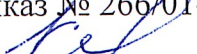


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ

УНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР КОСМИЧЕСКОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАЛАКТИКА» ГОРОДА КАЛУГИ

ПРИНЯТА
педагогическим советом
МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
Протокол № 1 от 30.08.2023



УТВЕРЖДАЮ
директор МБОУДО ДЮЦКО
«Галактика» г. Калуги
Приказ № 266/01-09 от 31.08.2023

А.Ю. Кононова

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности**

Основы компьютерной графики (программы для рисования). Старт

Возраст учащихся: 9-12 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Сязи Елена Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Калуга, 2023

Паспорт программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Основы компьютерной графики (программы для рисования). Старт»
Автор-составитель программы	Сязи Елена Валерьевна, педагог дополнительного образования
Адрес реализации программы	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детско – юношеский центр космического образования «Галактика» города Калуги. 248 033, г. Калуга, ул. Академическая, д. 6, тел. 8 (4842) 72 82 45
Вид программы	- по степени авторства – модифицированная; - по уровню сложности - базовый
Направленность программы	Техническая
Срок реализации программы	1 год, 128 часов, 56 часов
Возраст обучающихся	9-12 лет
Название объединения	Основы компьютерной графики (программы для рисования). Старт

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютерная графика – достаточно новое и востребованное на рынке труда профессиональное направление. Вместе с тем, компьютерная графика – обширная область, где ребенок сможет найти применение своим способностям и интересам - от рисования иллюстраций и мультипликации, различной рекламы и персонажей компьютерных игр до создания сайтов. Современным школьникам интересно данное направление творчества, но у них часто не хватает базовых знаний работы в конкретных программах по компьютерной графике.

Создание компьютерного рисунка отличается от обычного рисования, но в то же время осуществляется по тем же законам композиции и цветоведения, что и традиционная живопись. С помощью компьютерных графических программ можно создавать сложные многоцветные изображения, редактировать их, добавлять в рисунок надписи, и в результате получать готовую печатную продукцию. Программа «Основы компьютерной графики (программы для рисования). Старт» является продолжением дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы художественной направленности «Основы компьютерной графики (программы для рисования)» и дает базовый набор знаний для работы в программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Publisher, а также знакомит с основными терминами, понятиями и теоретическими основами художественного творчества.

Направленность – техническая.

Тип программы – модифицированная.

Язык реализации программы – русский.

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Актуальность

Дизайн - это отправная точка работы в любом направлении современного компьютерного мира. Создать дизайн - значит не просто нарисовать, а сгенерировать художественную идею, готовую к техническому воплощению. Дизайн для анимации, иллюстрации, web-страницы или полиграфии должен не только радовать глаз, но и учитывать производственные и технологические возможности.

В современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Занятия по данной программе развивают у школьника интеллектуальные, креативные, способности, эстетический вкус, пространственное мышление, расширяют кругозор; стимулируют свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления.

Новизна

Программа дает широкий спектр возможностей в предварительном ознакомлении и освоении основ новых, современных и востребованных на рынке труда профессий, связанных с компьютерным дизайном.

Учащиеся продолжат знакомство с закономерностями компьютерного дизайна, современными тенденциями в дизайне, принципами применения законов композиции на практике, освоят инструментальные средства для создания различных макетов, познакомятся с основами черчения и рисования с использованием компьютера, некоторым количеством терминов технического английского языка; будут развивать чувство вкуса и вариативное мышление, способности анализировать результаты своей деятельности и находить нестандартные варианты решения поставленной задачи.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, научатся создавать иллюстрации и коллажи, продолжат знакомство с интерфейсом программ для рисования на компьютере.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы заключена в эффективной организации образовательных, воспитательных и творческих процессов, основывающихся на единстве формирования сознания, восприятия и поведения детей в условиях социума. В основе реализации программы лежит активный процесс взаимодействия педагога и обучающихся: в совместном общении выстраивается система жизненных отношений и ценностей в единстве с деятельностью. При взаимодействии всех параметров программы формируется благоприятная среда для индивидуального развития детей, происходит самообучение, саморазвитие и самореализация, формируется творчески активная личность.

Программа способствует развитию у школьников технических и художественных способностей, художественно - эстетического вкуса, творческого подхода к выполнению задач, эмоционального восприятия и образного мышления, формированию стремления к воссозданию чувственного образа воспринимаемого мира.

Отличительные особенности программы

В результате освоения тем дополнительной общеобразовательной программы «Основы компьютерной графики (программы для рисования). Старт» обучающиеся получают базовые знания о сферах применения различных видов дизайна (полиграфический дизайн, дизайн иллюстраций, инфографика и др.). В процессе изучения материала обучающиеся познакомятся с миром профессий сферы дизайна; изучат основные принципы дизайна; сформируют базовые навыки работы в программах: Adobe Illustrator и Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Publisher; научатся создавать иллюстрации на различные темы (книжная иллюстрация, Food Art, Леттеринг, эскизы рисунков на одежде, макеты рекламных бюллетеней, иконки и стикеры) с использованием графического дизайна на компьютере.

