


ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ЕКАТЕРИНБУРГА
Муниципальное нетиповое автономное общеобразовательное учреждение культуры
«Гимназия «Арт-Этюд»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом Гимназии
Протокол №1 от 28.08.2025

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УВР
Кочкина В.А. 

УТВЕРЖДАЮ

Директор МНАОУК
«Гимназия «Арт-Этюд»
Приказ №117-Уч/З от 29.08.2025г.


Семенова А.А.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ
ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ЖИВОПИСЬ»

Нормативный срок обучения - 8 лет

Предметная область
ВО.05. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

ПРОГРАММА
По учебному предмету
ВО.05.УП.02.1 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Составители:
Доброва А.В.

Екатеринбург, 2025

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА
- II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
- III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
- IV. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
- V. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК
- VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА
- VII. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись».

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

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания учащихся. Учебный предмет «Компьютерная графика» - это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эти упражнения способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 8 лет.

По реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий составляет 32 часа в 1 классе и 33 часа с 2-8 классы ежегодно.

Объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 263 часа аудиторных занятий.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 8 лет
(программа «Живопись» со сроком обучения 8 лет)

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации											
Классы	1				2				3			
Четверти	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Аудиторные занятия	8	8	9	7	8	8	10	7	8	8	10	7
Максимальная учебная нагрузка	8	8	9	7	8	8	10	7	8	8	10	7
Вид промежуточной аттестации	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен

Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации																				Всего часов
4				5				6				7				8				
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	263
8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	8	8	10	7	263
Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	Зачет	Зачет	Зачет	Экзамен	

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью до 12 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» предпрофессиональной программы «Живопись» со сроком обучения 9 лет составляет:

- аудиторные занятия:

9 классы – по 1 часу в неделю;

Цель и задачи учебного предмета

Цель: художественно-эстетическое развитие 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.

Задачи:

освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;

приобретение умений грамотно работать с графическими программами;

формирование: умения создавать графические изображения в векторной и растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики; приобретение устойчивых умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики;

приобретение навыков работы с подготовительными материалами: фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами;

формирование навыков воплощения идеи в дизайн – проект;

знакомство с видами графической и цветной композиции.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

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

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

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

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый учащийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время аудиторной 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, с возможностью выхода в сеть Интернет, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской.

Содержание учебного предмета

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает учащимся об этих правилах.

Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натурный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. Задания с 1 по 3 класс носят общеразвивающий характер и направлены на игровое изучение работы программы «CorelDRAW». Первоклассники учатся простыми формами изображать знакомые «сложные» предметы: ёжика, рыбку, яйцо. Во втором и третьем классе изучается взаимодействие простых объектов и их различные преобразования. Идёт постоянное обращение педагога компьютерной графики к тем мыслям, которые уже были высказаны и доведены до сознания ребёнка педагогами по изобразительному искусству, лепке, истории искусства. Широко используются литературные и музыкальные произведения, помогающие создать творческую атмосферу и настроить учащихся на выполнение работы. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Программа очень тесно переплетается с программой по истории искусства и дополняет её. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW),

по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, 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.

II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/ п	Наименование темы	Общее кол-во недель (часов)	В том числе теорети- ческие занятия	В том числе практи- че-ские занятия
1 класс				
1	Что такое компьютерная графика и что она «умеет». Знакомство с работами мастеров. Запускаем программу!	1(1)	0,25	0,75
2	Пенал с инструментами. Что лежит в пенале.	1(1)	0,25	0,75
3	Нарисуй колючки Ёжику. Команда «Импорт». Инструмент «Свободная форма». Знакомство с типом и цветом линии. Сохраняем изображение.	1(1)	0,25	0,75
4	Причеши Ёжика. Инструмент «Выбор», «Форма».	1(1)	0,25	0,75
5	Подарок для Ёжика. Рисуем яблоко. Инструмент «Эллипс». Знакомство с заливкой цветом.	1(1)	0,25	0,75
6	Подарок для Ёжика. Рисуем грибок. Инструмент «Эллипс», «Сектор» Знакомство с заливкой цветом. Команда «Сгруппировать»	1(1)	0,25	0,75
7	Что собрали в огороде? Рисуем ягоды, овощи, фрукты, грибы. Закрепление работы с ранее изученными инструментами и командами.	3(3)	0,25	2,75
8	Домашние заготовки. Уложи урожай в банку. Знакомство со способами рисования симметричных предметов, команды «Копировать», «Отразить»	1(1)	0,25	0,75
9	Создаем этикетку для банки с вареньем. Инструмент «Буква». Инструмент «Прямоугольник».	1(1)	0,25	0,25
10	Создаём новогоднюю открытку. Знакомство с понятием «Графический дизайн. Дизайн новогодней открытки». Знакомство со шрифтами. Рисуем и украшаем ёлочку, составляем поздравительный текст, подбираем шрифт. Знакомство с командой «Текст вдоль пути»	4(4)	0,25	3,75

11	Ах, какие снежинки. Знакомство с орнаментом в круге. Команда «Преобразование, Поворот».	2(2)	0,25	1,75
12	Свитер для папы. Знакомство с дизайном одежды. Знакомство с орнаментом в полосе. Команда «Преобразование, Перемещение»	4(4)	0,25	0,75
13	Открытка к 8 марта «Букет для мамы». Инструмент «Фонтанная заливка». Повторение способов создания орнаментов в круге и полосе, работа с текстом.	4(4)	0,25	2,25
14	Пасхальное яичко. Создание раскраски. Работа с линией. Создание разных видов орнаментов. Инструмент «Интеллектуальная заливка»	3(3)	0,25	2,75
15	Красивая рыбка. Итоговая работа на закрепление изученного материала в 1 классе.	4(4)	0,25	3,75
ВСЕГО		32(32)	3,25	30,75
2 класс				
1	Букет на 1 сентября. Повторение инструмента «Свободная форма», «Форма» выбор цвета и толщины линии, команды «Повернуть». Введение инструмента «Оболочка».	2(2)	0,25	1,75
2	Осенний лес. Повторение инструментов «Эллипс», «Сектор». Введение инструментов «Дуга», «Художественное оформление. Изучение команды «Объединить». Работа с цветовой заливкой, выполненной на контрасте – теплые цвета – лес, холодные – небо.	4(4)	0,25	3,75
3	Красота осеннего листа. Повторение способов рисования симметричных предметов. Работа с цветом, обращая внимание на мелкие детали.	2(2)	0,25	1,75
4	Приглашение к чаю. Разработать эскиз оформления чайного сервиза, представив его в виде натюрморта. Повторение понятий «орнамент в круге, в полосе». Введение понятия «декоративный натюрморт». Изучение пакета команд «Преобразование».	5(5)	0,25	4,75
5	Карнавальная маска. Введение понятия	4(4)	0,25	3,75

	«Дизайн одежды», создание образа сказочного героя.			
6	Создание афиши для циркового представления «Лошарик». Работа с пакетом инструментов «Эллипс» Введение понятия «Стилизация», «Афиша». Повторение пакета инструментов «Текст». Создание праздничного настроения с помощью цвета и движения героя. Работа со шрифтом.	4(4)	0,25	3,75
7	Замок Снежной королевы. Работа с прямой, ломаной линией. Пакет инструментов «Свободная форма», «Интеллектуальная заливка». Введения понятия «Цветовые палитры», сравнение и особенности различных палитр, представленных в программе CorelDraw. Выполнение задания в холодных и светлой цветовой гамме.	4(4)	0,25	3,75
8	Создание комикса по стихотворению «Пузырь». Разработка персонажа. Введение понятия «Мимика». Работа с текстом.	2(2)	0,25	1,75
9	Солнечный лев. Разработка персонажа. Введение инструментов «Многоугольник», «Оболочка». Закрепление понятия «Мимика». Создание характера персонажа. Выполнение работы в теплой цветовой гамме.	4(4)	0,25	3,75
10	Салют над городом. Инструменты «Многоугольник», «Искажение». Понятие «Контраст».	4(4)	0,25	3,75
Всего		33	3,5	29,5
3 класс				
1	Над летним лугом. Введение инструментов: «кривая через три точки» (травы), «кривая Безье» (небо), «в-сплайн» (бабочки, цветы). Введение пакета команд «Диспетчер объектов», понятие «Слой». Передача атмосферы жаркого полдня, движения гибкой травы под лёгким ветерком, порхания бабочек. Теплая цветовая гамма.	6(6)	0,25	5,75
2	Грозный замок. Освоение пакета команд «Формирование». Введение понятия «Силуэт». Передать устрашающий вид «наво-	4(4)	0,25	3,75

