольные кривые.
- Редактировать форму объектов с помощью инструментов формы (Shape Tool).
- Применять различные типы заливок (равномерная, градиентная, узор) и настраивать контуры.
- Создавать и форматировать художественный и простой текст.
- Использовать эффекты (тень, прозрачность, обложка и др.).
- Комбинировать объекты, используя логические операции.
- Готовить готовый макет к сохранению в различных форматах и к печати.

#### **Формы контроля:**

- Текущий контроль: выполнение практических заданий на каждом уроке.
- Итоговый контроль: защита творческого проекта в конце курса

### Учебно - тематический план

№	Название темы	Количество часов	Формы работы
1	Введение. Мир векторной графики.	2	Лекция, демонстрация
2	Интерфейс CorelDRAW. Первые шаги.	4	Практикум
3	Рисование и редактирование форм.	6	Практикум
4	Работа с цветом и контуром.	4	Практикум
5	Работа с текстом.	4	Практикум
6	Применение эффектов.	4	Практикум
7	Композиция и работа с несколькими объектами.	4	Практикум
8	Подготовка проекта и вывод на печать.	2	Практикум
9	Итоговый творческий проект.	4	Проектная деятельность
	ИТОГО:	34	

## Содержание программы

### Тема 1. Введение. Мир векторной графики (2 ч)

- Что такое компьютерная графика: растровая и векторная.
- Области применения векторной графики (логотипы, инфографика, иллюстрации).
- Знакомство с интерфейсом CorelDRAW: рабочая область, панели инструментов, палитра цветов, строка состояния.
- Создание нового документа. Масштабирование и прокрутка.

### Тема 2. Интерфейс CorelDRAW. Первые шаги (4 ч)

- Инструменты для рисования примитивов: Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Звезда.
- Выделение, перемещение, масштабирование, поворот и наклон объектов.
- Копирование, дублирование, удаление объектов.
- **Практическая работа:** Создание простой композиции из геометрических фигур (например, домик, снеговик).

### Тема 3. Рисование и редактирование форм (6 ч)

- Инструмент «Кривая» и «Перо». Понятие узлов и путей.
- Инструмент «Форма» (Shape Tool): типы узлов, добавление, удаление, соединение узлов.
- Изменение формы кривых.
- Логические операции: Объединение, Исключение, Пересечение и др.
- **Практическая работа:** Создание простого контурного рисунка (силуэт животного, сердечко, ключ).

### Тема 4. Работа с цветом и контуром (4 ч)

- Заливка: равномерная заливка, градиентная (линейная, радиальная), заливка узором.
- Понятие контура. Настройка толщины, цвета и стиля контура.
- Инструмент «Интерактивная заливка».
- **Практическая работа:** Раскрашивание ранее созданного контурного рисунка.

### Тема 5. Работа с текстом (4 ч)

- Два типа текста: Простой и Художественный.
- Создание, ввод и форматирование текста (шрифт, размер, выравнивание).
- Преобразование текста в кривые.
- Создание текста вдоль пути.
- **Практическая работа:** Создание простой визитки или поздравительной открытки.

### Тема 6. Применение эффектов (4 ч)

- Интерактивные инструменты: Прозрачность, Тень, Оболочка, Искажение.
- Создание объема и реалистичности с помощью эффектов.
- **Практическая работа:** Создание объемной кнопки для сайта или стилизованного логотипа.

### Тема 7. Композиция и работа с несколькими объектами (4 ч)

- Упорядочивание объектов: на передний/задний план.
- Выравнивание и распределение объектов относительно друг друга и страницы.

- Понятие слоев и диспетчера объектов.
- Группировка и разгруппировка объектов.
- **Практическая работа:** Создание сложной композиции (например, постер с текстом и несколькими графическими элементами).

#### **Тема 8. Подготовка проекта и вывод на печать (2 ч)**

- Сохранение файла в родном формате .CDR и экспорт в популярные форматы (PDF, JPG, PNG).
- Настройка документа для печати.
- Понятие области вырезки (экспорта).