В содержании программы заложено продолжение знакомства с областью применения компьютерного дизайна, программами работы с векторной и растровой графикой Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Publisher, основными терминами, инструментами. Полученные знания школьники смогут применять при разработке учебных индивидуальных проектов, для создания компьютерных иллюстраций, для участия в различных выставках и конкурсах.

Адресат программы

Занятия в объединении проводятся с детьми 9-12 лет.

Состав группы и особенности набора.

Состав группы – школьники 9–12 лет, проявляющие интерес к изучению основ компьютерной графики и освоению программ для рисования, обладающие начальной компьютерной грамотностью, прошедшие обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественной направленности «Основы компьютерной графики (программы для рисования)».

Комплектование групп проходит с учетом индивидуальных особенностей детей.

Количество учащихся в группе – 15 человек.

Получение образования обучающихся с ограниченными возможностями здоровья может быть организовано совместно с другими обучающимися. Количество обучающихся с ограниченными возможностями здоровья устанавливается из расчета не более 3 обучающихся при получении образования с другими учащимися.

Организацию работы, порядок деятельности, продолжительность учебных занятий, количество обучающихся в детских творческих объединениях МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регулирует «Положение о детском творческом объединении», утвержденное приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

Объем программы и срок освоения программы рассчитан на один год обучения и реализуется в объеме 128 часов и 56 часов.

Форма обучения и виды занятий

Форма обучения – очная, возможно применение дистанционных технологий.

В процессе проведения аудиторных занятий используются индивидуальная, групповая, коллективная формы работы. Формы проведения аудиторных занятий утверждены локальным нормативным актом - «Положение о детском творческом объединении» (приказ директора № 122/-09 от 15.08.2022).

Изучение тем программы предусматривает проведение теоретических и практических занятий.

Теоретический материал представляется в форме эвристической беседы, презентации, заочной экскурсии, обзора и др. Практические занятия проходят в форме самостоятельной и групповой продуктивной деятельности, практического занятия, самостоятельной работы.

Уровень сложности программы – «Базовый».

Режим занятий

Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительность занятия два часа или один раз в неделю, продолжительность занятия два часа

Каждое занятие длится 45 минут с перерывом 10 минут.

Расписание занятий формируется по представлению педагога с учетом пожеланий обучающихся, родителей (законных представителей) несовершеннолетних обучающихся и возрастных особенностей учащихся.

1.2.ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель

Развитие творческих способностей и удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в художественно – эстетическом развитии средствами компьютерной графики.

Задачи

Обучающие:

– формировать навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены,

эргономики и ресурсосбережения;

– отрабатывать практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами;

– продолжить знакомство с основными понятиями: дизайн, растровая графика, векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой, кисть, лассо, градиент;

– формировать навыки организации и планирования работы;

– ознакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения.

Развивающие:

– развивать творческие способности;

– развивать глазомер, логическое и пространственное мышление;

– расширять кругозор;

– развивать внимание и память;

– развитие фантазии и воображения.

Воспитывающие:

– формировать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе, на занятиях;

– формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;

– воспитывать художественный вкус.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план, 128 часов в год

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Повторение: Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Письменный опрос
2	Повторение: Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.	4	2	2	Педагогическое наблюдение самостоятельная работа
3	Повторение. Adobe Illustrator. Слои. Рисование пейзажа	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
4	Повторение. Adobe Illustrator. Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой, комбинирование форм.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
5	Окно «Обработка контуров»	6	2	4	Педагогическое наблюдение

					Практическая работа
6	Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
7	Импорт и экспорт графики. Трассировка.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
8	Градиенты	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
9	Паттерны	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
10	Промежуточная аттестация Самостоятельная работа	2		2	Промежуточная аттестация Самостоятельная работа
11	Игровое занятие «Новогодние крестики-нолики»	2		2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
12	Самостоятельная практическая работа на свободную тему	2		2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
13	Повторение: Adobe Photoshop.Интерфейс	4	2	2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
14	Изменение размера файла	2		2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
15	Инструменты работы с текстом в Adobe Photoshop. Шрифты. Стили.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
16	Профессия фотомастер. Выделение и обтравка фото.	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
17	Ретушь фотографий	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
18	Работа с большим количеством слоев	6	2	4	Педагогическое наблюдение

					Практическая работа
19	Смарт слои. Корректирующие слои	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
20	Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
21	Microsoft Publisher. Создание буклета	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
22	Microsoft Publisher. Создание визитки	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
23	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	8	2	6	Педагогическое наблюдение Практическая работа
24	Рисование персонажа. Карта эмоций. Статика. Динамика	8	2	6	Педагогическое наблюдение Практическая работа
25	Итоговая аттестация. Самостоятельная практическая работа	2		2	Итоговая аттестация
26	Итоговое занятие. Подведение итогов работы за год	2		2	Педагогическое наблюдение
	Всего	128	39	89	

Содержание программы, 128 часов

Тема 1. Вводное занятие. Повторение. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна (2 часа).

