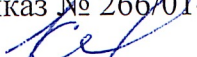


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА КАЛУГИ

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	<b>128</b>	<b>39</b>	<b>89</b>	

### 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	<b>56</b>	<b>14</b>	<b>42</b>	

### 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](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](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

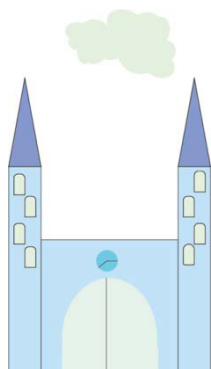


Рис.1 Средневековый замок

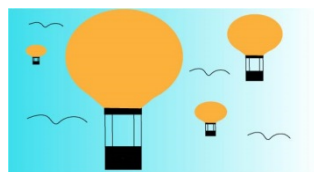


Рис.2 Воздушные шары

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 149573922187837288311503629658482451098261240740

Владелец Кононова Алла Юрьевна

Действителен с 20.10.2025 по 20.10.2026