

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ТЕРИТОРІАЛЬНИЙ ВІДДІЛ ОСВІТИ КОМУНАРСЬКОГО РАЙОНУ  
ДЕПАРТАМЕНТУ ОСВІТИ І НАУКИ ЗАПОРІЗЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ  
ЗАКЛАД ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ  
«КОМУНАРСЬКИЙ РАЙОННИЙ ЦЕНТР МОЛОДІ ТА ШКОЛЯРІВ»  
ЗАПОРІЗЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ Закладу позашкільної  
освіти «Комунарський районний  
центр молодів та школярів»  
Запорізької міської ради

« 31 » 05. 2023 № 40-0

Директор ЗПО «КРЦМтаШ» ЗМР  
Михайло ХВАСТИК



Навчальна програма з позашкільної освіти  
художньо-естетичного напрямку  
Технічний дизайн

1 рік навчання

початковий рівень - 1 рік

**Укладачі:**

Зимокос Марія Олександрівна – керівник гуртка художньо-естетичного напрямку «Techno-Art» Закладу позашкільної освіти «Комунарський районний центр молоді та школярів» Запорізької міської ради;

Гусарова Валерія Вікторівна – керівник гуртка художньо-естетичного напрямку «Techno-Art» Закладу позашкільної освіти «Комунарський районний центр молоді та школярів» Запорізької міської ради.

**Рецензенти:**

Долга Уляна Ігорівна – аспірант другого року навчання факультету технології та дизайну УДУ імені Михайла Драгоманова, учитель трудового навчання та мистецтва Запорізької гімназії № 84 Запорізької міської ради;

Волчкова Людмила Анатоліївна – заступник директора з навчально-виховної роботи КЗ «ЗОЦХЕТУМ» ЗОР.

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Умови швидкого розвитку сучасних технологій створюють необхідність формування у дітей надсучасного, а отже технологічного і водночас креативного світогляду та прагнення оволодіти знаннями та навичками з інформаційних технологій у різних галузях життєдіяльності, творчості, науки тощо. DIGITAL-ART, тобто технічне мистецтво на даний момент є найпоширенішим та сучасним напрямом в образотворчому мистецтві, адже навіть класичний живопис наразі стає цифровим, що вже казати про розвиток нових напрямів творчо-технічної діяльності, таких як гейм – арт, мультимедійний дизайн тощо. Це поєднання творчої діяльності з технологічним, сучасним баченням навколишнього світу, що сприяє розвитку творчих, практичних, пізнавальних компетенцій. Саме тому програма є **актуальною**.

**Новизна** програми полягає в тому, що в процесі організації освітнього процесу застосовуються як традиційні технології навчання та виховання, так і інноваційні (метод проектів, тренінгові технології, ігрові технології, арт-технології, методика Бетті Едвардс тощо). Особливого значення в організації освітнього процесу за програмою має використання педагогічної технології Теорії Рішення Винахідницьких Задач. Адже саме за допомогою запровадження на заняттях технології Теорії Рішення Винахідницьких Задач до вивчення програмного матеріалу можливо сприяти активізації як творчого так і логічного мислення, а отже і формуванню всебічно розвиненої гармонійної особистості.

**Метою** програми є сприяння формуванню та розвитку різнобічно розвиненої особистості із стійкою потребою у саморозвитку та самореалізації, з гармонійно розвиненим як критичним, так і творчим мисленням. Згідно поставленої мети **основні завдання** програми полягають у формуванні наступних життєвих компетентностей вихованців:

**пізнавальної** – ознайомлення з основними теоретичними засадами та формування практичних навичок з образотворчого мистецтва та інформаційних технологій;

**практичної** – оволодіння навичками використання прикладного програмного забезпечення для виконання практичних завдань, формування практичних навичок використання засобів сучасних інформаційних технологій, оволодіння основними засобами та технологіями образотворчого мистецтва та їх застосування у власній творчій діяльності;

**творчої** – забезпечення розвитку мислення, творчих здібностей вихованців, інтелекту, набуття досвіду власної творчої діяльності, оволодіння новими навичками, прийомами та технологіями, формування художнього та дизайнерського смаку, формування у вихованців здатності до самостійної активної діяльності в усіх проявах життя, творчої ініціативи та самореалізації;

**соціальної** – виховання культури праці, творчої ініціативи, формування стійкого інтересу до технічної творчості та образотворчої діяльності, формування вміння працювати в групі розвиток позитивних якостей емоційно-вольової сфери особистості: працелюбності, наполегливості, відповідальності, формування естетичного світогляду дитини тощо.