Теория (1 час). Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна.

Практика (1 час). Письменный опрос.

Тема 2. Повторение. Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка. (4 часа)

Теория (2 часа). Повторение Adobe Illustrator. Интерфейс. Примитивы. Обводка. Заливка.

Практика (2 часа). Повторение основных элементов интерфейса программы Adobe Illustrator. Выполнение практических заданий. Выполнение рисунка по образцу с заданными параметрами. Задание № 1. Нарисовать средневековый замок. Задание № 2. Нарисовать воздушные шары.

Тема 3. Повторение. Adobe Illustrator. Слои. Рисование пейзажа (6 часов).

Теория (2 часа). Повторение Adobe Illustrator. Слои.

Практика (4 часа). Выполнение практического задания. Рисование пейзажа-можно по заданному образцу, можно по собственному эскизу.

Тема 4. Повторение. Adobe Illustrator. Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой, комбинирование форм (6 часов)

Теория (2 часа). Повторение Adobe Illustrator. Кривые Безье. Инструменты работы с контуром и обводкой, комбинирование форм.

Практика (4 часа.) Выполнение практических заданий. Выполнение рисунка по образцу с заданными параметрами. Задание. Нарисовать иллюстрацию к сказке

Тема 5. Окно «Обработка контуров» (6 часов).

Теория (2 часа). Окно «Обработка контуров».

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Задание. Обвести заданные рисунки и исправить контуры при помощи инструментов.

Тема 6. Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения (6 часов).

Теория (2 часа). Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац межстрочный интервал.

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Придумать логотип и изобразить его при помощи инструментов.

Тема 7. Импорт и экспорт графики. Трассировка (6 часов).

Теория (2 часа). Основные форматы разрешений графических изображений. Возможные пути экспорта и импорта изображений в программе. Понятие «трассировка»

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Импорт и экспорт изображений в различных форматах.

Тема 8. Градиенты (6 часов)

Теория (2 часа). «Понятие «градиент». Виды градиентов и способы работы с ними.

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Создание градиентов разных видов. Корректировка пейзажа с добавлением градиентов.

Тема 9. Паттерны (6 часов).

Теория (2 часа). Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть

Практика (4 часа). Выполнение практических заданий. Придумать паттерн на заданную тему. Придумать свой паттерн.

Тема 10. Промежуточная аттестация. Самостоятельная работа (2 часа).

Практика (2 часа). Устный опрос по пройденному материалу. Нарисовать объект с натуры, используя имеющиеся знания.

Тема 11. Игровое занятие «Новогодние крестики-нолики» (2 часа).

Практика (2 часа). Игровая программа «Новогодние крестики-нолики»

Тема 12. Самостоятельная практическая работа на свободную тему (2 часа).

Практика (2 часа). Самостоятельная практическая работа на свободную тему.

Тема 13. Повторение: Adobe Photoshop. Интерфейс (4 часа).

Теория (2 часа). Повторение: Adobe Photoshop. Интерфейс.

Практика (2 часа). Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop.

Тема 14. Изменение размера файла (2 часа).

Практика (2 часа). Изменение размера файла

Тема 15. Инструменты работы с текстом в Adobe Photoshop. Шрифты. Стили. (6 часов).

Теория (2 часа). Меню текст. Понятие «горизонтальный текст», кегль, шрифт, группа шрифтов. Стилль текста Правила работы с текстом. Инструменты векторной графики. Инструменты: перо, кривые Безье. Понятие стиля в Adobe Fotoshop.

Практика (4 часа). Задание №1. Создать афишу мероприятия по образцу или произвольно. Задание № 2 Создание логотипа в различных стилях.

Тема16. Профессия фотомастер. Выделение и обтравка фото (6 часов).

Теория (2 часа). Профессия фотомастер. Сфера применения Adobe Fotoshop в

работе мастера по обработке фото. Понятие выделения. Виды выделения - простые геометрические (прямоугольное, круглое, линейное). Логические операторы выделения - суммирование, вычитание, пересечение; алгоритмические способы выделения - магнитное лассо, волшебная палочка, быстрое выделение, выделение по цветам. Обтравочная маска.

Практика (4 часа). Создание коллажа

Тема 17. Ретушь фотографий (6 часов).

Теория (2 часа). Понятие ретуши и область ее применения.