	роченной» постройки. Работа со слоями. Темная цветовая гамма.			
3	Иллюстрация к стихотворению «Страх» Разработка персонажа, передача эмоций с помощью мимики и позы. Работа со шрифтом. Черно-белая графика.	4(4)	0,25	3,75
4	Призрачный город. Иллюстрация к стихотворению «Первый снег». Знакомство с эффектом «Линза». Работа со слоями, волнистой линией, светлыми цветами. Освоение пакета команд «Свободная форма», «Формирование».	4(4)	0,25	3,75
5	Карнавал животных. Приглашение на танец. Разработка персонажей, придание танцевальных поз, проработка мужского и женского костюмов. Повторение понятия «Дизайн одежды», «Орнамент». Черно-белая графика.	6(6)	0,25	5,75
6	Букет для снежной королевы. Работа со слоями. С помощью прямой, ломкой линии и оттенков синего передать ощущения от холодного, колючего букета	4(4)	0,25	3,75
7	Иллюстрация к стихотворению «Чайник и самовар» Разработка персонажа, передача эмоций с помощью мимики и позы. Изображение орнамента на предметах. Черно-белая графика.	3(3)	0,25	2,75
8	Волшебство подводного мира. Повторение изученного в 3 классе.	4(4)	0,25	3,75
Всего		33	3,5	29,5
4 класс. Древнерусское искусство.				
1	Буквица как искусство. Узорная тайна заглавной буквы. Придумать оформление двух заглавных букв имени и фамилии.	4(4)	0,25	3,75
2	Русский орнамент. Секреты и значения символов в узоре. Дизайнер – декоратор. Создаем эскиз для оберега. Инструмент «Сетка», команда «Привязать к сетке».	4(4)	0,25	3,75
3	Рабочее место Бабы Яги. Оформление посуды и предметов быта. Декоративный натюрморт в темных тонах.	6(6)	0,25	5,75
4	Разработка карнавального костюма русского сказочного персонажа. Дизайн одежды.	5(5)	0,25	4,75

5	Афиша к выступлению рок – группы «Русская нечисть». Придумать взаимодействия «осовременненных» сказочных персонажей, представить виде афиши.	6(6)	0,25	5,75
6	Русский город. Каменная и деревянная архитектура. Нарисовать панораму города, на примерах Измайловского кремля, Софии Киевской, Дмитриевского собора, комплекса Московского кремля и др. Повторение пакета команд «Формирование». Выполнить работу в ахроматических цветах + один цвет.	4(4)	0,25	3,75
7	Иллюстрация к стихотворению «Баба Яга и инопланетяне». Дизайн книги. Выполнить иллюстрацию в стиле Билибина. Повторение изученного в 4 классе. Получившиеся в процессе работы иллюстрации собрать в книгу.	6(6)	0,25	5,75
Всего		33	3,5	29,5
5 класс. Искусство древнего мира.				
1	Оранжевые египетских цветов. Создать открытку к Дню учителя, используя мотивы цветочных орнаментов Древнего Египта.	4(4)	0,25	3,75
2	Украшение Древнего Египта. Дизайнер – ювелир. Разработать комплект украшений в египетском стиле.	4(4)	0,25	3,75
3	Проиллюстрировать объявление в газету «Бригада египетских рабочих выполнит любые строительные работы», используя каноны изображения человека в Древнем Египте.	6(6)	0,25	5,75
4	В виде свитка, таблички, части предметов быта, колонны в египетском храме выполнить приглашение на праздник, используя египетскую символику. При необходимости придумать и изобразить свои пиктограммы. Введение понятия «Пиктограмма», «Инфографика», «Стилизация».	6(6)	0,25	3,75
5	Китайские башни. Повторение пакета команд «Формирование». Выполнить работу с использованием силуэтного изображения башен, на светлом фоне.	3(3)	0,25	2,75
6	Придумать элементы фирменного стиля	3(3)	0,25	2,75

	мастерской, специализирующейся на выпуске Древнеримской керамики. Введение понятия «Фирменный стиль». Обработка jpg- изображений. Знакомство с программой «Corel Photo-paint».			
7	Сделать таблицу «Греческие боги» используя элементы инфографики, разработать пиктограммы, изображающие символы бога, указать чему покровительствовали. Работа с jpg- изображениями, выбор изображений в сети Интернет.	3(3)	0,25	2,75
8	Дивные животные Индии. Опираясь на произведения искусства Древней Индии, нарисовать зендудл, изображающий животное Индии. (Слон, верблюд, змея, тигр, пантера, корова, павлин, попугай, крокодил). Выбор изображения в сети Интернет, работа с линей, работа со слоями.	6(6)	0,25	5,75
Всего		33	3,5	29,5
6 класс. Искусство средних веков.				
1	Упражнение «Добрый, злой, что умеет линия». С помощью линий разных типов и различных сочетаний ахроматических цветов передать характер персонажа. Для разработки диаметрально-противоположных характеров взять один и тот же объект. Для надписи использовать авторский шрифт.	4(4)	0,25	3,75
2	«Добрые» Химеры романских соборов. Разработать эскиз рельефа. Показать статичность персонажей. Команда «Тень».	4(4)	0,25	3,75
3	Готика. Витражи собора. Орнамент в круге.	4(4)	0,25	3,75
4	Горгульи Нотр-Дам де Пари. Показать угрозу в позе и форме тела чудища. Передать динамичность движения.	4(4)	0,25	3,75
5	Образ слова. Выбор изображения в сети Интернет, обработка jpg- изображений. Работа в программе «Corel Photo-paint».	4(4)	0,25	3,72
6	Искусство книжной миниатюры. Оформление страницы книги в готическом стиле. Буква – образ, слово – образ, текст – образ. Проиллюстрировать стихотворение Жуковского «Лесной царь». Передать на-	6(6)	0,25	5,75

	строение и атмосферу происходящего, используя темная цветовую гамму.			
7	Япония. Цветы и Драконы. Показать плавность движения, гибкость и непрерывность линии. Показать неторопливое, медитативное любование природой. Выполнить работу в черно – белом цвете с помощью линии и пятна. Для изображения цветов взять один дополнительный цвет.	5(5)	0,25	4,75
8	Разработать элементы фирменного стиля магазина игрушек «Японская кукла». Использовать изображение кукол дарума, кокэши, фукурума.	4(4)	0,25	3,75
Всего		33	3,5	29,5
7 класс. Эпоха просвещения. Барокко, Рококо, Классицизм.				
1	Решетка городского сада. Знакомство со стилем Барокко.	5(5)	0,25	4,75
2	Искусство геральдики. Знакомство с геральдической символикой и правилами. Создаём семейный герб. Выполнить работу, используя черный и два других цвета на выбор.	8(8)	0,25	7,75
3	Путешествие с пиратами. Мир через подзорную трубу. Создаем календарь – плакат. В окуляр подзорной трубы видим шедевры архитектуры стилей Барокко, Рококо, Классицизма. Наполняем плакат различной пиратской символикой. Коллаж, работа с растровыми изображениями, преобразование фотографий в графику. Знакомство с макросами.	6(6)	0,25	5,75
4	Карета подана! Разработка логотипа салона по продаже карет. Рекламная листовка. Промышленный дизайн.	4(4)	0,25	3,75
5	Театральная афиша по сказкам Ш. Перро «Золушка», «Кот в сапогах», «Красная Шапочка», Стивенсон «Остров сокровищ». Проработка костюма персонажа, работа со шрифтом. Использование элементов окружающей среды.	6(6)	0,25	5,75
6	Салон красоты для домашних животных. Представить, как могли бы выглядеть кошки, собаки, попугаи в модных нарядах и прическах в стиле Рококо и Ампира.	6(6)	0,25	5,75

	Оформить в виде рекламной листовки. Создание и проработка персонажа.			
Всего		33	3,5	29,5
8 класс. Эпоха нового времени. Эклектика. Модерн.				
1	Орнамент в эклектике. Разработать рисунок на керамической плитке. Проработать варианты стыковки рисунка. Орнамент в квадрате, орнамент в полосе. Работу выполнить в рамках одной цветовой гаммы по выбору учащегося.	4(4)	0,25	3,75
2	Рабочий стол художника, писателя, исследователя, путешественника. Декоративный натюрморт с использованием различных по стилю предметов. Цветовая гамма по выбору учащегося.	6(6)	0,25	5,75
3	Стилизация в модерне. Разработать комплект ювелирных украшений. Дизайнер – ювелир.	4(4)	0,25	3,75
4	Чаепитие у Мартовского Зайца. Декоративный натюрморт с персонажем. Разработать чайный сервиз для Страны Чудес. Посуда в виде растений и животных. Изобразить одного из персонажей, принимавших участие в чаепитии в книге Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес». Цветовая гамма по выбору учащегося. Текст главы см. Интернет.	6(6)	0,25	5,75
5	Разработать дизайн обложки для тетради, альбома, скейчбука. Орнамент в стиле модерн. Орнамент из природных форм. Стилизация с помощью линии и пятна на примере графики О. Бердслея. Работа выполняется в черно – белом цвете.	4(4)	0,25	3,75
6	Разработать дизайн - проект мебели для детского сада, используя образы животных и растений. Использовать белый цвет как основной плюс два по выбору учащегося.	6(6)	0,25	5,75
7	Разработать рекламный плакат магазина женского платья на примере работ А. Мухи. Особое внимание уделить разработке шрифта. Цветовая гамма по выбору учащегося.	5(5)	0,25	4,75
Всего		33	3,5	29,5

III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

1 класс.