Програма гуртка розрахована на один рік навчання на початковому рівні та спрямована на вихованців віком від 8 до 12 років.

Програма розрахована на 144 навчальних годин на рік або 4 години на тиждень: 72 години з курсу «Основи комп'ютерної графіки та анімації» (2 год. на тиждень) та 72 години з курсу «Засоби та технології образотворчого мистецтва» (2 години на тиждень). Кількісний склад навчальної групи становить 10–15 вихованців. Тривалість занять – 45 хвилин. Зарахування дітей до гуртку здійснюється на підставі заяви батьків або осіб, які їх замінюють. Головною умовою навчання в гуртку є бажання дитини навчатися, її прагнення до оволодіння знаннями та вміннями за напрямком діяльності гуртка.

Навчально-тематичний план та зміст програми складається з теоретичних та практичних занять. На теоретичних заняттях вихованці отримують знання щодо основних понять, термінів та визначень за темою. Практичні заняття передбачають відпрацювання практичних навичок та виконання практичних творчих робіт за темою. Наприкінці семестру та навчального року проводяться підсумкові заняття, на яких аналізуються робота групи та кожного вихованця за семестр/рік, влаштовуються виставки або презентації кращих учнівських робіт.

Враховуючи змістовну специфічність програми, а саме її спрямованість на гармонійний розвиток мислення як правої так і лівої півкулі головного мозку, рекомендовано застосовувати інноваційні форми, методи та прийоми навчання, розвитку творчого, просторового та логічного мислення: тренінги, розвивальні ігри, нестандартні заняття, виховні заходи тощо.

Однією з методик, що доцільно використовувати при організації освітнього процесу гуртка є методика Б. Едвардс, що спрямована на активізацію правої півкулі мозку за допомогою наступних вправ та тренінгів:

- малювання лівою рукою;
- малювання дудлів - «Підсвідоме малювання»;
- дзеркальне малювання;
- перевернуте малювання та інше.

Також важливим елементом є включення деяких форм роботи, що використовуються у педагогічній технології ТРВЗ, а саме: вирішення відкритих задач, креатив-бій, застосування методу фокального об'єкта, системний оператор та ін. Всі вище описані вправи та форми роботи рекомендовано використовувати як фрагмент заняття, або виховний захід.

Перевірка та оцінювання знань й умінь учнів здійснюється вербально під час виконання ними практичних робіт, а також у формі творчих звітів, виконання творчих робіт та проектів та ін.. Наприкінці навчання за програмою гуртківці виконують творчий звітний індивідуальний проект за обраною темою. Успішне

навчання за даною програмою є мотивацією для продовження навчання в гуртках інформатики або дизайну.

**Початковий рівень, перший рік навчання**  
**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

*3 курсу «Засоби та технології образотворчого мистецтва»*

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	1	1	2
2.	Компонування у форматі	1	3	4
3.	Лінія, штрих, пляма та крапка, як засоби зображення	1	9	10
4.	Оволодіння різноманітними техніками. Гуаш, акварель, олівці, фломастери, гелеві ручки	1	5	6
5.	Аплікація, колаж. Використання різноманітних матеріалів	1	8	9
6.	Папір, як матеріал. Паперова пластика. Орігамі	1	9	10
7.	Основні та додаткові кольори	-	2	2
8.	Холодна та тепла гами кольорів	-	2	2
9.	Створення образу, настрою за допомогою кольору, ліній, крапок, матеріалу та інших засобів	1	9	10
10.	Декоративні техніки живопису	2	4	6
11.	Сучасні техніки хобі-напрямку		10	10

12.	Підсумок	-	1	1
	Разом	9	63	72

## ЗМІСТ ПРОГРАМИ

### **1. Вступ (2 год.)**

*Теоретична частина.* Знайомство з вихованцями. Інструктаж щодо правил поведінки в центрі, правил безпеки життєдіяльності.