Практика (4 часа). Ретушь старых фотографий.

Тема 18. Работа с большим количеством слоев (6 часов).

Теория (2 часа) Работа с большим количеством слоев.

Практика (4 часа). Создание приглашения на чаепитие

Тема 19. Смарт-слои. Корректирующие слои (6 часов).

Теория (2 часа) Понятия смарт-слой, корректирующий слой.

Практика (4 часа). Создание визитки

Тема 20. Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами (6 часов).

Теория (2 часа). Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами.

Практика (4 часа). Работа с мокапами. Вставка своих работ в готовые мокапы.

Тема 21. Microsoft Publisher. Создание буклета (6 часов).

Теория (2 часа) Возможности программы Microsoft Publisher. Интерфейс. Знакомство с основными понятиями. Шаблоны и макеты в Microsoft Publisher. Вставка иллюстраций. Аппаратная и программная поддержка.

Практика. Создание буклета для своего проекта.

Тема 22. Microsoft Publisher. Создание визитки (6 часов).

Теория (2 часа) Сущность и задачи издательства. Профессия компьютерный дизайнер. Цели и задачи дизайнера. Возможности компьютерного дизайна. Этапы подготовки печатного издания. Виды печатных изданий. Стандартные ошибки дизайна. Содержание визитки. Фирменный стиль.

Практика (4 часа) Создание визиток разных сфер деятельности.

Тема 23. Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop (8 часов).

Теория (2 часа) Предпечатная подготовка. Цветовые модели RGB, CMYK

Практика (6 часов) Импорт и экспорт изображений в различных форматах. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop.

Тема 24. Рисование персонажа Карта эмоций. Статика. Динамика (8 часов).

Теория (2 часа). Рисование персонажа. Понятия «Эскиз», «Референс», «Карта эмоций», «Статика». «Динамика».

Практика (6 часов) Создание персонажа от эскиза до окончательной проработки. Карта эмоций, персонаж в статике и динамике.

Тема 25. Итоговая аттестация. Самостоятельная практическая работа (2 часа).

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу. Итоговая аттестация. Критерии оценки знаний учащихся в разделе «Оценочные материалы».

Тема 26. Итоговое занятие Подведение итогов работы за год (2 часа).

Практика (2 часа). Беседа.

Учебный план, 56 часов

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Повторение: Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна	2	1	1	Письменный опрос
2	Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
3	Импорт и экспорт графики. Трассировка.	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
4	Градиенты	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
5	Паттерны	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
6	Промежуточная аттестация Самостоятельная работа	2		2	Промежуточная аттестация Самостоятельная работа
7	Повторение: Adobe Photoshop.Интерфейс	2	2	2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
8	Изменение размера файла	2		2	Педагогическое наблюдение Практическая работа
9	Инструменты работы с текстом в Adobe Photoshop. Шрифты. Стили.	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
10	Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
11	Microsoft Publisher. Создание буклета	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая

					работа
12	Microsoft Publisher. Создание визитки	4	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
13	Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
14	Рисование персонажа. Карта эмоций. Статика. Динамика	6	2	4	Педагогическое наблюдение Практическая работа
15	Итоговая аттестация. Самостоятельная практическая работа	2		2	Итоговая аттестация
16	Итоговое занятие. Подведение итогов работы за год	2		2	Педагогическое наблюдение
	Всего	56	14	42	

Содержание программы, 56 часов

Тема 1. Вводное занятие. Повторение. Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Виды компьютерной графики. Область применения компьютерного дизайна (2 часа).

Теория (1 час). Техника безопасности при работе на персональном компьютере. Область применения компьютерного дизайна.

Практика (1 час). Письменный опрос.

Тема 2. Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения (4 часа).

Теория (1 час). Работа с текстом. Леттеринг. Режимы наложения Меню текст. Понятия шрифт, кегль, абзац межстрочный интервал.

Практика (3 часа). Выполнение практических заданий. Придумать логотип и изобразить его при помощи инструментов.

Тема 3. Импорт и экспорт графики. Трассировка (4 часа).

Теория (1 час). Основные форматы разрешений графических изображений. Возможные пути экспорта и импорта изображений в программе. Понятие «трассировка»

Практика (3 часа). Выполнение практических заданий. Импорт и экспорт изображений в различных форматах.

Тема 4. Градиенты (4 часа)

Теория (1 час). «Понятие «градиент». Виды градиентов и способы работы с ними.

Практика (3 часа). Выполнение практических заданий. Создание градиентов разных видов. Корректировка пейзажа с добавлением градиентов.

Тема 5. Паттерны (4 часа).

Теория (1 час). Понятие паттерн. Элементы паттерна. Узорчатая кисть

Практика (3 часа). Выполнение практических заданий. Придумать паттерн на заданную тему. Придумать свой паттерн.