Знакомство с графическим пакетом «CorelDRAW».

Тема 1 *Что такое компьютерная графика и что она «умеет».*

Виды компьютерной графики. Сферы применения отдельных видов компьютерной графики. Знакомство с работами мастеров.

Запускаем программу! Знакомство с интерфейсом программы «CorelDRAW»

Тема 2 *Пенал с инструментами. Что лежит в пенале.*

Продолжение знакомства с интерфейсом программы. Знакомство с панелью инструментов, инструментом «Свободная форма»

Дети слушают песенку про Ёжика («Маленький Ёжик, четверо ножек»), под впечатление выполняют работу.

Нарисуй колючки Ёжику. С помощью команды «Импорт» импортируем на рабочую страницу jpg – изображение Ёжика, предварительно загруженное учителем в папку класса. Инструментом «Свободная форма» рисуем колючки Ёжику. Знакомство с типом и цветом линии. Придаем им необходимый цвет и толщину.

Сохраняем изображение. Учимся сохранять изображение под конкретным именем в нужной папке.

Тема 3 *Прически Ёжика.*

Учимся находить ранее сохранённое изображение.

Знакомство с панелью инструментов, с инструментами «Выбор», «Форма».

Исправляем неаккуратные колючки Ёжика, придаем им нужный размер и красивое направление.

Тема 4 *Подарок для Ёжика.*

Учимся находить ранее сохранённое изображение.

Рисуем яблоко. Знакомство с панелью инструментов, с инструментом «Эллипс». Знакомство с заливкой цветом.

Тема 5 *Подарок для Ёжика.*

Рисуем грибок. Продолжение знакомства с инструментом «Эллипс», панель свойств инструмент «Сектор». Знакомство с заливкой цветом. Знакомимся с командой «Сгруппировать».

Тема 6. *Что собрали в огороде?*

После прослушивания стихотворения – шутки «Про овощи» (см. Приложение) ребята рисуют ягоды, овощи, фрукты, грибы. Закрепление работы с ранее изученными инструментами и командами.

Тема 7. Домашние заготовки.

Продолжение предыдущей работы. Укладываем урожай в банку. Знакомство со способами рисования симметричных предметов. Изучение команд «Копировать», «Отразить». Рисуем банку, «укладываем» в нее ранее нарисованные овощи и фрукты.

Тема 8. Этикетка.

Создаем этикетку для банки с вареньем. Изучение инструментов «Буква», «Прямоугольник». Учим расположение букв на клавиатуре компьютера. Готовую этикетку «надеваем» на ранее нарисованную банку с овощами.

Тема 9. Новогодняя открытка.

Создаём новогоднюю открытку. Знакомимся с понятием «Графический дизайн. Дизайн новогодней открытки». Знакомимся со шрифтами. Рисуем и украшаем ёлочку, составляем поздравительный текст, подбираем шрифт. Знакомимся с командой «Текст вдоль пути».

Тема 10. Ах, какие снежинки.

Знакомимся с понятием «орнамент в круге». Изучаем команды «Преобразование, Поворот». После прослушивания стихотворения «Откуда снежинки?» дети рисуют разнообразные снежинки, чем больше разнообразных орнаментов будет придумано, тем лучше.

Тема 11. Свитер для папы.

Знакомство с понятием «дизайн одежды». Беседа о том, чем занимается художник по костюму. Знакомство с орнаментом в полосе. Изучение команд «Преобразование, Перемещение». На нарисованном педагогом свитере, дети выполняют рисунок в виде орнамента в полосе, используя 2 цвета плюс основной цвет по выбору.

Тема 12. Открытка к 8 марта.

Открытка к 8 марта «Букет для мамы».

Знакомство с инструментом «Фонтанная заливка». Повторение способов создания орнаментов в круге и полосе, работа с текстом, шрифтами. Из линий разного цвета и толщины, с помощью поворотов на различный угол создаем цветы и листья, формируем в букет.

Тема 13. Пасхальное яичко.

После прослушивания стихотворения «Пасхальное яичко» учащиеся рисуют пасхальное яйцо в виде раскраски. Нарабатываем навыки работы с линией.

Повторяем способы создания разных видов орнаментов. Изучаем инструмент «Интеллектуальная заливка».

Тема 14. Красивая рыбка.

Итоговая работа на закрепление изученного материала в 1 классе.

Из различных элементов создаём орнаментальную рыбку. Помещаем её в окружение из красивых водорослей, морских камешков, ракушек. Воду раскрашиваем с растяжкой от светлого к темному.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

2 класс.

Продолжаем знакомство с графическим пакетом «CorelDRAW».

Тема 1. Букет на 1 сентября.

Повторение инструмента «Свободная форма», «Форма» выбор цвета и толщины линии, команды «Повернуть». Введение инструмента «Оболочка».

Из разноцветных линий разной толщины, с помощью поворотов на разный угол создаем цветы и листья, формируем в букет. Для придания изображению большей естественности, применяем команду «Оболочка»

Тема 2. Осенний лес.

Повторение инструментов «Эллипс», «Сектор». Введение инструментов «Дуга», «Художественное оформление». Изучение команды «Объединить». С помощью объединения окружностей. Изучаем работу команды «Художественное оформление» - рисуем контуры деревьев, прорабатываем ветки и стволы. Работа с цветовой заливкой, выполненной на контрасте – теплые цвета – лес, холодные – небо.

Тема 3. Красота осеннего листа.

Повторяем способы рисования симметричных предметов. Работа с цветом, обращая внимание на мелкие детали.

Тема 4. Приглашение к чаю.

Разработать эскиз оформления чайного сервиза, представив его в виде натюрморта. Повторение понятий «орнамент в круге, в полосе». Введение понятия «декоративный натюрморт». Изучение пакета команд «Преобразование».

Тема 5. Карнавальная маска.

Введение понятия «Дизайн одежды», создание образа сказочного героя.

Тема 5. Создание афиши.

Создание афиши для циркового представления «Лошарик». После прослушивания стихотворения учащиеся рисуют лошадку из шариков, придавая дви-

жение и характер. В дальнейшем дорисовывают арену, зрителей, вписывают текст.

Работа с пакетом инструментов «Эллипс»

Введение понятия «Стилизация», «Афиша». Повторение пакета инструментов «Текст». Создание праздничного настроения с помощью цвета и движения героя. Работа со шрифтом.

Тема 6. Замок Снежной королевы.

Работая только прямыми линиями построить замок. Работа с прямой, ломаной линией. Пакет инструментов «Свободная форма», «Интеллектуальная заливка». Введения понятия «Цветовые палитры», сравнение и особенности различных палитр, представленных в программе CorelDraw.

Выполнение задания в холодной цветовой гамме.

Тема 7. Комикс.

Создание комикса по стихотворению «Пузырь». Учащиеся прослушивают стихотворение, разбивают на логические куски, иллюстрируют каждый кусок, передавая эмоциональное состояние героя. Разработка персонажа. Введение понятия «Мимика». Работа с текстом.

Тема 8. Солнечный лев.

Разработка персонажа. Введение инструментов «Многоугольник», «Оболочка». Закрепление понятия «Мимика». Создание характера персонажа. Выполнение работы в теплой цветовой гамме.

Тема 9. Салют над городом.

Передать состояние праздника и эйфории света над темным силуэтом города. Инструменты «Многоугольник», «Искажение». Понятие «Контраст».

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

3 класс.

Продолжаем знакомство с графическим пакетом «CorelDRAW».

Тема 1. Над летним лугом.