Поняття «Образотворче мистецтво».

*Практична частина.* Основні засоби та технології образотворчого мистецтва, їх практичне значення для майбутнього дизайнера.

Визначення мети та завдань на поточний рік.

### **2. Компонування у форматі (4 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття компоновки. Поняття формату. Вибір тематики та підбір формату.

*Практична частина.* Компонування, створення композицій у різних форматах, наведення невірних прикладів.

### **3. Лінія, штрих, пляма та крапка як засоби зображення (10 год.)**

*Теоретична частина.* Визначення поняття лінія штриха, плями та крапки. Використання їх як допоміжних засобів. Лінія, штрих та пляма, як засоби виразності образотворчого мистецтва.

*Практична частина..* Створення малюнків за допомогою ліній, штрихів, плям, крапок.

### **4. Оволодіння різноманітними техніками. Гуаш, акварель, олівці, фломастери, гелеві ручки (6 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття техніки в образотворчому мистецтві. Вивчення властивостей різних матеріалів, їх використання.

*Практична частина.* Створення малюнків на вільну тему у різних техніках.

### **5. Аплікація. Використання різних матеріалів (8 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття аплікації. Аплікація як засіб образотворчого мистецтва. Матеріали, які можна використовувати в аплікації (папір, тканина, шкіра, пластик, хутро тощо).

*Практична частина.* Виконання аплікації з використанням різноманітних матеріалів.

## **6. Папір, як матеріал. Паперова пластика, оригамі, формування з паперу (10 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття паперової пластики. Поняття оригамі, історія виникнення. Наведення прикладів. Техніки виконання паперової пластики, оригамі та формоутворення з паперу.

*Практична частина.* Виконання композиції на вільну тему з використанням даних технік.

## **7. Основні та додаткові кольори (2 год.)**

*Теоретична частина.* Основні принципи створення додаткових та суміжних кольорів. Поняття основних, додаткових та суміжних кольорів.

*Практична частина.* Виконання пейзажу за допомогою основних та власно створених додаткових кольорів.

## **8. Холодна та тепла гама кольорів (2 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття холодної та теплої гами. Використання холодних та теплих кольорів, як засобу виразності у образотворчому мистецтві.

*Практична частина..* Виконання композиції у теплій або холодній гамі.

## **9. Створення образу, за допомогою кольору, ліній, крапок, матеріалу та інших засобів (10 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття образу в образотворчому мистецтві. Засоби образотворення, використання допоміжних засобів.

*Практична частина.* Створення різноманітних заданих образів.

## **10. Декоративні техніки живопису (6 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття декоративних технік живопису, а саме: монотипії, кляксографії, продряпування.

*Практична частина..* Створення творчих робіт у декоративних техніках живопису.

**11. Сучасні техніки хобі - напрямку (10 год.)**

*Теоретична частина.* Специфіка технік хобі напрямку. Поняття та особливості виконання таких технік, як скрапбукінг, квілінг, айріс-фолдінг тощо.

*Практична частина.* Виконання творчих робіт у техніках хобі-напрямку.

**12. Підсумок (1 год.)**

Підведення підсумків за рік.

Виставка – оцінювання практичних робіт вихованців.

Аналіз досягнень та помилок.

## ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

*Вихованці мають знати:*

- основні засоби виразності ОТМ;
- поняття техніки в образотворчому мистецтві та їх різновиди;
- існуючі техніки живопису;
- поняття декоративної техніки живопису та їх різновиди;
- що таке хобі-напрямок в ОТМ та ДУМ;
- сучасні техніки хобі напрямку та їх особливості;
- які кольори відносяться до теплої та холодної гами кольорів;
- поняття аплікації та колажу в ОТМ та ДУМ;
- поняття образу в ОТМ.