Тема 6. Промежуточная аттестация. Самостоятельная работа (2 часа).

Практика (2 часа). Устный опрос по пройденному материалу. Нарисовать объект с натуры, используя имеющиеся знания.

Тема 7. Повторение: Adobe Photoshop. Интерфейс (2 часа).

Теория (1 час). Повторение: Adobe Photoshop.Интерфейс.

Практика (1 час). Практическое изучение основных элементов интерфейса программы Adobe Fotoshop.

Тема 8. Изменение размера файла (2 часа).

Практика (2 часа). Изменение размера файла

Тема 9. Инструменты работы с текстом в Adobe Photoshop. Шрифты. Стили. (4 часа).

Теория (1 час). Меню текст. Понятие «горизонтальный текст», кегль, шрифт, группа шрифтов. Стилль текста Правила работы с текстом. Инструменты векторной графики. Инструменты: перо, кривые Безье. Понятие стиля в Adobe Fotoshop.

Практика (3 часа). Задание №1. Создать афишу мероприятия по образцу или произвольно. Задание № 2 Создание логотипа в различных стилях.

Тема 10. Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами (4 часа).

Теория (1 час). Figma. Знакомство с программой. Работа с мокапами.

Практика (3 часа). Работа с мокапами. Вставка своих работ в готовые мокапы.

Тема 11. Microsoft Publisher. Создание буклета (4 часа).

Теория (1 час) Возможности программы Microsoft Publisher. Интерфейс. Знакомство с основными понятиями. Шаблоны и макеты в Microsoft Publisher. Вставка иллюстраций. Аппаратная и программная поддержка.

Практика (3 часа) Создание буклета для своего проекта.

Тема 12. Microsoft Publisher. Создание визитки (4 часа).

Теория (1 час) Сущность и задачи издательства. Профессия компьютерный дизайнер. Цели и задачи дизайнера. Возможности компьютерного дизайна. Этапы подготовки печатного издания. Виды печатных изданий. Стандартные ошибки дизайна. Содержание визитки. Фирменный стиль.

Практика (3 часа) Создание визиток разных сфер деятельности.

Тема 13. Предпечатная подготовка. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop (6 часов).

Теория (2 часа) Предпечатная подготовка. Цветовые модели RGB, CMYK

Практика (4 часа) Импорт и экспорт изображений в различных форматах. Изготовление коробочки - упаковки для подарка в Adobe Fotoshop.

Тема 14. Рисование персонажа Карта эмоций. Статика. Динамика (6 часов).

Теория (2 часа). Рисование персонажа. Понятия «Эскиз», «Референс», «Карта эмоций», «Статика». «Динамика».

Практика (4 часа) Создание персонажа от эскиза до окончательной проработки. Карта эмоций, персонаж в статике и динамике.

Тема 15. Итоговая аттестация. Самостоятельная практическая работа (2 часа).

Практика (2 часа). Самостоятельная работа по пройденному материалу. Итоговая аттестация. Критерии оценки знаний учащихся в разделе «Оценочные материалы».

Тема 16. Итоговое занятие Подведение итогов работы за год (2 часа).

Практика (2 часа). Беседа.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения программы обучающиеся достигают следующих результатов:

Обучающие:

– навыки работы со средствами информационных и коммуникационных технологий с учетом требований техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения;

– практические навыки работы с компьютерными дизайнерскими программами Adobe Illustrator; Adobe Photoshop; Figma, Microsoft Publisher.

– усвоение основных понятий: векторная графика, компьютерный дизайн, контур, заливка, палитра, слой, растровая графика, интерфейс, цветовая модель, градиент,

области применения компьютерного дизайна, референс, мокап, буклет; навыки организации и планирования работы;

- основы знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;

Развивающие:

- развитие творческих способностей;
- развитие глазомера, логического и пространственного мышления;
- расширенный кругозор;
- развитие внимания и памяти;
- развитие фантазии и воображения.

Воспитывающие:

- нравственные качества личности и культура поведения в обществе, на занятиях;
- коммуникативная культура, умение работать в команде;
- художественный вкус.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график составляется педагогом на основании реализуемой общеобразовательной программы до начала учебного года или начала реализации программы. Календарный учебный график разрабатывается педагогом для каждой группы в форме таблицы, представленной ниже.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля

Календарный учебный график для данной общеобразовательной программы в Приложении 4.

2.2. Условия реализации программы

Для проведения занятий имеются помещения, укомплектованные специализированной учебной мебелью, соответствующие санитарно-гигиеническим требованиям.