Изобразить летний луг, передать атмосферу жаркого полдня, движение гибкой травы под лёгким ветерком, порхание бабочек. Работа выполняется в теплой цветовой гамме.

Введение инструментов: «кривая через три точки» (травы), «кривая Безье» (небо), «в-сплайн» (бабочки, цветы). Введение пакета команд «Диспетчер объектов», понятие «Слой».

Тема 2. Грозный замок.

С помощью треугольников передать устрашающий вид «навороченной» постройки. Освоение пакета команд «Формирование». Введение понятия «Силуэт». Работа со слоями. Темная цветовая гамма.

Тема 3. Иллюстрация.

По впечатлению от стихотворения «Страх» разработать персонажа, передать эмоции с помощью мимики и позы. Сделать необходимые подписи. Работа со шрифтом. Черно-белая графика.

Тема 4. Призрачный город.

Иллюстрация к стихотворению «Первый снег». Передать призрачность города, занесенного снегом. Проработать силуэт фигуры кота. Знакомство с эффектом «Линза». Работа со слоями, волнистой линией, светлыми цветами. Освоение пакета команд «Свободная форма», «Формирование».

Тема 5. Карнавал животных.

После прослушивания произведений К. Сен-Санса, разработать персонажей, придав им танцевальные позы, проработать мужской и женский костюмы. Повторение понятия «Дизайн одежды», «Орнамент». Черно-белая графика.

Тема 6. Букет для снежной королевы.

С помощью прямой, ломкой линии и оттенков синего передать ощущения от холодного, колючего букета. Работа со слоями.

Тема 7. Иллюстрация.

Иллюстрация к стихотворению «Чайник и самовар». Разработка персонажа, передача эмоций с помощью мимики и позы. Изображение орнамента на предметах. Черно-белая графика.

Волшебство подводного мира. Повторение изученного материала в 3 классе.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

4 класс. Древнерусское искусство.

Тема 1. Буквица.

Знакомство с книжной графикой. Буквица как искусство. Узорная тайна заглавной буквы. Придумать оформление двух заглавных букв своего имени и фамилии.

Тема 2. Русский орнамент.

Знакомство с особенностями русского орнамента. Секреты и значения символов в узоре. Профессия дизайнер – декоратор. Создаем эскиз для оберега. Инструмент «Сетка», команда «Привязать к сетке».

Тема 3. Декоративный натюрморт.

Знакомство со старинными предметами быта и их оформлением. Придумать и изобразить каким может быть рабочее место Бабы Яги. Оформление посуды и предметов быта. Декоративный натюрморт в темных тонах.

Тема 4. Русский костюм.

Знакомство с одеждой разных назначений. Особенности оформления различных костюмов. Разработка карнавального костюма русского сказочного персонажа. Профессия дизайнер одежды.

Тема 5. Афиша.

Афиша к выступлению рок – группы «Русская нечисть». Знакомство с правилами составления афиши. Придумать взаимодействия «осовремененных» сказочных персонажей, обратить внимание на проработку костюмов, представить виде афиши.

Тема 6. Русский город .

Знакомство с каменной и деревянной архитектурой российского государства средних веков. Нарисовать панораму города, на примерах Измайловского кремля, Софии Киевской, Дмитриевского собора, комплекса Московского кремля и др. Повторение пакета команд «Формирование». Выполнить работу в ахроматических цветах + один цвет.

Тема 7. Иллюстрация. Итоговая работа.

Выполнить иллюстрацию к стихотворению «Баба Яга и инопланетяне». Профессия художник - иллюстратор. Выполнить иллюстрацию в стиле Билибина, на основании изученного в 4 классе. Получившиеся в процессе работы иллюстрации учеников класса собрать в книгу.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

5 класс. Искусство древнего мира.

Тема 1. Оранжевые египетских цветов.

Изучение особенностей орнаментов, используемых художниками древнего Египта. Создать открытку к Дню учителя, используя мотивы цветочных орнаментов Древнего Египта.

Тема 2. Украшения Древнего Египта.

Знакомство с профессией Дизайнер – ювелир. Разработать комплект украшений в египетском стиле.

Тема 3. Рекламное объявление.

Проиллюстрировать объявление в газету «Бригада египетских рабочих выполнит любые строительные работы», используя каноны изображения человека в Древнем Египте.

Тема 4. Приглашение.

Продолжение знакомства с дизайном открытки, с художественной вырубкой. В виде свитка, таблички, части предметов быта, колонны в египетском храме выполнить приглашение на праздник, используя египетскую символику. При необходимости придумать и изобразить свои пиктограммы. Введение понятия «Пиктограмма», «Инфографика», «Стилизация» на примерах древнеегипетского алфавита.

Тема 5. Китайские башни.

Знакомство с архитектурой Древнего Китая. Повторение пакета команд «Формирование». Выполнить работу с использованием силуэтного изображения башен на светлом фоне.

Тема 6. Керамика Древнего Рима.

Рассмотреть изображения древнеримских керамических изделий, обращая внимание на форму, цвета и стиль росписи. Придумать элементы фирменного стиля мастерской, специализирующейся на выпуске Древнеримской керамики. Введение понятия «Фирменный стиль». Обработка jpg- изображений. Знакомство с программой «Corel Photo-paint».

Тема 6. Греческие боги.

Сделать таблицу «Греческие боги» используя элементы инфографики, разработать пиктограммы, изображающие символы бога, указать чему покровительствовали. Работа с таблицами в программе «Corel Draw», jpg- изображениями, выбор изображений в сети Интернет.

Тема 6. Дивные животные Индии.

Опираясь на произведения искусства Древней Индии, нарисовать зендудл, изображающий животное Индии. (Слон, верблюд, змея, тигр, пантера, корова, павлин, попугай, крокодил). Выбор изображения в сети Интернет, работа с линей, работа со слоями.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

6 класс. Искусство средних веков.

Тема 1. Добрый, злой.

Выполнить упражнение «Добрый, злой, что умеет линия». С помощью линий разных типов и различных сочетаний ахроматических цветов передать характер персонажа. Для разработки диаметрально-противоположных характеров взять один и тот же объект. Для надписи разработать и использовать авторский шрифт, также передающий характер персонажа.

Тема 2. Эскиз рельефа.

Знакомство с романским стилем в архитектуре. Рассмотреть изображения «Добрых» Химер романских соборов. Разработать эскиз рельефа. Показать статичность персонажей. Команда «Тень».

Тема 3. Витраж.

Знакомство с готическим стилем в архитектуре. Рассмотреть витражи готических соборов. Выполнить эскиз витража, используя орнамент в круге.

Тема 4. Горгульи Нотр-Дам де Пари.

Вдохновившись скульптурными украшениями собора Нотр-Дам де Пари, изобразить горгулий, придумав их историю. Показать угрозу в позе и форме тела чудища. Передать динамичность движения.

Тема 5. Образ слова.

Введение понятия «Образ слова». Вытянув карточку с написанным на обороте словом, придумать его узнаваемое изображение. Вписать в получившуюся картинку буквенное изображение предмета, используя авторский шрифт. Выбор изображения в сети Интернет, обработка jpg-изображений. Работа в программе «Corel Photo-paint».

Тема 6. Искусство книжной миниатюры.

Знакомство с готическим стилем в графике и литературе. Соотнесение услышанного и увиденного в единый образ. Оформление страницы книги в готическом стиле. Буква – образ, слово – образ, текст – образ. Проиллюстрировать стихотворение Жуковского «Лесной царь». Передать настроение и атмосферу происходящего, используя темную цветовую гамму.

Тема 7. Цветы и Драконы Японии.

Знакомство с культурой Японии на примерах оформления ткани и посуды, книжной графики. Рассмотреть отличия китайских и японских драконов. Показать плавность движения, гибкость и непрерывность линии. Показать неторопливое, медитативное любование природой. Выполнить работу в черно – белом цвете с помощью линии и пятна. Для изображения цветов взять один дополнительный цвет.

Тема 8. Японская кукла.

Знакомство с национальной японской куклой. Повторение понятия «Фирменный стиль». Разработать элементы фирменного стиля магазина игрушек «Японская кукла». Использовать изображение кукол дарума, кокэши, фукурума.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

7 класс. Эпоха просвещения. Барокко, Рококо, Классицизм.

Тема 1. Решетка городского сада.

Знакомство со стилем Барокко. Рассмотреть различные элементы декора, выполненные в стиле Барокко. Выполнить дизайн решетки городского сада.

Тема 2. Семейный герб.

Знакомство с искусством геральдики, геральдической символикой и правилами. Разработать семейный герб. Выполнить работу, используя черный и два других цвета на выбор.