*Вихованці мають вміти:*

- використовувати у власній творчості різноманітні засоби виразності для втілення задуму;
- працювати у різних техніках та володіти навичками і прийомами роботи з різними матеріалами;
- володіти навичками роботи з папером, як з матеріалом при створенні плоских та об'ємних композицій;
- створювати певний образ за допомогою засобів виразності ОТМ та кольорової гами власного витвору;
- втілювати власні задуми за допомогою різних сучасних технік ДУМ та хобі-напрямку, як то квілінг, айріс-фолдінг, декупаж, стрейч-арт, ниткографія, пластилінографія тощо;
- використовувати теплі та холодні кольори, а також контраст між ними, для посилення художньої та естетичної цінності власної творчої роботи;
- створювати власні творчі роботи в техніці аплікації чи колажа.

*Вихованці мають набути досвід:*

- роботи в групі чи в парі при виконанні спільного творчого завдання;
- використання різноманітних художніх матеріалів, таких як кольорові та прості олівці, маркери або фломастери, гуаш, акварель, папір чи картон тощо;
- використання різноманітних технік та прийомів роботи у власній творчій діяльності;
- використання набутих знань з композиції, кольорознавства та технології роботи з різними матеріалами та техніками у власній творчій діяльності;
- створення власного індивідуального творчого проєкту.

**Початковий рівень, перший рік навчання**

**НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН**

*З курсу «Основи комп'ютерної графіки та анімації»*

№	Тема	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	2	-	2
2.	Основні поняття, засоби та технології образотворчого мистецтва з використанням ІКТ	2	8	10
3.	Лінія, штрих, пляма та крапка, як засоби зображення. Побудова простіших зображень за допомогою графічного редактора MS Paint	1	7	8
4.	Оволодіння різноманітними техніками образотворчого мистецтва. Гуаш, акварель, олівці тощо та імітація технік ОТМ за допомогою інструментів ГП MS Paint	1	7	8
5.	Основні та додаткові кольори	1	1	2
6.	Холодна та тепла гами кольорів, робота з палітрою кольорів у ГП MS Paint	1	1	2

7.	Аплікація, колаж. Використання різноманітних матеріалів та створення колажів у графічних редакторах	1	5	6
8.	Папір, як матеріал. Паперова пластика. Орігамі, створення схеми орігамі	1	1	2
9.	Розробка дизайн-проекту декоративної рамки	-	4	4
10.	Декоративні техніки живопису. Створення презентацій у Movie Maker		4	4
11.	Створення образу, настрою за допомогою кольору, ліній, крапок, матеріалу та імітації руху	1	5	6
12.	Принципи створення зображення тварин у русі	1	3	4
13.	Принципи створення зображення людини у русі	1	3	4
14.	Створення підсумкового проекту за обраною тематикою	-	8	8
15.	Підсумок		2	2
Разом		13	59	72

## **ЗМІСТ ПРОГРАМИ**

### **1. Вступ (2 год.)**

*Теоретична частина.* Мета та завдання роботи гуртка. Знайомство з вихованцями. Інструктаж щодо правил поведінки в гуртку, безпеки життєдіяльності. Правила санітарії, гігієни та безпечної роботи за комп'ютером. Визначення мети та завдань на поточний рік. Визначення рівня оволодіння дітьми комп'ютерними технологіями та базових знань з образотворчого мистецтва.

### **2. Основні поняття, засоби та технології образотворчого мистецтва з використанням ІКТ (10 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття основних композиційних прийомів. Основні засоби та технології створення зображення. Поняття техніки в ОТМ. Основні принципи побудови та розміщення фігур у форматі. Інформатика. Поняття інформації. Поняття інформаційних процесів. Призначення основних складових комп'ютера. Типова архітектура персонального комп'ютера.