Материально-техническое обеспечение программы:

- Персональный компьютер (ноутбук) (для каждого учащегося) с техническими характеристиками не ниже:
 - процессор: Intel Core i5, Intel Core i5 9300H (2400 МГц);
 - объем оперативной памяти: 8 ГБ;
 - накопитель: 256 ГБ;
 - видеокарта: NVIDIA GeForce GTX 1650 (4 ГБ);
 - IPS матрица;
 - мышка компьютерная (для каждого учащегося);
 - демонстрационная магнитная доска;
 - шкафы для дидактических материалов, пособий;
 - специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
 - канцтовары;

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше или аналог;
- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Adobe Illustrator или аналог;
- Adobe Fotoshop или аналог;
- Браузер, подключенный к Интернет.

Рабочее место педагога с техническими характеристиками не ниже:

- Видеокарта: NVIDIA Quadro P2000
- Процессор: Intel® Core™ i7-9700KF
- Материнская плата: ASUS TUF Z390-PLUS GAMING (WI-FI)
- Охлаждение: Be Quiet Dark Rock Pro 4 (BK022)
- Оперативная память: 2 x 16GB HyperX Predator RGB DDR4-3200
- SSD накопитель: 500GB Samsung 970 EVO Plus
- Жесткий диск: 3 TB Seagate BarraCuda
- Блок питания: 1000W Chieftec (APS-1000CB)
- мультимедийный проектор короткофокусный (ультракороткофокусный);
- Принтер цветной светодиодный формата А4 или А3;
- **Компьютерный планшет с характеристиками не ниже:**
- Интерфейс USB;
- Поддерживаемые ОС Mac OS X 10.0 или выше, Windows 10, Windows 8,

Windows 7

- Способ ввода перьевой;
- Размер рабочей области 260x170 мм. Разрешение 5080 lpi. Тип пера беспроводное
- Чувствительность к нажатию 8192 уровня
- Комплектация: перо, USB кабель, подставка для пера
- Выход в сеть Internet.

Кадровое обеспечение

Для реализации общеобразовательной программы необходим педагог, владеющий знаниями трудовых функций согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», обладающий опытом педагогической работы и владеющий знаниями по направленности данной программы.

Педагогу, реализующему программу, необходимо владеть компьютером на уровне уверенного пользователя и уметь работать в программах Adobe Illustrator; Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Publisher.

Информационное обеспечение

1. Есенкова Е.А. Современное учебное занятие в учреждении дополнительного образования детей [электронный ресурс] / Сайт [metod-kopilka.ru](http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka) - Режим доступа: <http://www.patriotvrn.ru/metod-kopilka> - Загл. с экрана.

2. Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко) [электронный ресурс] / Сайт Муниципального автономного учреждения дополнительного образования Александровского района Оренбургской области «Центр развития» - Режим доступа: http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc. - Загл. с экрана.

3. Интернет источник: Теория цвета: что это, основные понятия, колористика. Режим доступа: <https://trends-rbc-ru.turbopages.org/trends.rbc.ru/s/trends/social/63ac30309a7947b002800fc9>

4. Интернет источник: Композиция в рисунке. Режим доступа: <https://eduheraid.ru/ru/article/view?id=13595>

5. Интернет источник: Композиция в фотографии. Режим доступа: <https://www.adobe.com/ru/creative-cloud/photography/discover/photo-composition.html>

2.3. Формы аттестации (контроля)

Порядок проведения аттестаций обучающихся МБОУДО ДЮЦКО «Галактика» города Калуги регламентируется локальным актом «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся», утвержденным приказом директора № 122/-09 от 15.08.2022.

Входной контроль проходит в виде письменного опроса. В ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков, проверка начальных знаний о том, что такое компьютерная графика, области ее применения.

Текущий контроль осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность школьника применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Промежуточная аттестация проводится в форме устного опроса по теоретическому материалу и самостоятельной работы по заданной теме.

В качестве задания можно использовать рисование предмета с натуры (макет ракеты, глобус и т.п.).

Итоговый контроль проводится в форме выполнения и защиты итоговой практической самостоятельной работы.

В качестве итоговой практической работы школьникам предлагается выполнить работу в той области компьютерной графики, которая ему наиболее близка. Варианты итоговых практических заданий:

1. Нарисовать пейзаж в программе Adobe Illustrator.
2. Обработать фото в программе Adobe Photoshop.
3. Нарисовать сюжетную иллюстрацию к сказке используя программу Adobe Illustrator.
4. Продумать дизайн обложки любимой книги.
5. Создать рекламный буклет в программе Microsoft Publisher.
6. Добавить свое изображение в готовый мокап с использованием плагина для программы Figma.
7. Нарисовать карту эмоций своего персонажа.

Данная общеобразовательная программа не предусматривает выдачу документа об обучении.

2.4. Оценочные материалы

Диагностика оценки знаний учащихся осуществляется исходя по следующим критериям:

1. Правильное и своевременное использование инструментов программ Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Microsoft Publisher при создании графической работы;
2. Подбор цветовой палитры в каждом конкретном случае;
3. Правильность композиционного решения.