Тема 3. Календарь.

Создать календарь на тему «Путешествие с пиратами. Мир через подзорную трубу». В окуляр подзорной трубы видим шедевры архитектуры стилей Барокко, Рококо, Классицизма. Наполняем плакат различной пиратской символикой. Коллаж, работа с растровыми изображениями, преобразование фотографий в графику. Знакомство с макросами.

Тема 4. Логотип «Карета подана!».

Разработать логотип и рекламную листовку салона по продаже карет. В оформлении использовать элементы изученных стилей. Синтез промышленного и графического дизайна.

Тема 5. Театральная афиша.

Разработать театральную афишу по сказкам Ш. Перро «Золушка», «Кот в сапогах», «Красная Шапочка», Стивенсон «Остров сокровищ», на выбор учащегося. Проработать костюмы персонажей, в соответствии с эпохой повествования, работа со шрифтом. Использовать элементы окружающей среды.

Тема 6. Рекламная листовка.

Создать рекламную листовку салона красоты для домашних животных. Представить, как могли бы выглядеть кошки, собаки, попугаи, рыбки и другие животные в модных нарядах и прическах в стиле Рококо и Ампира. Создать и проработать персонажа. Придумать рекламный слоган, эмблему, шрифт.

Содержание занятий по предмету «Компьютерная графика».

8 класс. Эпоха нового времени. Эклектика. Модерн.

Тема 1. Орнамент.

Знакомство с орнаментом в эклектике. Разработать рисунок на керамической плитке. Проработать варианты стыковки рисунка. Орнамент в квадрате, орнамент в полосе. Работу выполнить в рамках одной цветовой гаммы по выбору учащегося.

Тема 2. Натюрморт.

Изобразить рабочий стол художника, писателя, исследователя, путешественника. Выполнить декоративный натюрморт с использованием различных по стилю предметов. Цветовая гамма по выбору учащегося.

Тема 3. Стилизация в модерне.

Знакомство со стилем Модерн. Стилизация в модерне. Разработать комплект ювелирных украшений в стиле Модерн. Профессия дизайнера – ювелира.

Тема 4. Натюрморт с персонажем.

Вспомнить сцену чаепития у Мартовского Зайца из книги Л. Кэрролла «Алиса в Стране Чудес». Разработать чайный сервиз для Страны Чудес. Придать посуде вид растений и животных. Придумать и изобразить декоративный натюрморт с одним из персонажей, принимавших участие в чаепитии. Цветовая гамма по выбору учащегося.

Тема 5. Дизайн обложки.

Разработать дизайн обложки для тетради, альбома, скейчбука, используя орнамент в стиле модерн. Стилизация с помощью линии и пятна на примере графики О. Бердслея. Работа выполняется в черно – белом цвете.

Тема 6. Дизайн интерьера.

Разработать дизайн - проект мебели для детского сада, используя образы животных и растений. Использовать белый цвет как основной плюс два по выбору учащегося.

Тема 7. Плакат.

Разработать рекламный плакат магазина женского платья на примере работ А. Мухи. Особое внимание уделить разработке шрифта. Цветовая гамма по выбору учащегося.

IV. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

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 использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций;
- знание основ графической и цветовой композиции;
- знание основных требований печати.

V. 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:

- контрольный урок – просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или 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:

- 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 композиции.

VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

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 натурального 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.

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.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

Средства обучения

Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

Демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

VII. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Учебники, самоучители

1. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. [CorelDRAW X4. Трюки и эффекты \(+CD с видеокурсом\)](#), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
2. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
3. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник)
Издательство: «Питер», 2003
4. Пташинский В. [CorelDRAW X5 на 100 %](#) (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
5. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006
6. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014

Список методической литературы

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. интов. - М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002
5. Калинина Т. Первые успехи в рисовании. Большой лес. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2005
6. Калинина Т. Первые успехи в рисовании. Цветы и травы. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2005
7. Калинина Т. Первые успехи в рисовании. Башня, растущая в небо. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2006
8. Калинина Т. Первые успехи в рисовании. Птицы, звери, комары и мухи. – СПб.: Агентство образовательного сотрудничества, 2007

Список учебной литературы

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

Дополнительная литература для преподавателей

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993
2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

Интернет-ресурсы

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика

Приложение 1 класс

Про овощи (шутка) Наталья Кончаловская

Жил один садовод,
Он развёл огород:
Приготовил старательно грядки.

Он принёс чемодан
Полный разных семян,
Но смешались они в беспорядке.

Наступила весна,
И взошли семена,
Садовод любовался на всходы.

Утром их поливал,
На ночь их укрывал
И берёг от холодной погоды.

Но когда садовод
Нас позвал в огород,
Мы взглянули и все закричали:
- Ни в земле, ни в воде,
Никогда и нигде
Мы таких овощей не встречали!

Показал садовод
Нам такой огород,
Где на грядках, засеянных густо,
Огурбузы росли,
Помидыни росли,
Редисвёкла, чеснок, и репуста.

Сельдерошек поспел,
И мортофель дозрел,
Стал уже осыпаться спаржовник,
А таких баклачков
И мохнатых стручков
Испугался бы каждый садовник.

Мы корзину несли
Но решить не могли:

Как нам быть с овощами такими?

То ли жарить их нам,
То ли парить их нам?..
Ну, и съели их просто сырыми!

Откуда снежинки?

Кто вяжет снежинки и с неба бросает?
Узоров таких даже мама не знает
И пряжи нигде не встречали такой -
Наш город весь белый, слегка голубой.

А, может быть, их вырезают из ситца
И тихо спускают ко мне на ресницы?
Слезой на щеках они медленно тают...
Откуда снежинки? Хоть кто-нибудь знает?

Пасхальное яйцо

Посмотрите, что за чудо
Положила мама в блюдо?
Тут яйцо, но не простое:
Золотое расписное,

Словно яркая игрушка!
Здесь полоски, завитушки,
Много маленьких колечек,
Звёзд, кружочков и сердечек.

2 класс.

Лошарик. Г. Сапгир

1
В цирке, где клоун визжит и смеётся,
где пляшут под куполом канато-
ходцы,
где настоящие
маги
глотают блестящие
шпаги,
жил-был
юный жонглёр -
любимец маленьких зрителей.
И этот жонглёр,
Тарелкин Егор,
мечтал перейти в укротители.

Быть укротителем -
это опасно!
Быть укротителем -
это прекрасно!
Директор Тарелкина не понимал
и в укротители не принимал.

2
Однажды во время воскресной про-
граммы,
когда восхищённые папы и мамы
смотрели, как ловит
мячи, и тарелки,
и пёстрые шарики
юный Тарелкин,
как прыгают
все они
сами из рук,
вдруг -
из шариков алых,
лиловых,
зелёных
сложился-явился
цветной жеребёнок.

Возник жеребёнок
и ножкою - топ!
Глаза у жонглёра
полезли на лоб.

- Кто ты?
- Лошарик.
- Чей же ты?
- Твой. -
И вдруг жеребёнок, тряхнув голо-
вой,
пошёл по арене скакать и кружить-
ся,
потом по барьеру - на задних ко-
пытцах!..

Сбежались атлеты, гимнасты, слу-
жители:
такого и в цирке ни разу не видели!
В восторге шумит и кричит детво-
ра:
- Лошарик!
- Лошарик!
- Лошарик!
- Ура!

Конец представлению. Гаснет про-
жектор.
К жонглёру с улыбкой подходит
директор:
- Вот неожиданное представленье!
Тарелкин, примите мои поздравле-
нья.
Отлично! Теперь я, пожалуй, готов
вам поручить обучение львов.

Тарелкину все аплодировать стали.
Сделав от радости сальто-мортале,
воскликнул Тарелкин:
- Я счастлив, друзья!
Стану теперь укротителем я.

3
Висит возле цирка афиша большая:
"Впервые в сезоне львы и Лоша-
рик".

4
С утра на манеже идет дрессировка.
Львы через обруч прыгают ловко.

Их юный хозяин
за каждый прыжок
бросает артистам
колбаски кружок.

Вот свистнул Тарелкин.
Секунда, другая -
и новый артист на манеж выбегает.
- Знакомьтесь: Лошарик.
Он выступит с вами.
Вместе вы спляшете в новой про-
грамме.
Лошарик раскланялся,
сделал курбет.
Но хмурые львы зарычали в ответ:
- Где твоя шкура?
- Где твоё мясо?
- Одни только шарики!
- Просто пластмасса!
- Да с ним даже рядом стоять не-
приятно.
- Скорей загоните нас в клетку
обратно!
- Спокойно! - сказал укротитель. -
Молчать!
Придётся к Лошарику вас
приучать.