*Практична частина.* Створення зображення з урахуванням композиційного центру. Оволодіння навичками роботи з різними інструментами та матеріалами (фарби, пензлі, олівці, фломастери тощо). Оволодіння основними принципами побудови складної форми за допомогою простої. Ознайомлення з формами і способами подання повідомлень. Застосування інформаційних процесів на практиці. Робота з об'єктами файлової системи. Пошук інформації на комп'ютері. Прийоми роботи з пристроями введення, виведення, зберігання та обробки інформації.

### **3. Лінія, штрих, пляма та крапка, як засоби зображення. Побудова простіших зображень за допомогою графічного редактора MS Paint (8 год.)**

*Теоретична частина.* Визначення поняття лінія, штрих, пляма та крапка, як засобів виразності ОТМ. Графічний редактор, його призначення. Робота з

графічними файлами. Поняття про інструменти «Олівець», «Пензлик» та «Аерограф» та можливості їх застосування у MS Paint.

*Практична частина.* Використання лінії, штриху, плями та крапки, як основних та допоміжних засобів створення зображення. Створення зображень у графічному редакторі MS Paint за допомогою інструменту «Олівець», «Пензлик» та «Аерограф».

#### **4. Оволодіння різноманітними техніками образотворчого мистецтва. Гуаш, акварель, олівці тощо та імітація технік ОТМ за допомогою інструментів ГП MS Paint (8 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття техніки в ОТМ. Класифікація технік ОТМ за інструментами та матеріалами. Особливості техніки залежно від матеріалів. Поняття про основні інструменти та можливості їх налаштування у MS Paint.

*Практична частина.* Вивчення властивостей різних матеріалів та їх використання. Оволодіння навичками роботи у різноманітних техніках ОТМ. Оволодіння навичками та прийомами роботи в MS Paint з інструментами та налаштування їх властивостей. Побудова і збереження зображень в ГП MS Paint.

#### **5. Основні та додаткові кольори (2 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття основних, додаткових та суміжних кольорів. Основні принципи створення додаткових та суміжних кольорів. Поняття спектру. Поняття палітри та її настроювання у MS Paint.

*Практична частина.* Оволодіння навичками змішування кольорів та отримання відтінків. Формування вміння використовувати різноманітні матеріали та техніки. Створення зображення «Спектр» за допомогою основних фігур та палітри кольорів у MS Paint.

#### **6. Холодна та тепла гама кольорів, робота з палітрою кольорів у ГП MS Paint (2 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття холодної та теплої гама кольорів. Принципи утворення холодних або теплих кольорів з основних кольорів. Особливості

застосування контрастних кольорів. Особливості настроювання градиенту в MS Paint. Модель RGB.

*Практична частина.* Оволодіння навичками змішування кольорів та отримання відтінків. Формування вміння використовувати холодну та теплу гаму кольорів для композиційного рішення та відтворення настрою у власній творчій роботі. Створення пейзажів за допомогою основних та допоміжних кольорів. Створення зображень у теплій та холодній гамі кольорів. Одержання графічних файлів шляхом сканування. Друкування графічних файлів.

### **7. Аплікація, колаж. Використання різноманітних матеріалів та створення колажів у графічних редакторах (6 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття фактури та текстури різних матеріалів. Поняття колажу та аплікації їх відмінностей та особливостей, як техніки створення зображення. Різноманіття матеріалів та особливості їх використання у колажі або аплікації. Основні принципи створення колажів та аплікації у графічному редакторі.

*Практична частина.* Оволодіння навичками роботи з різноманітними матеріалами. Створення зображень-схем для аплікації. Побудова і збереження зображень, копіювання та переміщення фрагментів. Трансформування зображень. Створення схеми для складання фігур з паперу та ори гами. Вставка зображень із файлу та їх редагування.

### **8. Папір, як матеріал. Паперова пластика. Орігамі, створення схеми орігамі (2 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття та основні принципи формоутворення, та розгляд паперу, як матеріалу. Ознайомлення з різними техніками формоутворення з паперу, орігамі, паперова пластика тощо. Принципи вставки рисунків із файлу MS Paint.

*Практична частина.* Ознайомлення з основними принципами роботи у техніці орігамі, створення простих та ускладнених фігур за типовими схемами.