2.5. Методическое обеспечение

Обучение по данной программе предполагает использование различных методов и технологий обучения.

Методы обучения:

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.
2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.
3. Практический: работа с иллюстрациями, фотографиями, выполнение учащимися творческих заданий
4. Игровой: создание специальных игровых заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

Технологии:

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.
2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения» (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.
3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.
4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся (гимнастика для глаз).
5. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации и т.д.

Дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя информационные плакаты, схемы художественной тематики.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ

Литература для педагога:

1. Гин, А. Приемы педагогической техники / А. Гин. - М.: Вита-пресс, 2009.
2. Колеватов, Н.М. Реализация возможностей медиаобразования в дополнительном образовании детей // Информатика и образование Ежемесячный научно-методический журнал. - №12. - 2012. - С. 9-11.
3. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель / а. В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.
4. Заргарян Ю.А., Заргарян Е.В/ Компьютерная графика в практических приложениях ТТИ ЮФУ, 2009.

5. Иванова Е.О., Осмоловская И.М. Теория обучения в информационном обществе. Работаем по новым стандартам. - М.: Просвещение, 2011.
6. Ковчанюк Ю.С. Adobe Illustrator. На примерах. – Москва – Санкт-Петербург - Киев Юниор, 2013.
7. Покосовская О.В. Индивидуальное информационное пространство педагога как один из компонентов информационно-образовательной среды. Информатика и образование. №1, 2015.
8. Пташинский В.С. Adobe Illustrator на 100 %, 2011.
9. Шалаев Г.П. Цвет и форма. – М.: Эксмо, 2006.
10. <https://samoychiteli.ru/document7303.html>
11. <https://textarchive.ru/c-1153610.html>
12. http://alex-cvr.ucoz.ru/Covrem_pedtex.doc Современные педагогические технологии в учреждении дополнительного образования детей (из опыта работы Л.А. Мацко).
13. <https://infourok.ru/sovremennoe-uchebnoe-zanyatie-v-uchrezhdenii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detej-4936000.html>

Литература для обучающихся и родителей:

1. Молочков, В.П. Компьютерная графика для Интернета. Самоучитель /В.П. Молочков. - СПб: Питер, 2004.
2. Шерман, У. Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров / Уитни Шерман. – СПб.: Питер, 2015.

Примерные вопросы для промежуточной аттестации:

1. Назовите области применения компьютерной графики (с примерами).
2. Что такое векторная графика? Достоинства и недостатки.
3. Что такое растровая графика? Достоинства и недостатки.
4. Перечислите основные инструменты программы Adobe Illustrator.
5. Что такое слои и как ими пользоваться?

Ответы:

1. **Индустриальная графика** (чертежи и эскизы машин, механизмов);
архитектурная графика (чертежи и эскизы зданий, малых архитектурных форм);
дизайн одежды и обуви (рисунки на тканях, принты на одежде и т.п.);
полиграфия (дизайн обложек книг, журналы, газеты, рекламные листовки, плакаты и т.п.);
кино и видео (массовые сцены в кино, видео игры, мультфильмы и т.п.)
дизайн предметов быта (принты на посуде, 3-D моделирование интерьеров, мебели и т.п.)
другое (ландшафтный дизайн) и т.д.
2. **Векторная графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи специальных формул в специальных программах (графических редакторах) при помощи примитивов - простейших геометрических фигур. Достоинства: при передаче изображение не искажается и не изменяет свои размеры. Возможность передачи очень больших изображений без искажений. Использование нескольких цветовых моделей. Недостатки: меньшая, чем при растровой графике детализация изображения.
3. **Растровая графика** – это компьютерная графика, создаваемая при помощи пикселей - наименьших элементов изображения, которые содержат информацию о цвете и местоположении на объекте. Достоинства: очень большая детализация изображения. Возможность очень четко передать изображаемый объект. Возможность корректировки любых мелких изъянов (например, при ретуши фотографий). Недостатки: Невозможность передачи больших изображений без потери качества и внешнего вида (картинка с большим увеличением рассыпается на пиксели). Использование только одной цветовой модели – RGB.
4. **Основные инструменты:**
Выделение - черная стрелочка (выделяет весь объект) и белая стрелочка (выделяет отдельную точку объекта).
Примитивы – прямоугольник, эллипс, отрезок линии, многоугольник, звезда – позволяют из простейших геометрических фигур создавать объекты любой сложности.
Заливка-обводка – позволяет менять цвет самого объекта, а также цвет и толщину контура.
Карандаш - позволяет рисовать линии различной конфигурации.
Ластик - позволяет удалять ненужное.
Перо – позволяет рисовать кривые линии по опорным точкам – маркерам.
Пипетка - позволяет взять необходимый цвет на палитре.
Кисть - позволяет рисовать как обычной кистью - с различной формой и видом щетины.
5. **Слои** – отдельная палитра, которая позволяет разграничить отдельные этапы создания сложного изображения. Облегчает работу, систематизирует операции. Каждый слой - отдельный этап работы над рисунком (например, 1 слой - эскиз, 2 слой - контур, 3 слой - цвет, 4 слой – детали).

Примерные вопросы для итоговой аттестации:

1. Какие графические редакторы вы знаете и для работы с какой графикой, каждый из них предназначен?
2. Назовите алгоритм действий при создании персонажа?
3. Что такое референс? Для чего он нужен?
4. Что такое мокап?
5. Назовите алгоритм создания буклета. В какой программе его можно создать?
6. Какая цветовая модель используется в программе Adobe Photoshop?

Ответы:

1. Для работы с векторной графикой используем программы **Figma, Adobe Illustrator**. Для работы с растровой графикой - **Adobe Photoshop**.

2. **При создании персонажа** используем следующий алгоритм:

- Придумываем историю персонажа, его характер, просматриваем референсы, рисуем эскиз на бумаге;

- Рисуем скелет в компьютере;
- Наращиваем тело;
- Продумываем костюм;
- Рисуем персонаж в статике;
- Рисуем персонаж в движении;
- Добавляем свет и тень;
- Рисуем карту эмоций.

3. **Референс** - это рисунок или фото другого автора, который помогает в создании собственного рисунка (задает настроение, цветовую палитру, позволяет увидеть детали, понять характер или направление движения и т.п.). Для создания собственного авторского рисунка иногда используется несколько референсов.

4. **Мокап** – это макет какого-либо предмета, на который можно наложить собственный рисунок (например, футболка белая, на которую можно нанести свой принт, кружка, сумка, рамка для фото, какая-то техника и т.д.). Чтобы использовать мокапы необходимо использовать специальные дополнения к программам (плагины). Они есть на бесплатной и на платной основе.

5. **Алгоритм создания буклета:**

- Открываем программу **Microsoft Publisher**.
- Создаем новый файл;
- Открываем раздел **Буклеты**;
- Подбираем шаблон;
- Подбираем палитру;
- Заполняем шаблон собственной информацией – оба листа;
- Редактируем при необходимости, проверяем ошибки;
- Сохраняем файл в нужном формате;
- Распечатываем готовый буклет в нужном количестве экземпляров;

6. В программе Adobe Photoshop используется цветовая модель RGB- это означает, что в палитрах соединяются три цвета: красный – R(red), зеленый G (green), голубой B (blue). Это нужно учитывать. Когда создаешь собственный дизайн, так как не все цвета, подобранные тобой смогут быть в конечном варианте из-за ограничений цветовой модели.



Игры для будущих дизайнеров

1. Игра «Соедини несоединимое»

Это более сложное задание. Оно поможет научиться работать над метафорой в логотипах. На доске педагог записывает слова в две колонки: в левой - существительные, в правой - прилагательные. Количество слов по числу участников.

Задание. Нарисовать скетч логотипа на заданную тему. Можно рисовать графично, не используя цвет и объем.

Например, в левой колонке слово «чайник», в правой – «обиженный». Нужно нарисовать обиженный чайник и т.п. Слова дети предлагают сами. А соединять слова из колонок нужно случайным образом.

2. Игра «Найди бренд»

Это упражнение на развитие внимательности и насмотренности. В помещении, где проходит занятие найти брендовые знаки - можно использовать оборудование, одежду, аксессуары. Другой вариант игры - домашнее задание - дома перечислить все бренды, которые найдут (например, телевизор марки «LG», смартфон... и т.д.).

3. Игра «Изобрази персонажа»

Это задание позволяет изображать мысль или героя через метафору. Это упражнение придумал дизайнер Алексей Ромашин.

Нужно выбрать персонажа и изучить его особенности, основные черты. А затем нужно нарисовать не сам персонаж, а фразу или высказывание, которое указывает на этого героя. Можно пользоваться референсами.

Примеры рисунков для заданий

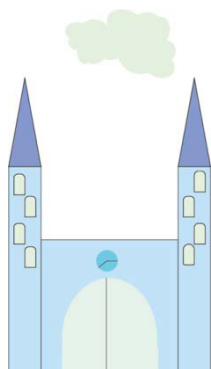


Рис.1 Средневековый замок

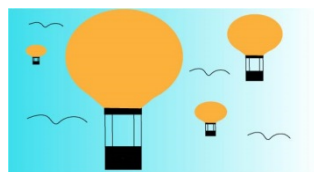


Рис.2 Воздушные шары

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен с 20.10.2025 по 20.10.2026