5
Хищники в клетке лежат, отдыха-
ют.
Возле Лошарик стоит и вздыхает:
- А я-то решил, мы подружимся бы-
стро
ведь всякий артист понимает арти-
ста.

Лев Митридат отозвался:
- Послушай,
место тебе - в магазине игрушек
или в театре на кукольной сцене,
только не в цирке, не на арене.
Ты же нас всех опозоришь, поверь.
Сам посуди: ну какой же ты зверь?

И рывкнула львица по имени Джам-

ми:

- Все зрители будут смеяться над
нами!
А лев Монте-Кристо в сердцах про-
рычал:
- Ждёт укротителя полный провал!
-
В таких предсказаниях мало
весёлого.
Лошарик пошёл, опустив свою го-
лову,
и вдруг побежал -
всё скорей и скорей
по коридору -
и вон из дверей!

В цирке, где клоун визжит и смеёт-
ся,
где пляшут под куполом канато-
ходцы,
где происходит немало чудес,
тревожная новость -
Лошарик исчез.

6
Тарелкин приятеля ищет повсюду:
- Ну как же теперь без Лошарика
буду? -
Атлеты, гимнасты его утешают:
- Ну что ты, Тарелкин! Вернётся
Лошарик!
- Спасибо, мне верить хотелось бы
вам.
- И грустный Тарелкин поплёлся ко
львам.

7
Плакали громко Иван и Василий:
шарик воздушный они упустили.
Плакали горько Наташа и Валя:
мячик любимый они потеряли.
Вдруг увидели Иван и Василий:
падают шарики - алый и синий.
И тут же в ладошки Наташи и Вали
два розовых шарика с неба упали.

Сыпались шарики из-за ограды,
в окна влетали -
ловите, ребята!

А после скворец воробьям говорил,
что добрый Лошарик
себя раздарил.

8
Волнуется публика.
Скоро начало.
Из ложи оркестра
труба прозвучала.
На занавес алый
направлен прожектор.
- Тарелки и львы! -
объявляет директор.

И вот укротитель выходит с покло-
ном.
Он в жёлтых сапожках,
во фраке зелёном.
На тумбах, что выше его головы
солидно уселись
косматые львы.

Огромные звери
вначале
рычали,
потом присмирели
качели
качали,
потом расстелились
как жёлтый ковёр.
На львах отдыхает
Тарелкин Егор.

Внезапно из ложи под номером во-
семь
послышался голос:
- Лошарика просим! -
Волнуется пятый,
двенадцатый ряд.
- Лошарик! Лошарик! -
повсюду кричат.

Тарелкин вздохнул:
- Извините, ребята!
На прошлой неделе пропал он ку-
да-то.
Мы всюду искали, нигде его нету.
О нём объявление дали в газету.
Боюсь, он рассыпался где-то в пути
и шариков этих уже не найти.

И тут совершилось прекрасное чу-
до:
градом посыпались с мест отовсю-
ду
шарики, шарики, шарики, шарики -
пёстрые, яркие, словно фонарики.

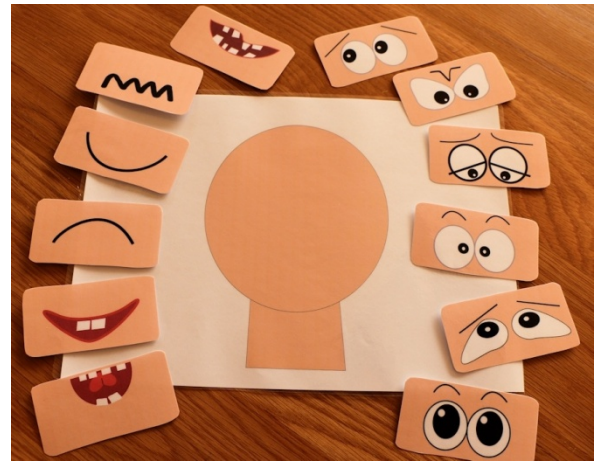
Из шариков алых, лиловых, зелё-
ных
сложился-явился цветной же-
ребёнок.
И ну по арене скакать и кружиться,
потом по барьеру - на задних ко-
пытцах!

И снова кричит и шумит детвора:
- Лошарик
- Лошарик
- Лошарик
- Ура!

Подходит к Лошарику лев Монте-
Кристо:
- Мы в вас проглядели большого
артиста. -
И рывкнула львица по имени Джам-
ми:
- Да что говорить, виноваты мы са-
ми. -
И лапу свою протянул Митридат:
- Будем друзьями! Поверьте, я рад.
-

Зритель в восторге!
Тарелкин ликует!

И вместе со львами
 Лошарик танцует.
 И клоун румяный визжит и смеётся,
 и пляшут под куполом канатоходцы,
 и в воздух летят, кувыркаясь, гимнасты,
 и мячик бросает слонёнок ушастый,
 и мальчик стоит на руке у отца...
 И нет чудесам и веселью конца!



3 класс

Солнечный лев.

Царь зверей – могучий Лев –
 Спутник многих королев.
 Благороден, словно граф,
 У него суровый нрав.
 Да, заслуг у Льва немало,
 Лишь прическа подкачала.
 Весь лохматый, вот беда,
 Не стрижется никогда.

Пузырь.

Пузырь мыльный
 Был мал,
 Был мал,
 Да удал.

Рос, веселился,
 Полетел - удивился,
 Ветер дунул –
 Рассердился.

Как захныкал!
 Как заплакал!
 Вниз подался –
 Испугался,
 А шлёпнувшись –
 Взорвался.

Лето красное

Под листочком земляника
 Покраснела от стыда,
 А за нею костяника -
 Ее старшая сестра.
 Зарумянилась малина,
 И рябину вслед за ней
 Бузина так застыдила,
 Что и ей пришлось краснеть.
 Яблоки, заметив это,
 Дуют щеки докрасна,
 Забордовела брусника,
 Пробудившись ото сна.
 Подосиновик с калиной
 Рвут порфиру на куски,
 Даже солнце на закате
 В тучи красные мазки
 Вставило - и село тут же
 В лужу, покраснев от дел.
 Дятел в красной тюбетейке
 Любоваться этим сел.
 Что такое вдруг случилось?
 Не Весна ль Красна пришла?
 И природа оживилась,
 Огоньки кругом зажгла.
 Я скажу вам, в чем тут дело,
 Не волнуйся, детвора:
 Это лето поспевает -
 Знать, краснеть пришла пора.

Кошкин праздник Терентий Травник

Свежий творог, дышит тесто
Будут к ужину ватрушки.
Мы на стол букет поставим
С васильковыми цветами.

Чай с лимоном и варенье,
Потому что - воскресенье.
А еще у нашей кошки
Тоже праздник - день рожденья.

Будем кошку поздравлять
И начинкой угощать.
Вот поэтому нам часик
Только можно погулять.

Страх В. Кудрявцев

У страха глаза велики.
У страха не зубы – клыки.
У страха, как бочка живот.
У страха желанье есть –
Схватить, укусить, даже съесть!
Трусишка придумает страх
И жалобно ахает:
- Ах!
А я ничего не боюсь.
Придумаю страх –
И смеюсь.

Первый снег Яков Аким

Утром кот
Принес на лапах
Первый снег!
Первый снег!
Он имеет
Вкус и запах,
Первый снег!
Первый снег!

Он кружится,
Легкий,
Новый,
У ребят над головой.
Он успел
Платок пуховый
Расстелить
На мостовой,
Он белеет
Вдоль забора,
Прикорнул
На фонаре, —
Значит скоро,
Очень скоро
Полетят салазки
С горок.
Значит можно будет
Снова
Строить крепость
Во дворе!

ЧАЙНИК И САМОВАР Терентий Травник

Чайник булькал кипятком
И пускал из носа пар.
"Ты что, чайник, заболел? -
Возмутился самовар. -
Что ты булькаешь с утра?
Прекратить давно пора
Кипятиться за столом...
Руку из розетки вынь,
Успокойся и остынь..."

4 класс

Пир ведьмы Николай Некрасов

1
Темно в хате, душно в хате;
Пляшут ложки на столе.
Скачет ведьма на ухвате,
Едет черт на помеле.
Светло в хате, чисто в хате;
Вышла баба из трубы,

Набрала воды в ушате,
Загадала на бобы.
«Приходите, черти, змеи!
Пир дадим, сестра-душа!»
И сняла колдунья с шеи
Двухаршинного ужа...