Створення схеми орігамі для простих та ускладнених фігур за допомогою панелі інструментів MS Paint.

### **9. Створення дизайн-проекту декоративної рамки (4 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття дизайну, як різновиду образотворчого мистецтва. Поняття декору та декорування. Роль формоутворення та декору у предметному середовищі людини. Значення декоративних елементів у інтер'єрі.

*Практична частина.* Ознайомлення з найпростішими техніками декорування побутових предметів. Формування вмінь та навичок щодо використання різноманітних технік у власній творчій діяльності. Розробка та втілення проекту тематичної декоративної рамки. Створення власного проекту декоративної рамки за допомогою графічного редактору.

### **10. Декоративні техніки живопису. Створення презентацій у Movie Maker (4 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття техніки живопису. Класифікація технік за матеріалами та прийомами роботи. Ознайомлення з основними існуючими декоративними техніками живопису та їх особливостями.

*Практична частина.* Набуття основних навичок та вмінь щодо використання у власній творчості декоративних технік живопису, їх комбінацій та варіацій. Ознайомлення на практиці з основними прийомами та технологіями декоративних технік живопису. Інтерфейс програми Movie Maker, основні принципи роботи. Створення текстових написів на шкалі часу. Створення титрів та назви фільму.

### **11. Створення образу, настрою за допомогою кольору, ліній, крапок, матеріалу та імітації руху (6 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття образу в образотворчому мистецтві. Основні прийоми та засоби відтворення настрою у витворі образотворчого мистецтва. Інтерфейс та основні можливості програми Macromedia Flash MX. Панель інструментів. Палітра кольорів. Принципи створення примітивів. Основні прийоми та методи анімації.

*Практична частина.* Формування вмінь та навичок щодо використання отриманих теоретичних знань у власній творчій діяльності. Застосування основних прийомів відтворення настрою та створення образу у творчій роботі. Створення статичних зображень в Macromedia Flash MX. Створення анімації руху.

## **12. Принципи створення зображення тварин у русі (4 год.)**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з витворами мистецтва відомих авторів-аніمالістів. Вивчення основних принципів схематичної побудови постаті тварини у статичному та рухливому стані. Поняття статичності та динаміки у зображенні. Принципи створення складної анімації.

*Практична частина.* Застосування на практиці отриманих знань та набуття навичок побудови постаті тварини та використання основних прийомів відтворення руху у зображенні. Створення анімаційного ролику «Світ тварин», «Бережіть природу».

## **13. Принципи створення зображення людини у русі (5 год.)**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з витворами мистецтва відомих авторів портретистів. Вивчення основних пропорцій тіла людини з урахуванням віку та статі. Розглядання основних принципів та прийомів схематичної побудови постаті людини. Основні прийоми відтворення руху. Принципи створення складної анімації. Панель «Propertis» у в Macromedia Flash MX .

*Практична частина.* Використання отриманих теоретичних знань щодо побудови постаті людини у виконанні практичних творчих завдань. Створення анімаційних роликів за наступною тематикою: «Людина та оточуючий світ», «Людина та всесвіт».

## **14. Створення підсумкового проекту за обраною тематикою (8 год.)**

*Теоретична частина.* Повторення та закріплення матеріалу, вивченого за навчальний рік. Розгляд основних понять та визначень.

*Практична частина.* Створення власного творчого проекту, а саме розробка та створення фону для власного анімаційного ролику за мотивами казок. Створення та захист власного творчого проекту у Macromedia Flash MX за мотивами казок.

### **15. Підсумок (2 год.)**

*Теоретична частина.* Підведення підсумків навчального року, проведення заняття-конференції та захист власних проєктів. Самоаналіз та взаємне обговорення результатів власної творчої діяльності. Визначення кращих вихованців.

## ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ

*Вихованці мають знати:*

- особливості основних інформаційних процесів;
- основну структуру інтерфейсу різних програм та панелей інструментів;
- основні принципи створення або редагування зображення за допомогою ресурсів ІКТ;
- призначення основних складових комп'ютера;
- основні прийоми роботи з пристроями введення, виведення, зберігання та обробки інформації;
- поняття програми, види графічних програм;
- призначення структурних компонентів персонального комп'ютера;
- призначення й основні функції графічного редактора.