#### **Тема 9. Итоговый творческий проект (4 ч)**

- Самостоятельная разработка учащимся собственного проекта на выбранную тему.
- **Примеры тем для проекта:**
  - Логотип для школьного кружка или спортивной команды.
  - Дизайн футболки с оригинальной надписью и графикой.
  - Поздравительная открытка ко Дню учителя или Новому году.
  - Простой комикс из 3-4 кадров.
  - Макет обложки для книги или школьного доклада.
- Защита проекта: краткий рассказ о идее, демонстрация этапов работы, ответы на вопросы.

### Учебно-тематический план

№	Тема раздела	Содержание	Кол-во часов
1	<b>Тема 1. Введение. Мир векторной графики</b>	Что такое компьютерная графика: растровая и векторная. Области применения векторной графики (логотипы, инфографика, иллюстрации).	2
		Знакомство с интерфейсом CorelDRAW: рабочая область, панели инструментов, палитра цветов, строка состояния. Создание нового документа. Масштабирование и прокрутка.	
2	<b>Тема 2. Интерфейс CorelDRAW. Первые шаги</b>	Инструменты для рисования примитивов: Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Звезда Выделение, перемещение, масштабирование, поворот и наклон объектов. Копирование, дублирование, удаление объектов	4
		<b>Практическая работа:</b> Создание простой композиции из геометрических фигур (например, домик, снеговик).	
3	<b>Тема 3. Рисование и редактирование форм</b>	Инструмент «Кривая» и «Перо». Понятие узлов и путей. Инструмент «Форма» (Shape Tool): типы узлов, добавление, удаление, соединение узлов. Изменение формы кривых Логические операции: Объединение, Исключение, Пересечение и др.	6
		<b>Практическая работа:</b> Создание простого контурного рисунка (силуэт животного, сердечко, ключ).	
4	<b>Тема 4. Работа с цветом и контуром</b>	Заливка: равномерная заливка, градиентная (линейная, радиальная), заливка узором. Понятие контура. Настройка толщины, цвета и стиля контура. Инструмент «Интерактивная заливка».	4
		<b>Практическая работа:</b> Раскрашивание ранее созданного контурного рисунка.	
5	<b>Тема 5. Работа с текстом</b>	Два типа текста: Простой и Художественный. Создание, ввод и форматирование текста (шрифт, размер, выравнивание). Преобразование текста в кривые. Создание текста вдоль пути.	4
		<b>Практическая работа:</b> Создание простой визитки или поздравительной открытки.	
6	<b>Тема 6. Применение эффектов</b>	Интерактивные инструменты: Прозрачность, Тень, Оболочка, Искажение. Создание объема и реалистичности с помощью эффектов.	4
		<b>Практическая работа:</b> Создание объемной кнопки для сайта или стилизованного логотипа	

<b>7</b>	<b>Тема 7. Композиция и работа с несколькими объектами</b>	<p>Упорядочивание объектов: на передний/задний план.</p> <p>Выравнивание и распределение объектов относительно друг друга и страницы.</p> <p>Понятие слоев и диспетчера объектов Группировка и разгруппировка объектов.</p>	<b>4</b>
		<b>Практическая работа:</b> Создание сложной композиции (например, постер с текстом и несколькими графическими элементами).	
<b>8</b>	<b>Тема 8. Подготовка проекта и вывод на печать</b>	<p>Сохранение файла в родном формате .CDR и экспорт в популярные форматы (PDF, JPG, PNG).</p> <p>Настройка документа для печати.</p> <p>Понятие области вырезки (экспорта).</p>	<b>2</b>
<b>9</b>	<b>Тема 9. Итоговый творческий проект</b>	<p>Самостоятельная разработка учащимся собственного проекта на выбранную тему.</p> <p>Защита проекта: краткий рассказ о идее, демонстрация этапов работы, ответы на вопросы.</p>	<b>4</b>
	<b>ИТОГО</b>		<b>34</b>

### **Учебно-методические обеспечения**

1. Технические средства: Компьютерный класс, компьютеры с установленным CorelDRAW (версия X7 или новее), мультимедийный проектор.
2. Программное обеспечение: CorelDRAW Graphics Suite.
3. Дидактические материалы: Презентации, пошаговые инструкции для практических работ, видеоролики, примеры работ, шаблоны для заданий.