2

Ветер свищет, ветер вьется,
Воет бор, ревет ручей;
Вдаль по воздуху несется
Стая леших и чертей.
Поле стонет, поле плачет,
Завывает, словно волк;
По земле ползет и скачет
Змей гремучих целый полк.
Вползли змеи в двери хаты,
Черти с шумом из трубы,
Безобразны и рогаты,
Повалились, как грибы.

3

Обниманья, сплетни, говор,
Всякий хочет угодить;
Черный уж, колдуньяин повар,
Стал меж тем уху варить.
И покуда мыл он плошки,
Все, без скрипки, без смычка,
Под напев голодной кошки,
Принялись за трепачка...

4

Славно пляшет на три сорта
Сатанинская семья!
И колдунья, сватья черта,
От восторга не своя.
Что за праздник! песни, хохот,
Крик, блеянье, волчий вой,
Львиный рев и конский топот,
Зев и говор громовой.
Любо это ей до смерти!
Вдруг запели петухи,
И пропали гости-черти,
Не дождавшись ухи.
1839

Баба-Яга Иван Бунин

Гулкий шум в лесу нагоняет сон —
К ночи на море пал сырой туман.
Окружен со всех с четырех сторон
Темной осенью островок Буян.
А еще темней — мой холодный
сруб,
Где ни вздуть огня, ни топить не
смей.
А в окно глядит только бурый дуб,
Под которым смерть закопал Ко-
щей.
Я состарилась, изболелась вся —
Десять сот годов берегу ларец.
Будь огонь в светце — я б погрела-
ся,
Будь дрова в печи — похлебала
щец.
Да огонь — в морях мореходу
весть,
Да на сотню верст слышен дым от
лык...
Черт тебе велел к черту в слуги
лезть,
Дура старая, неразумный шлык!
1903

Баба Яга и инопланетяне. Ирина
Бутримова.

Где-то жаворонки пели,
Толстый шмель жужжал в цветке,
В росах искорки блестели,
Зрели шишки на сосне.

Было солнечное утро,
Начинался ясный день,
Вдруг над бабкиной избушкой
Промелькнула чья-то тень.

И изба слегка качнулась,
Повернулась пару раз,
У Яги из медной кружки
Стал выплёскиваться квас.

«Это что ещё за танцы, —
Бабка топнула ногой, —
Хватит по двору топтаться,
Встань как лист перед травой!»

Вмиг избушка встрепенулась,
Закудахтала слегка,
К лесу задом повернулась
И застыла как всегда.

Всё в лесу как будто стихло,
Затаилось и молчит,
И кукушка не кукует,
Даже дятел не стучит.
И сверчок в углу за печкой
Стрекотать вдруг перестал,
Кот, сидевший на крылечке,
Вмиг в избушку забежал.
«Может, слух меня подводит,
Может, стала я стара,
Или ухо мне продуло?
Что за странные дела?»
Подошла Яга к окошку,
Посмотрела: «Вот те на!
Это что ещё такое
Прилетело к нам сюда?
Что за техника такая?
Самолет? Так нет хвоста...
Неизвестно как летает.
Вертолёт? Так нет винта...
Браконьеров я гоняла,
От туристов спасу нет,
Так теперь ещё не легче —
Неопознанный объект!»
А на солнечной поляне
Возле бабкиной избы
Ходят инопланетяне,
Обходя вокруг кусты.
Вышла бабка на крылечко,
Грозно бровью повела,
Увидав у дома нечто,
Речь такую завела:
«Подойдите, кто тут смелый
И давайте мне ответ,

Вы пришли сюда по делу
Или дела вовсе нет?
Я тут старшая, хозяйка
И зовут меня Яга!
И немедля отвечай мне,
Для чего пришли сюда?
Что-то ты какой-то странный,
На Кикимору похож,
Ей не родственник случайно?
Вон, какое сходство рож!»
Из кустов раздался голос:
«У меня прекрасный вид,
Я гораздо симпатичней,
Это каждый подтвердит!»
«Помолчи! — Яга сказала, —
Не встревай в мой разговор,
Мне тебя одной хватало,
А теперь вон — целый двор!»
«Мы за вами наблюдаем
Вот уже немало лет,
Но никак не разгадаем
Вашей техники секрет».
Приздумалась старушка:
«Для чего им знать секрет?
Ишь ты, хитрые какие,
Рассказать им! — Ну уж нет!»
«Ступа крепкая, из дуба,
Леший делать помогал,
Только сам на этой ступе
Он ни разу не летал.
Высоты сказал, боится,
А потом надел кафтан,
Кабана из леса вызвал,
Сел верхом и ускакал.
Водяному предлагала,
Он скорей нырнул на дно.
Кто рождён купаться в ряске,
Тем летать не суждено!»
«Вижу, вы ей дорожите!
Да, такую поискать!
Может, вы мне разрешите
В вашей ступе полетать?»
«Полетай, коли неймётся!
Это высший пилотаж!

И поэтому придётся
Провести вам инструктаж.
Не спеша забравшись в ступу,
Нужно в руки взять метлу,
Помахать метлой по кругу,
Набирая высоту.
Указать метёлкой ступе
Вами выбранный маршрут,
А потом две-три минуты —
Ну и вы уж тут как тут».
Бодро влез пришелец в ступу
И давай метлой махать,
Только ступа почему-то,
И не думала взлетать.
И пришелец огорчённый
Бросил старую метлу,
Вылез медленно из ступы
И уселся на траву.
«Удивительное дело!
Не могу никак понять,
Как, Яга, вам удаётся
В этой технике летать?»
«Всё равно вы не поймёте,
Это русский наш секрет!
И таких на белом свете
Больше не было и нет.
Говорят, что на Востоке
Был летающий ковёр,
Только местный шах какой-то
Взял к себе его в шатёр.
Там ковёр лежал без толку
Целый год, а может, два.
То ли мышь прогрызла дырку,
То ли моль весь сожрала.
Так что, гости дорогие,
Я помочь вам не могу
И не стоит обижаться
Вам на бабушку Ягу».
Сели инопланетяне
В свой летающий объект,
Постояли на поляне,
А потом поднялись вверх.
Закричали где-то галки,
Закачалась лебеда,

От летающей тарелки
Не осталось и следа.
А Яга им на прощанье
Помахала вслед метлой,
Прошептала заклинанье
И отправилась домой.
«Ну и ну! — Яга сказала, —
Вот так выдался денёк!»
Проводив гостей незваных,
Села бабка на пенёк.
На сосне заухал Филин
И верхом на кабане
Леший выехал из леса
В старом драном зипуне.
«Хорошо, что ты сумела
Их так быстро проводить.
Я уж думал, что придётся
Снова хитрость применить.
Я уже на всякий случай
К нам Горыныча позвал.
Этот огнемёт летучий
Как дыхнёт – туши пожар!
Я, Кикимора, Горыныч,
Соловей-Разбойник, Лось...
Всё лесное население
Возле пруда собралось.
Водяной залил кадушки,
Белки шишки припасли
Ну и разные зверушки
Тоже взяли, что смогли.
Волки, лисы и медведи
Точный сделали расчёт:
Окружили всю поляну,
Так, что мышь не прошмыгнёт.
Соловей-Разбойник тоже
Не остался в стороне,
Отставать, сказал, негоже,
Вон слезает по сосне.
Все мы были наготове,
Если б ты дала сигнал,
То непрошенных пришельцев
Невесёлый ждал финал».
«Молодцы, не растерялись! —
Похвалила всех Яга, —

Этак мы с любой напастью
Вместе справимся всегда!
Ишь ты шустрые какие,
Расскажите им секрет!
Неизвестно кто такие!
Мы сюда их звали? – Нет!
А они не догадались,
Чтобы в ступе полетать,
Нужно ей перед полётом
Слово тайное сказать.
Мы же с вами патриоты,
Хоть в такой глуши живём,
Наши русские секреты
Никому не выдаём!
Прилетели ниоткуда,
Ни подарков, ни цветов.
И гуляло это чудо
Возле ивовых кустов.
Я уж думала сначала,
Заколдую их да съем,
Но могло ведь оказаться,
Несъедобные совсем!»
Водяной со дна поднялся,
Жабы квакали в пруду
И камыш слегка качался,
Чтоб приветствовать Ягу.
Змей Горыныч огорчился,
Что развлечься не пришлось,
Из пруда воды напился –
Настроенье поднялось.
А Яга ему сказала,
Чтобы осторожней был,
Не дышал куда попало
И избу ей не спалил.
Вновь в лесу запели птицы,
Где-то дятел застучал,
Соловей- Разбойник тихо
В лес родной поковылял.
Кот встречал Ягу в избушке,
И мурлыкал, и урчал,
Почесать себе за ушком
Добродушно позволял.
Солнце летнее светило,
Цвел шиповник под окном

И малиновка запела
Чистым звонким голоском

Инопланетяне. Терентий Травник

Как тяжело зелёным человечкам,
Спустившимся в «тарелках» с вы-
соты,
Найти себе родимое крылечко;
Земляне – это сплошь одни понты.