*Вихованці мають вміти:*

- редагувати та створювати зображення за допомогою ресурсів ІКТ;
- використовувати зображальні можливості різноманітних програм стандартного пакету MS Office;
- створювати презентації, в тому числі відео-презентації до власних творчих проєктів;
- використовувати різні засоби мультимедіа при візуалізації та представленні власних творчих наробок.

*Вихованці мають набути досвід:*

- застосування різноманітних інструментів та можливостей простих програм у власній творчій діяльності;
- редагування та обробки зображення за допомогою комп'ютера;
- створення та представлення власного проєкту з використанням ресурсів ІКТ;
- візуалізації та представлення власних творчих наробок та проєктів.

## ОРИЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ОБЛАДНАННЯ

Обладнання робочих місць вихованців	
Мольберт художній	15 шт.
Пензлі	20 шт.
Олівець простий	15 шт.
Фарби гуаш	4 набори
Лінійка	10шт.
Ластик	5 шт.
Кнопки канцелярські	3 упаковки.
Клей канцелярський	5 шт.
Ножиці канцелярські	10 шт.
Фарби гуаш	3 набори.
Обладнання робочих місць вихованців	
ПЕОМ учнівська:	10 шт.
Системний блок AMD Duron 800 MHz (8*100)	10 шт.
Клавіатура Genius	10 шт.
Мишка Logiteck	10 шт.
Дисплей (17) Samtron 76E/77E [17" CRT] (HMBT702482)	10шт.
CD/DVD _NEC DVD_RW ND-3550A	1 шт.
Плати Ethernet (100 Mbit) для створення локальної мережі Realtek RTL8139 Family PCI Fast Ethernet NIC	10 шт.
Принтер	1 шт.
Сканер	1 шт.
Набір кабелів і адаптерів локальної мережі	
Обладнання робочого місця педагога	1 комп.

Системний блок AMD Sempron 1800 MHz (9*200) 3000+	1 шт.
Клавіатура Genius	1 шт.
Мишка оптична	1 шт.
Дисплей Samtron 76E/77E [19" CRT] (HMBT702482	1 шт.
CD-ROM HL-DT-ST CD-RW GCE-8526B (52/32/52 CD-RW)	1 шт.
Плати Ethernet (100 Mbit) для створення локальної мережі VIA Rhine II Fast Ethernet Adapter	1 шт.
Базове програмне забезпечення	
ОС Windows 7, Windows 10	
ПЗ локальної мережі	
Аплікації:	
MS Office 2010, 2016	
MS Paint, Paint 3D	
Movie Maker	

## ЛІТЕРАТУРА

1. Адамянц Р.А. Школа малювання. Крок за кроком / Р.А. Адамянц; худож. Р. Адамянц - Харків: Книжковий клуб «Клуб сімейного дозвілля», 2014. - [76 с.]: іл.
2. Антіпова М.Г. Школа малювання / М.Г. Антіпова. - Київ: Країна Мрій, 2016. - 144 с.: іл.
3. Балик Н.С. Комп'ютерна графіка в школі. Графічний редактор Paint.NET. Графічний редактор GIMP. - Київ: Підручники і посібники, 2017. - 128с.: іл.
4. Джонстон Кеті Роуз Малювати легко. - Київ: Жорж, 2021. - 96: іл.
5. Кашкаров А.П. Розвиток креативного мислення. ТРВЗ дітям/ СОЛОН-ПРЕС, 2021. - 141с.: іл.
6. Резніченко Г.В. Робота з папером: навчально-методичне видання. - Тернопіль: Навчальна книга - Богдан, 2016. - 56с.
7. Яценко А.В. Джерельце творчості. ТРВЗ. - Харків: Ранок, 2018. - 58с.: іл.
8. Movie Maker - довідкові матеріали за програмою. Режим доступу: <https://www.digitaltrends.com/computing/how-to-use-windows-movie-maker/>