

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБ-
РАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА»**

Спортивный отдел

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО «ДДЮТ» _____ Гладких В.В.
Приказ № 69-осн. от 31.08.2026
Принято на педагогическом совете
Протокол № 5 от 31.08.2026

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
на 2026 – 2027 учебный год
к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Мультимедиа. Графика»
группа 2сг Мультимедиа. Графика
Форма реализации программы – очная, групповая
Год обучения: 2
Возраст обучающихся: 14-15 лет**

Автор:
педагог дополнительного образования
Гордеева Алла Юрьевна

г. Ефремов, 2026

Пояснительная записка

Рабочая программа объединения «Мультимедиа. Графика» на 2026 – 2027 учебный год составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимедиа. Графика». Объединение функционирует с 01.09.2025 года.

В соответствии с Календарным учебным графиком МБУДО «ДДЮТ» начало учебного года 01.09.2026г., окончание учебного года 31.05.2027г.

Характеристика групп.

Количественный состав групп объединения «Мультимедиа. Графика» на 2026-2027 учебный год – 9 человек. Возраст обучающихся 14-15 лет. Из состава группы объединения были отчислен: 1 человек (в связи с переменой места жительства).

Программа «Мультимедиа. Графика» - модифицированная.

Направленность - техническая.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ обусловлена потребностями современного общества и образовательным заказом государства в сфере информационных технологий. Сегодня мультимедиа технологии, компьютерную графику используют в большинстве инженерных и научных дисциплинах для передачи информации, ее наглядного восприятия. Применение мультимедийных технологий в подготовке демонстрационных слайдов является нормой, разработка сайтов по любой тематике. Применение компьютерной графики в медицине, где широко используют трехмерные изображения - компьютерная томография. Сфера применения мультимедийных продуктов не ограничивается научной и промышленной деятельностью. Ее широко используют в своей работе конструкторы, дизайнеры, архитекторы и аналитики для создания всевозможной документации и презентации своих проектов, а также фотохудожники при творческой обработке изображений. Программа ориентирована на формирование у обучающихся новых компетенций, развитие прикладных, исследовательских способностей в области технического творчества.

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ заключается в организации жизнедеятельности обучающихся как творческих коллективов при создании общих проектных работ, а также возможности практического применения, используя общедоступные графические программы.

УРОВЕНЬ: базовый.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Отличие *программы* от школьных общеобразовательных программ в том, что она дает возможность приобретения навыков использования информационных технологий в области мультимедиа и компьютерной графики. Обучение ориентировано на обучающихся средних общеобразовательных учреждений, уже имеющих знания по предмету инфор-

матика. *Программа* имеет циклический характер. Раскрытие темы одного раздела может быть разнесено по всему учебному плану и идет поэтапно по мере подготовки обучающихся.

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ: очная.

В текущем учебном году можно выделить следующие цель и задачи:

Цель создать условия для формирования навыков и умений владения компьютером как средством решения практических задач связанных с компьютерной графикой и мультимедиа технологией.

ЗАДАЧИ

Образовательные:

- сформировать представление о возможностях и сфере деятельности мультимедийных технологий;
- сформировать знания о программно-аппаратных средствах и их возможностях для создания мультимедийных продуктов;
- изучить технологию создания: мультимедийных продуктов (презентаций, мультипликационных фильмов), статической и анимационной графики;
- изучить системные требования при создании работ компьютерной графики (типы файлов, конвертации);
- сформировать представление об областях применения и использования: компьютерной графики, нейросетей, программы 3D моделирования;
- изучить технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели, видеороликов и мультипликационных продуктов с последующей конвертацией файлов.

Развивающие

- развить творческих способностей обучающихся и интереса к изучению мультимедиа технологий и компьютерной графики;
- сформировать у обучающихся навыки самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;
- научить использовать информационные технологии в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Воспитательные

- сформировать информационную компетенцию и культуру;
- воспитать понимание представления о своем месте в современном информационном обществе.

- содействовать интеллектуальному и духовному развитию личности обучающихся.

Планируемые результаты:

В конце учебного года обучающиеся будут знать/понимать:

- сферу деятельности и особенности мультимедийных технологий;
- области применения и использования: компьютерной графики, нейросетей, программы 3D моделирования;
- технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели, видеороликов и мультипликационных продуктов с последующей конвертацией файлов.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать дополнительные возможности мультимедийных приложений;
- использовать технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели;
- создавать творческие проекты, сочетающие познавательный аспект с эстетическим восприятием.

Количество учебных часов: 72 часа; 1 раз в неделю: 2 занятия по 45 минут. Между учебными занятиями перерыв 10 минут. Расписание занятий: вторник 17.40 - 19.20

Место проведения занятий: МБУДО «ДДЮТ», кабинет № 14.

Итоговая оценка качества освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы предусмотрена по окончании 2 года обучения 15-28 мая 2027 г.

Формы проведения итоговой аттестации: тестирование.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п	Наименование разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации /контроля/
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Тестирование
2.	Компьютерная графика. Векторная графика	22	7	15	Практическая, самостоятельная работа, наблюдение
	2.1 Векторная графика	4	1	3	
	2.2 Векторная графика Draw	8	2	6	
	2.3 Векторный графический редактор Draw. 3D графика	4	1	3	

	2.4 Управление растровыми изображениями в Draw	2	1	1	
	2.5 Комбинирование объектов	2	1	1	
	2.6 Полезные визуальные эффекты	2	1	1	
3.	Моделирование. Трехмерная графика	18	6	12	Собеседование, практическая, самостоятельная работа, творческий проект
	3.1. 3-D моделирование. Введение	2	2		
	3.2 Архитектурные проекты. Технология	6	2	4	
	3.3 Моделирование интерьера и экстерьера здания	10	2	8	
4.	Нейросети	6	3	3	Исследование, практическая работа
	4.1 Нейросети. Введение	2	1	1	
	4.2 Генератор изображений с искусственным интеллектом	2	1	1	
	4.3 Генератор голоса	2	1	1	
5.	Мультимедиа. Видеоредакторы	10	3	7	Практическая, самостоятельная работа
	5.1 Видеоредакторы. Обзор	2	1	1	
	5.2 Movie Maker. Технология работы.	4	1	3	
	5.3 Movie Maker. Создание и редактирование	4	1	3	
6.	Компьютерное творчество	8	3	5	Практическая, самостоятельная работа
	6.1Мультипликация	2	1	1	
	6.2 Творческая мастерская	6	2	4	
7.	Логические и интеллектуальные игры	4		4	Самостоятельная работа
8.	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование
	Всего часов:	72	26	48	

Календарный учебный график											
№ п/п	Месяц	Дата	Время проведе- ния заня- тий	Форма про- ведения за- нятий	Количество часов			Тема занятия	Содержание	Место про- ведения	Форма кон- троля
					Все- го	Гео- рия	Пра- кти- ка				
1 Раздел Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности											
1	сентябрь	01.09.26	17.40- 19.20	Лекция, беседа	2	1	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопас- ности	Правила безопасности при работе на ПК. Инструктажи по охране труда. Ми- нутки безопасности. Тестирование по теме «Правила безо- пасности при работе на ПК».	Кабинет 14	тестирова- ние
2 Раздел Компьютерная графика. Векторная графика											
2	сентябрь	08.09.26	17.40- 19.20	Лекция, практиче- ская работа	2	1	1	Векторная графи- ка	Интерфейс программы, панели инстру- ментов, панель Средства рисования. Характеристики векторной графики. Достоинства и недостатки программы. Практическая работа «Создание вектор- ных изображений в MS Word».	Кабинет 14	практиче- ская рабо- та, наблю- дение
3	сентябрь	15.09.26	17.40- 19.20	Практиче- ская, само- стоятель- ная работа	2		2	Векторная графи- ка	Практическая работа «Создание вектор- ных изображений в MS Word».		

4	сентябрь	22.09.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторная графика Draw	Технология работы в редакторе векторной график Draw. Принцип создания векторного рисунка. Основные объекты рисования. Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение
5	сентябрь	29.09.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторная графика Draw	Трехмерные объекты. Заливка, настройка теней. Экспорт, импорт файлов в графических форматах. Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
6	октябрь	06.10.26	17.40-19.20	Практическая, самостоятельная работа	2		2	Векторная графика Draw	Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
7	октябрь	13.10.26	17.40-19.20	Лабораторная работа	2		2	Векторная графика Draw	Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
8	октябрь	20.10.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторный графический редактор Draw. 3 D графика	Технология преобразования двумерного объекта в 3D тело вращения. Управление трехмерными объектами (глубина, угол поворота). Видеоурок «3D букет. Векторная графика. Преобразова-	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение

								ние в 3d объекты". Практические работы «3 D графика».			
9	октябрь	27.10.26	17.40-19.20	Лабораторная работа	2		2	Векторный графический редактор Draw. 3 D графика	Практические работы «3 D графика» «Мраморный шар с тенью».	Кабинет 14	
10	ноябрь	03.11.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Управление растровыми изображениями в Draw	Интерфейс программы при работе с растровыми изображениями. Панель инструментов Изображение. Управление фильтрацией растрового изображения. Работа с растровыми изображениями. Фильтрация	Кабинет 14	практическая работа
11	ноябрь	10.11.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Комбинирование объектов	Группировка и объединение объектов. Сложение, разность и пересечение фигур. Технология работы/ Практическая работа «Создание составной фигуры».	Кабинет 14	практическая работа
12	ноябрь	17.11.26	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Полезные визуальные эффекты	Дублирование. Морфинг. Атрибуты морфинга. Технология работы. Позиционирование объектов. Работа с галереями объектов и текстовых эффектов. Практические работы «Draw. Дублиро-	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение

									вание. Морфинг»		
3 раздел Моделирование. Трехмерная графика											
13	ноябрь	24.11.26	17.40-19.20	Лекция	2	2		3-D моделирование. Введение	Моделирование как метод познания https://school.infourok.ru/videouroki/0be17507-b4fe-44c4-95e7-0238dada88a1 История развития моделирования. Трехмерная графика. 3D- программы. Цель и назначение. Историческая справка. Возможные варианты использования. Обзор коммерческих и свободных пакетов.	Кабинет 14	собеседование
14	декабрь	01.12.26	17.40-19.20	Практическая работа	2	1	1	Архитектурные проекты. Технология	Технология работы. Назначение программы. Интерфейс программы. Панели инструментов. Заливка. Практическая работа № 1 «Моделирование в программе 3D».	Кабинет 14	практическая, самостоятельная работа
15	декабрь	08.12.26	17.40-19.20	Лабораторная работа	2	1	1	Архитектурные проекты. Технология	Дополнительные компоненты. Моделирование интерьера и экстерьера здания. Практическая работа № 2 «Моделирование в программе 3D».		
16	декабрь	15.12.26	17.40-19.20	Лабораторная ра-			2	Архитектурные проекты. Техно-	Практическая работа № 1, 2 «Моделирование в программе 3D».		

				бота				логия			
17	декабрь	22.12.26	17.40-19.20	Самостоя- тельная работа	2	1	1	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Создание сложных объектов на примере дома. Технология работы: моделирова- ние экстерьера здания. Практическая работа № 1, 2 «Моделирование в про- грамме 3D »	Кабинет 14	практиче- ская рабо- та, творче- ский про- ект
18	декабрь	29.12.26	17.40-19.20	Лабора- торная ра- бота	2	1	1	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Создание сложных объектов на примере дома. Технология работы: моделирова- ние экстерьера здания. Тела вращения/ эскиз «Город моей мечты» (свободная тема)		
19	январь	12.01.27	17.40-19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Моделирова- ние Тайницкой башни Московского Кремля»		
20	январь	19.01.27	17.40-19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Триумфальная арка»		
21	январь	26.01.27	17.40-19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Тела враще- ния. Кувшин»		
4 раздел Нейросети											
22	февраль	02.02.27	17.40-	Лекция,	2	1	1	Нейросети. Вве-	Принцип работы. Области применения	Кабинет	Исследо-

			19.20	беседа, индивидуальная работа				дение	Генерация текстов, изображений, голоса. Обзор и сравнительный анализ сервисов нейросети.	14	вание практическая работа
23	февраль	09.02.27	17.40-19.20	исследовательская работа	2	1	1	Генератор изображений с искусственным интеллектом	Принцип и технология работы нейроиллюстратора. Онлайн-генерация. Практическая работа «Генерация изображения по выбранному тексту».	Кабинет 14	
24	февраль	16.02.27	17.40-19.20	исследовательская работа	2	1	2	Генератор голоса	Нейронные сети, сервисы генераторы. Технология создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки Обзор сервисов и сравнительный анализ. https://neyrosety.ru/neyrosetb-dlya-ozvuchki-teksta/ Обзор сервисов и сравнительный анализ	Кабинет 14	исследование
5 раздел Мультимедиа. Видеоредакторы											
25	март	02.03.27	17.40-19.20	Лекция, индивидуальная работа	2	1	1	Виоредакторы. Обзор	Обзор видеоредакторов. Обзор программ онлайн. Системные требования, функциональность. Обзор видеоконвертеров. Практическая работа по анализу и выбору программ.	Кабинет 14	самостоятельная работа

26	март	09.03.27	17.40-19.20	Беседа, практическая, самостоятельная работа	2	1	1	Movie Maker. Технология работы	Movie Maker. Технология работы. Этапы создания видеофильма. Практическая работа «Мой фильм».	Кабинет 14	практическая, самостоятельная работа
27	март	16.03.27	17.40-19.20		2		2	Movie Maker. Технология работы	Практическая работа «Мой фильм».		
28	март	23.03.27	17.40-19.20		2	1	1	Movie Maker. Создание и редактирование	Редактирование творческой работы, добавление файлов. Добавление звуков, музыки, настройка времени. База звуковых эффектов для монтажа. Демонстрация. Практическая работа «Мой фильм».	Кабинет 14	
29	март	30.03.27	17.40-19.20		2		2	Movie Maker. Создание и редактирование	Практическая работа «Мой фильм».		
6 раздел Компьютерное творчество											
30	апрель	06.04.27	17.40-19.20	Беседа, исследовательская работа	2	1	1	Мультипликация	История создания мультипликации. Виды мультипликации. Технология создания мультипликации в мультимедийной презентации. Обзор онлайн-сервисов для создания творческого проекта «Мой мультфильм». Онлайн-конструктор иллюстраций	Кабинет 14	практическая работа

								http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_118.php Технология работы. Создание и оформление слайдов. Использование нейросетей для оформления звука и графики. Предварительный этап. Выбор программы для создания творческой работы.			
31	апрель	13.04.27	17.40-19.20	Беседа, групповой проект	2	1	1	Творческая мастерская	Подготовка к созданию творческих работ. Основные этапы создания творческой работы. Эскиз работы. Библиотека персонажей, элементы фона, интерьер. «Творческий проект».	Кабинет 14	самостоятельная работа
32	апрель	20.04.27	17.40-19.20		2	1	1	Творческая мастерская	Создание анимации http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_135.php «Творческий проект».		
33	апрель	27.04.27	17.40-19.20		2		2	Творческая мастерская	«Творческий проект».		
7 раздел Логические и интеллектуальные игры											
34	май	04.05.27	17.40-19.20	Интеллектуально-логические	2		2	Логические и интеллектуальные игры	Комплекс интеллектуальных, логических игр.	Кабинет 14	самостоятельная работа

35	май	11.05.27	17.40-19.20	игры	2		2	Логические и интеллектуальные игры	Комплекс интеллектуальных, логических игр.		
8 раздел Итоговое занятие											
36	май	18.05.27	17.40-19.20	Самостоятельная работа	2	1	1	Итоговое занятие	Итоговая работа за 2 год обучения.	Кабинет 14	тестирование

Мультимедия. Графика	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего
Кол-во занятий	5	4	4	5	3	3	5	4	3	36
Кол-во час	10	8	8	10	6	6	10	8	6	72

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Используемая литература для педагога:

1. Босова Л. Л. Информатика 7 - 9 классы: Компьютерный практикум/М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2026. – 192с.
2. Гейн А. Г., Юнерман Н. А. Информатика: Тематические тесты. 8 класс. М: «Просвещение», 2022. – 337 с.
3. Гущина О.М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии: электронное учебно-методическое пособие/. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2018. – 1 оптический диск
4. Тозик В. Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник для нач. проф. образования /. — 3-е изд., М.: Издательский центр «Академия», 2022. — 208 с.

Литература для обучающихся:

Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2023. — 240 с. <https://avidreaders.ru/read-book/iskusstvo-kompyuternoy-grafiki-dlya-shkolnikov.html>

Интернет-ресурсы:

- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. Форма доступа: <http://school-collection.edu.ru>
- Образовательно-информационный ресурс для учителей информатики, обучающихся. Форма доступа: <https://www.metod-kopilka.ru/informatika.html> .
- Портал «Клякс@.net». Полезные советы. Методические материалы. Форма доступа: <http://www.klyaksa.net/htm/i7-9/index.htm> .
- http://comp-science.narod.ru/didakt_i.html дидактические материалы по информатике
- Мультимедийное интерактивное обучение <https://learningapps.org>
- Каталог сайтов - Мир информатики <http://jgk.ucoz.ru/dir/>
- Среда программирования КуМир <https://www.kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm>
- <http://comp-science.narod.ru/> - дидактические материалы по информатике