Как нелегко малюткам марсианам;
Худой их торс, глаза на пол-лица,
Как Квазимод со сцены Нотр-Дама
Их гонят прочь от каждого крыль-
ца.

А им ведь много вовсе и не надо:
Поговорить... ну, пара опытов... и
всё!
Хоть соки добрые, а люди злые...
гады.
И всё равно опять их с Марса к нам
несет.

Марсиане Ирина Максименкова

Приземлились марсиане к нам не-
давно в огород
Говорят: «Привет земляне! Мы
оранжевый народ.

К вам летели долго, долго даже ста-
ли уставать
Привезли подарков много, разре-
шите их раздать?

В Космосе давно известно как уме-
ют здесь дружить,
Без обмана очень честно крепко
дружбой дорожить.

Мы отличные ребята любим шутки,
песни, смех
От рассвета до заката будем пры-

гать снизу вверх.

А потом в своей ракете улетим на
красный Марс
И расскажем всей планете замеча-
тельный рассказ.

Как мы с вами подружились ели ка-
шу, пили сок,
В вальсе парами кружились не жа-
ля рыжих ног».

Вот такие марсиане повстречались
как-то днем,
Подружились, попрощались, скоро
снова в гости ждем

6 класс

Горгульи. Даниэль Посадски

Когда спускается, как дым,
На крыши морок серый,
Парят над городом ночным
Горгульи и химеры.

Они глядятся в чьи-то сны,
Как в чёрные озёра
С нечеловечьей вышины
Шипастого собора.

Они колдуют и молчат,
Как норны или парки -
И загорается свеча
В кошачьем полумраке



Глубокая ночь. Силы темные ры-
щут!
По ведьминой воле покорно, не-
слышно
С гримасою злобной взлетели гор-
гульи
Со шпилей высоких, как пчелы из
улья.

Бездушные твари – итог заклина-
ний
Недвижимо, молча на стенах года-
ми
Сидите и ждете привычно приказа
И даже мышонку от зоркого глаза
Вовек не уйти! Как остры эти ког-
ти!
Клыки беспощадны к излюбленной
плоти,
А кожа, как камень! И непобедимы,
Ведь нет равных вам с мощью гроз-
ной лавины!
С присущим коварством обманут
умело
И в пристальном взгляде почув-
ствуешь телом,
Что вовсе не статуя – нечто живое
Пока неподвижно, готовое к бою.
Закройте же окна! Молчите, мла-
денцы!
Как можно потише в столь крохот-
ном тельце
Постукивай сердце, таясь в колыбе-
ли,
Иначе похитят для ведьм, чародеев.
А время, неужто навеки застыло?
Во всю славный пир в каждом го-
роде мира.
Но вдруг первый луч золотистый и
смелый
Легко, без помех опустился на зем-
лю.
И, как сговорившись, со всех коло-
колен
Раздался мотив в изумительном

звоне!
И вот обреченно, но так же
бесстрашно,
Вернулись горгульи на замки и
башни.
Могучие лапы проникли свободно
В поверхность строения цепко и
плотно.
Былая ухмылка и прежняя поза.
Зловещие стражи – живому угроза!

Игра в слова А. Барто

Скажи погромче
Слово «Гром» —
Грохочет слово,
Словно гром.
Скажи потише:
«Шесть мышат» —
И сразу мыши
Зашуршат.
Скажи:
«Кукушка на суку»
Тебе послышится:
«Ку-ку».
А скажешь слово
«Листопад» —
И листья падают,
Летят,
И, словно наяву,
Ты видишь осень:
Желтый сад
И мокрую траву.
Скажи «Родник» —
И вот возник,
Бежит в зеленой чаще
Веселый ключ журчащий.
Мы и родник зовем ключом.
(Ключ от дверей тут ни при чем.)

ХУДОМАЛ Терентий Травник

Раз, толстый Пуз к худому Худу

Пришел на праздник и... застрял.
И говорит: "Ох, дело худо.
Зачем, ты, Худ, меня позвал?"

Худ выслушал и обомлел,
И от волненья похудел.
Не просто худ стал, но и мал.
С тех пор не Худ он - Худомал.

Лесной царь Василий Жуковский

Кто скачет, кто мчится под хлад-
ною мглой?
Ездок запоздалый, с ним сын моло-
дой.
К отцу, весь издрогнув, малютка
приник;
Обняв, его держит и греет старик.
«Дитя, что ко мне ты так робко
прильнул?» —
«Родимый, лесной царь в глаза мне
сверкнул:
Он в темной короне, с густой боро-
дой». —
«О нет, то белеет туман над водой».
«Дитя, оглянися; младенец, ко мне;
Веселого много в моей стороне:
Цветы бирюзовы, жемчужны
струи;
Из золота слиты чертоги мои».
«Родимый, лесной царь со мной го-
ворит:
Он золото, перлы и радость сулит».
—
«О нет, мой младенец, ослышался
ты:
То ветер, проснувшись, колыхнул
листы».
«Ко мне, мой младенец; в дуброве
моей
Узнаешь прекрасных моих доче-
рей:
При месяце будут играть и летать,
Играя, летая, тебя усыплять».

«Родимый, лесной царь созвал дочерей:
Мне, вижу, кивают из темных ветвей». —
«О нет, все спокойно в ночной глубине:
То ветлы седые стоят в стороне». —
«Дитя, я пленился твоей красотой:
Неволей иль волей, а будешь ты мой». —
«Родимый, лесной царь нас хочет догнать;
Уж вот он: мне душно, мне тяжело дышать».
Ездок оробелый не скачет, летит;
Младенец тоскует, младенец кричит;
Ездок погоняет, ездок доскакал...
В руках его мертвый младенец лежал.

Дракон Валентин Берестов

В дверь диетической столовой
Вошёл дракон семиголовый.
Он хором «Здравствуйте!» сказал
И, улыбаясь, заказал:
— Для этой головы, Пожалуйста,
халвы.
Для этой пасти — Прочие сласти.
Для этой головки — Перловки.
Для этой глотки — Селёдки.
Для этой башки — Пирожки.
Для этой рожи — То же.
Для этого личика — Два сдобных
куличика.
Что ещё? Лимонада бутылку, Семь
салфеток, ножик и вилку.

О хорошем отношении к драконам. Максим Валух

Накормите дракона
Конфетами

И погладьте его
По крылу.
Так устал он
Летать за каретами,
Хочет он
Танцевать на балу.
Позовите,
Пожалуйста, плотников,
Пусть построят
Для чудища дом.
Если гладить
Приятнее котиков —
Все поймет
Этот добрый дракон.
Не кормите дракона
Идеями,
Он замерз
И сидит у дверей...
Все мы можем
Прослыть чародеями,
Если станем
Немного добрей.

Дракон. Михаил Придворов
Я стрррашный дракон, я серьёзный дракон!!!
Я вредных глотаю, как сыр и бекон.
А тех, кто не любит порядка,
Кусаю за нос и за пятку.

Я сильный дракон, я опасный дракон.
Я ужас внушаю врагам испокон
Клыком и шершавою кожей,
Но, в целом, я очень хороший.

Я добрый дракон, я весёлый дракон.
К любому легко залечу на балкон.
И хохотом наверняка я
Нечаянно вас напугаю.

Я милый дракон, симпатичный дракон,
Но выгляжу я иногда дураком

И вам непременно признаюсь:
Я очень и очень стесняюсь.

7 класс.

"Бармаглот" - Льюис Кэрролл
(перевод С. Маршака)
Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове.

О бойся Бармаглота, сын!
Он так свирлеп и дик,
А в глуще рымит исполин --
Злопастный Брандашмыг

Но взял он меч, и взял он щит,
Высоких полон дум.
В глущобу путь его лежит
Под дерево тумтум.

Он стал под дерево и ждет,
И вдруг граахнул гром --
Летит ужасный Бармаглот
И пылкает огнем!

Раз-два, Раз-два! Горит трова,
Взы-взы -- стрижаает меч,
Ува! Ува! И голова
Барабардает с плеч!

О светозарный мальчик мой!
Ты победил в бою!
О храброславленный герой,
Хвалу тебе пою!

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове.