

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 9

РАССМОТРЕНА
на заседании педагогического
совета
от «08» апреля 2024 г.
Протокол № 4.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности**

«Компьютерная графика»

Возраст обучающихся: 11-14 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов в год: 68 ч.

Автор-составитель программы:
Глущенко Лариса Ивановна
педагог дополнительного образования

Паспорт дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)
программы «Компьютерная графика»

Название программы	«Компьютерная графика»
Направленность программы	техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Глущенко Лариса Ивановна
Год разработки	2024 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Педагогическим советом от 08.04.2024 протокол № 4, приказ № Ш9 – 13-324/4
Уровень программы	стартовый
Информация и наличие рецензии	нет
Цель	создание условий для самореализации обучающихся в художественно-проектной компетенции и расширение творческих возможностей, обучающихся в области компьютерной графики на основе представлений о различных видах дизайнерской деятельности с возможностью дальнейшего профессионального самоопределения.

Задачи	<p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- приобщение обучающихся к научно-познавательной, художественно-графической и проектной деятельности через освоение современных компьютерных технологий и средств дизайна;- развитие компьютерной грамотности обучающихся, способствующей формированию у них технического мышления и пространственных представлений, творческого воображения и художественно-конструкторских способностей;- развитие творческого потенциала личности обучающихся на основе дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды;- формирование представлений об этапах создания продукта (этапах проектно-исследовательской деятельности);- формирование простейших умений и навыков в художественном конструировании (составление рисунков, эскизов, макетирование, моделирование и т. д.);- развитие умения находить решения конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач;
--------	---

- знакомство с процессом создания дизайн-проекта, его основными этапами;
- развитие творческих способностей, воображения и дизайнерского мышления обучающихся в социокультурном аспекте («удобство, польза, красота») на основе эстетически-функционального восприятия и отражения предметов;
- создание условий для социального и профессионального самоопределения обучающихся в сфере графического проектирования;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна и эффективного применения информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании. *Развивающие:*
- развитие 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- создание условий для расширения творческих возможностей познавательно-развивающей, художественно-графической и дизайнерской деятельности обучающихся;
- ознакомление обучающихся с основами проектной деятельности, формирование умения выполнения графических и объемных проектов; - формирование представления обучающихся о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;
- побуждение устойчивого интереса к художественному проектированию;
- развитие умения визуального представления информации в собственных проектах;
- формирование трудовых умений и навыков, умения планировать работу по реализации замысла, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;
- развитие коммуникативных умений: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

- создание условий для развития творческих способностей обучающихся овладения способом, методом и интеграции знаний разных предметных

дисциплин вокруг какой-либо избранной проектной проблемы. *Воспитательные:*

- развитие умения работать в команде над общей задачей, действовать самостоятельно, активно и ответственно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;

- развитие положительных качеств личности (инициативность, коммуникабельность, смелость); - воспитание взаимопомощи, ответственности и стремления создавать социально значимые, востребованные продукты для других;

- содействие развитию ответственного отношения к труду и потребности в продуктивной социально ориентированной деятельности; обеспечение коллективной согласованности действий в общей работе и максимального разнообразия в индивидуальной творческой деятельности.

<p>Ожидаемые результаты освоения программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> - выполнять проектно-творческие и художественные задачи, эффективно осуществлять художественное проектирование на основе владения информационными технологиями средствами дизайна; - обладать знаниями художественной сферы (основы композиции, типографики, рисунка и цветоведения) и знаниями основ компьютерной графики (особенностями современных компьютерных технологий, видами компьютерной графики); - знать основные возможности популярных графических программ Krita; Sketchbook; ibisPaintX; - понимать системы цветов в компьютерной графике и методы их описания; - создавать эскизы и скетчи на бумаге маркерами и другими художественными материалами; - создавать векторные изображения в графической программе Krita; - создавать растровые изображения в графической программе Sketchbook; ibisPaintX; уметь самостоятельно оформлять графические документы в соответствии с правилами художественного и технического дизайна, используя растровые и векторные графические редакторы, разрабатывать и подготавливать свои дизайн-проекты к печати.
<p>Срок реализации программы</p>	<p>1 год</p>
<p>Количество часов в неделю / год</p>	<p>2 часа в неделю / 68 часов в год</p>
<p>Возраст обучающихся</p>	<p>11-14 лет</p>
<p>Формы занятий</p>	<p>Теоретические занятия. Практическая работа. Комбинированные. Проектная работа.</p>
<p>Методическое обеспечение</p>	<p>Программно-методические материалы. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических материалов: компьютерные презентации, раздаточный материал, практические работы.</p>

<p>Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, ИКТ и др.)</p>	<p>Материально-техническое оснащение: Компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого обучающегося. Мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов, обучающихся курса. - Набор бесплатных графических редакторов по основным направлениям компьютерной графики: Krita; Sketchbook; ibisPaintX; Интернет. Учебно-дидактические материалы: 1. Раздаточный материал (учебно-методические рекомендации, дидактические игры и пособия); 2. Коллекции наглядных образцов по темам. 3. Дизайн-макеты. 4. Примеры лучших работ и коллекций. Видеоматериалы, презентации, графические работы, мультипликации.</p>
--	--

Аннотация к программе

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности «Компьютерная графика» предназначена для школьников в возрасте 11-14 лет, с целью создания условий для развития художественно-проектной компетенции и расширению творческих возможностей, обучающихся в области компьютерной графики на основе представлений о различных видах изобразительного творчества и дизайнерской деятельности с возможностью дальнейшего профессионального самоопределения.

Программа способствует формированию практических художественнографических навыков творческой деятельности обучающихся, расширяет представление в различных областях графического дизайна, знакомит с основными методами художественного проектирования, формирует навыки художественной и компьютерной грамотности обучающихся.

Графический дизайн – художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и культурной сфер жизни, способствуя формированию визуального ландшафта современности.

В процессе обучения дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерная графика» обучающийся: освоит профессиональные программы для дизайнера – Krita; Sketchbook; ibisPaintX попробует себя в дизайн-проектах различных профессий сферы графического дизайна, соберет настоящее портфолио дизайнера и раскроет свой творческий потенциал.

Представленная программа является практико-ориентированной. В ходе освоения материала, обучающиеся получают практические навыки самостоятельной и творческой деятельности, разовьют коммуникативные, социальные, а также технологические умения.

Обучение основам дизайнерской деятельности даёт возможность учащимся получить представление о художественном проектировании, а также основных видах дизайна. Помимо формирования профессионального кругозора такое представление поможет им определить свое направление специализации и свои интересы в дальнейшем. В процессе организации обучения создается адекватная самооценка обучающихся собственной профессиональной значимости при применении образовательной технологии портфолио, организованного и целенаправленного процесса документирования достигнутой компетенции обучающихся, подразумевающей систематический и специально организованный

набор индивидуальных дизайн-проектов, с помощью которого можно объективно оценить возможности и результаты каждого обучающегося.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовыми актами федерального и регионального уровней

Нормативные документы на основе которых разработана дополнительная общеобразовательная программа:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

А также другими Федеральными законами, иными нормативными правовыми актами РФ, законами и иными нормативными правовыми актами субъекта РФ (Ханты-Мансийского автономного округа – Югры), содержащими нормы, регулирующие отношения в сфере дополнительного образования детей, нормативными и уставными документами МБОУ СШ № 9 устав образовательного учреждения.

Положение о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации учащихся по дополнительным общеразвивающим программам в муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении средней школы №9 г. Сургут от 31.08.2021 № Ш9-13-584/1.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы осуществляется за пределами Федеральных государственных образовательных стандартов и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы – техническая.

Актуальность: анализируя Концепцию Федеральной целевой программы развития образования, в которой определены важность и значение системы

дополнительного образования детей, как одного из приоритетов инновационного развития страны, а также руководствуясь основными задачами развития отрасли образования округа, определенными Стратегией социально-экономического развития Югры до 2030 года, в которых говорится о модернизации сферы дополнительного образования, социализации и самоорганизации детей, а также о развитии информационного обеспечения современных образовательных технологий, цифровых и электронных средств обучения, была создана дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа для детей 11-14 лет, построенная на создании условий для раскрытия творческих способностей обучающихся, приобщение их к научно-познавательной, научноисследовательской и проектной деятельности через освоение современных компьютерных технологий и программ, формирование творческой и креативной личности, всестороннее интеллектуальное и техническое развитие.

Образовательная программа «Компьютерная графика» дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, черчения, технологии, информатики. Является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков работы в графических редакторах, создающим условия для развития художественно-проектной компетенции и расширению творческих возможностей, обучающихся в области компьютерной графики на основе представлений о различных видах дизайнерской деятельности с возможностью дальнейшего профессионального самоопределения.

В процессе обучения дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерная графика» обучающийся: освоит профессиональные программы для дизайнера – Krita; Sketchbook; ibisPaintX, попробует себя в дизайн-проектах различных профессий сферы графического дизайна, соберет настоящее портфолио дизайнера и раскроет свой творческий потенциал.

Рабочая программа состоит из двух самостоятельных разделов:

- Дизайн;
- Компьютерная графика.

Раздел «Дизайн» в образовательной программе дает обучающимся представление о дизайне, как о виде художественного проектирования, требующего умений рисовать, чертить, моделировать из бумаги, картона и других материалов. Точно так же необходимо знание теоретических и практических основ рисунка, скетча, цветоведения, композиции, декоративно-прикладного искусства, черчения, моделирования. Навыков создания набросков и эскизов.

Раздел «Компьютерная графика» имеет ряд уникальных свойств, которыми обладает данный вид искусства, и отличает ее от всех традиционных способов создания графического образа. Прежде всего, это легкость манипулирования

изображением. Ребенку очень просто не только стереть какие-то его части и добавить новые, но и заменить один цвет на другой, высветлить или затемнить и даже поменять всю гамму. С помощью графического редактора на экране компьютера дети могут создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая.

Отличительной особенностью программы является интегрированный подход к обучению – сочетание художественной подготовки и компьютерной графики одновременно. Обучающиеся научатся соединять графические замыслы с дизайнерскими способностями, полностью проявляясь в цифровом творчестве. Также отличительная особенность данной общеобразовательной программы состоит в практикоориентированных задачах и проектах, понятных и интересных для данной возрастной категории учащихся, ребёнок сможет не только полностью применить свои способности в цифровом творчестве, но и точно будет иметь представление где и как можно применить изученные навыки в жизненных ситуациях. Уже в процессе изучения программы, обучающиеся смогут создать свое первое портфолио с настоящими авторскими дизайнерскими проектами, ведь главным принципом обучения в данной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе является академическая свобода, которая не ограничивает ученика ни в выборе графического редактора для конкретных дизайн-проектов, ни в замыслах идей своих дизайн-макетах.

При изучении программы обучающиеся обязательно должны научиться делать что-то своими руками, рисовать, работать с оборудованием (*hard skills*) и приобрести навыки, которые важны как для участия в коллективных проектах, так и жизни в социуме: работать совместно, брать на себя ответственность, выполнять определенную роль в командной работе, помогать и сочувствовать друг другу (*soft skills*).

Также можно смело утверждать, что сегодня компьютерная графика является значимым фактором современной эстетической среды - организации материально-предметного и духовного окружения человека. В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания ребенка. В связи с этим появляется значимость прохождения дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерная графика», которая является составной частью эстетического воспитания и трудовой подготовки обучающихся.

Изучение дизайн-деятельности дает возможность реальной интеграции со смежными предметными областями (история и обществознание, русский язык и литература, математика и ИКТ, технология, изобразительное искусство и черчение). Возникает также возможность выстраивания системы межпредметных и надпредметных связей, интеграции основного и внеурочного образования через

обращение к реализации художественно-творческого потенциала обучающихся, синтезу обучения и воспитания, реализуемому в проектной деятельности.

Адресат программы: программа рассчитана на обучающихся 11-14 лет.

Объем программы – 68 часов.

Срок освоения программы – 1 год.

Формы организации деятельности детей на занятии: фронтальные, индивидуальные, самостоятельные, групповые.

Формы обучения и виды занятий: теоретические занятия, практические работы, проектные работы, защита проектов.

Режим занятий - занятия в группах проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Цель и задачи программы

Цель: создание условий для самореализации обучающихся в художественнопроектной компетенции и расширение творческих возможностей, обучающихся в области компьютерной графики на основе представлений о различных видах дизайнерской деятельности с возможностью дальнейшего профессионального самоопределения.

Задачи:

Образовательные:

- приобщение обучающихся к научно-познавательной, художественнографической и проектной деятельности через освоение современных компьютерных технологий и средств дизайна;
- развитие компьютерной грамотности обучающихся, способствующей формированию у них технического мышления и пространственных представлений, творческого воображения и художественно-конструкторских способностей;
- развитие творческого потенциала личности обучающихся на основе дизайнмышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды;
- формирование представлений об этапах создания продукта (этапах проектно-исследовательской деятельности);
- формирование простейших умений и навыков в художественном конструировании (составление рисунков, эскизов, макетирование, моделирование и т. д.);
- развитие умения находить решения конструкторских, художественноконструкторских (дизайнерских), технологических и

организационных задач; - знакомство с процессом создания дизайн-проекта, его основными этапами;

- развитие творческих способностей, воображения и дизайнерского мышления обучающихся в социокультурном аспекте («удобство, польза, красота») на основе эстетически-функционального восприятия и отражения предметов;

- создание условий для социального и профессионального самоопределения обучающихся в сфере графического проектирования;

- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна и эффективного применения информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании. *Развивающие:*

- развитие 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);

- создание условий для расширения творческих возможностей познавательно-развивающей, художественно-графической и дизайнерской деятельности обучающихся;

- ознакомление обучающихся с основами проектной деятельности, формирование умения выполнения графических и объемных проектов;

- формирование представления обучающихся о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека;

- побуждение устойчивого интереса к художественному проектированию; - развитие умения визуального представления информации в собственных проектах;

- формирование трудовых умений и навыков, умения планировать работу по реализации замысла, предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;

- развитие коммуникативных умений: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений; -

создание условий для развития творческих способностей обучающихся овладения способом, методом и интеграции знаний разных предметных дисциплин вокруг какой-либо избранной проектной проблемы.

Воспитательные:

- развитие умения работать в команде над общей задачей, действовать самостоятельно, активно и ответственно, мобилизуя необходимые ресурсы, правильно оценивая смысл и последствия своих действий;

- развитие положительных качеств личности (инициативность, коммуникабельность, смелость);
- воспитание взаимопомощи, ответственности и стремления создавать социально значимые, востребованные продукты для других;
- содействие развитию ответственного отношения к труду и потребности в продуктивной социально ориентированной деятельности;
- обеспечение коллективной согласованности действий в общей работе и максимального разнообразия в индивидуальной творческой деятельности.

Учебно-тематический план

№	Модуль программы:	Всего часов	В том числе		Формы аттестации (контроля)
			теория	практика	
1.	Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ.	1	1		Опрос
2.	Цветоведение. Стилизация. Рисунок.	1		1	Творческое задание
3.	Дизайн. Композиция. Колористика. Шрифт.	2	1	1	Творческое задание
4.	Основы графического дизайна. Виды компьютерной графики.	1		1	Творческое задание
5.	Графический дизайн. Компьютерная графика.	2	1	1	Творческое задание
6.	Графические редакторы. Расширенные функции графических редакторов.	14	5	9	Опрос Творческое задание
7.	Изображения. Редактирование изображений.	12	3	9	Творческое задание
8.	Реклама. Поздравительная открытка. Календарь. Визитная карточка. Логотип. Постер. Элементы упаковки.	15	4	11	Творческое задание
9.	Создание личного бренда. Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля.	14	2	12	Творческое задание Проект
10	Создание творческого портфолио. Подготовка проекта.	3	1	2	Проект Портфолио
11	Предпечатная подготовка. Полиграфическое воспроизведение изображений. Защита проекта.	3	1	2	Портфолио Защита проекта
	Итого:	68 ч.	19ч.	49ч.	

Комплекс организационно-педагогических условий

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Компьютерная графика»							
Первый год обучения							
1 полугодие			2 полугодие			Итого	
Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Колво часов
01.09.2024 - 30.12.2024	17 недель	32	09.01.2025 - 31.05.2025	17 недель	36	34	68
Сроки организации промежуточного контроля						Формы контроля	
01.12.2024-28.12.2024			03.05.2025-31.05.2025			Сдача контрольных нормативов, творческого портфолио, защита проекта.	

Содержание учебно-тематического плана (стартовый уровень)

1. Введение в образовательную программу. Инструктаж по ТБ.

Теория: Основы дизайна. Правила техники безопасности. Введение в программу. Основы дизайна. Стиль. История возникновения дизайна. Истоки дизайна, единство формы и содержания. Техника безопасности. Правила работы за компьютером.

2. Цветоведение. Стилизация. Рисунок.

Теория: Общие понятия о дизайне. Разновидности дизайна. Цели и задачи дизайна. Материалы и инструменты. Понятие о творческой деятельности дизайнеров. «Элементы цветоведения». Основные цвета и их смешивания. Составные цвета, дополнительные цвета. Цветовой круг. Теплые и холодные цвета. Хроматические и ахроматические цвета. Краски и ткани. Понятие о стиле, стилизации. Виды стилизации. Этапы стилизации объектов окружающего мира. Приемы стилизации. Индивидуальный стиль в стилизации. «Материальнотехнические средства». Бумага. Карандаши. Акварель. Акрил. Гуашь. Кисти. «Тематический рисунок». Понятие о тематическом рисунке. Виды рисунков. набросок. Стилизация рисунка. «Изобразительные средства». Точка. Штрих.

Мазок. Линия. Тон. Штриховка. Окраска. Заливка.

Практическая работа:

Скетч, набросок и стилизация различных предметов и объектов. Цветовой круг.

Рисование на ткани, на предметах интерьера. Штриховка.

3. Дизайн. Композиция. Колористика. Шрифт.

Теория: Введение в дизайн. Общие понятия и категории дизайна. История возникновения. Композиция в дизайне. «Композиция». Законы композиции. Равновесие в формате, цельности композиций. Взаимодействие фигур друг с другом. «Композиция и колористика». Взаимодействие однотипных фигур из разных цветов. Композиции. Цветоведение. Элементы цветоведения. Цельности и равновесия в формате. «Слово - образ. Коллаж». Цельные, гармоничные композиции изобразительной и шрифтовой части. Техника коллажа.

«Шрифты». Типы шрифтов. Подбор шрифта. Композиция из букв в пространстве.

Практическая работа:

Цветовой круг. Палитра колористики. Шрифтовая композиция.

4. Основы графического дизайна. Виды компьютерной графики.

Теория: Введение в Веб-дизайн. Основные понятия графического дизайна. Краткая история развития графического дизайна. Сферы применения и виды графического дизайна. Задачи графического дизайна. Основные понятия компьютерной графики (векторная и растровая графика, цвет и цветовые модели, атрибуты текста). Профессия Графический дизайнер.

Практическая работа:

Цветовые модели. Растр и вектор.

5. Графический дизайн. Компьютерная графика.

Теория: Графический дизайн. Задачи графического дизайна. Отрасли и виды графического дизайна. Компьютерная графика. Основные понятия компьютерной графики (векторная и растровая графика). Цветовые модели CMYK и RGB.

Профессия «Графический дизайнер».

Практическая работа:

Цветовые модели. Растр и вектор. Создание простейших объектов. Закраска объектов. Вспомогательные режимы работы. Работа с текстом. Работа с кривой Безье. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов. Трассировка.

Работа с растровой графикой. Интерфейс редактора Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Основы работы в Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Цветокоррекция. Кисти. Эффекты. Отправка. Вырезание. Маска. Работа со слоями. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов. Работа с текстом. Использование графических эффектов.

6. Графические редакторы. Расширенные функции графических редакторов.

Теория: Основы проектирования в графическом дизайне. Графические проекты. Презентация графических проектов. Графические редакторы векторной графики. Графические редакторы растровой графики. Графический редактор Krita; Sketchbook; ibisPaintX. (фигуры, перо, кривые Безье, слои, трассировка, кисти,

эффекты, цветокоррекция, обтравка, вырезание, слои, маски, текст). Основные элементы интерфейса графических редакторов. Структура инструментальной оболочки редакторов, возможности работы с текстом, растровыми и векторными объектами. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов. Работа с текстом. Создание коллажа. Форматы графических файлов. Сохранение изображений. Горячие клавиши.

Практическая работа:

Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Работа с векторной графикой в Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Интерфейс редактора. Основы работы в Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Создание простейших объектов. Закраска объектов. Вспомогательные режимы работы. Работа с текстом. Работа с кривой Безье. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов. Трассировка.

Цветокоррекция. Кисти. Эффекты. Обтравка. Вырезание. Маска. Работа со слоями. Упорядочивание, выравнивание и группировка объектов. Работа с текстом. Использование графических эффектов.

7. Изображения. Редактирование изображений.

Теория: Изображения. Создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов. Коррекция изображений (яркость, контрастность, цветовая гамма). Создание черно-белого изображения. Раскрашивание черно-белых фотографий. Устранение дефектов на фотографии. Закраска рисунков. Плакат. Стили плакатов и художественные приёмы оформления. Цвет и шрифт в плакате. Фотоальбом. Профессия иллюстратор.

Практическая работа:

Редактирование и обработка изображений. Плакат.

8. Реклама. Поздравительная открытка. Календарь. Визитная карточка. Логотип. Постер. Элементы упаковки.

Теория: Реклама. Виды и элементы рекламы. Место графики в рекламе. Открытка и виды открыток. Поздравительная открытка. Композиционное решение в графическом дизайне. Сетка. Шаблоны. Понятие мокапа. Полиграфия. Полиграфическое производство. Календарь. Элементы календаря. Допечатная подготовка продукции. Форматы. Визитная карточка. Основные правила создания визиток. Работа с шрифтами. Шрифты. Выбор и установка шрифта. Иллюстрация. Стилизация иллюстраций. Иконки и паттерн. Векторные иллюстрации и работа с узорами - паттернами. Серия иллюстраций из геометрических паттернов на тему персонажей и растительности. Логотип. Постер. Элементы упаковки. Упаковка. Виды упаковки. Развертка. Макетирование. Правила работы с объемом. Создание мокапов. Профессия иллюстратор.

Практическая работа:

Создание скетча. Графические изображения и работа в программах Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Поздравительная открытка. Календарь. Визитная карточка. Презентация проекта. Создание мокапов. Иллюстрация. Паттерн.

Упаковка. Презентация проекта.

9. *Создание личного бренда. Фирменный стиль. Элементы фирменного стиля.*

Теория: Фирменный стиль в узком и широком смысле слова. Основные компоненты и константы фирменного стиля. Как дизайн помогает брендам коммуницировать с аудиторией. Визуальная концепция. Брендбук. Носители фирменного стиля. Как разрабатывается мерч. Разработка концепции бренда и бренд-платформы. Цветовое решение. Шрифт для бренда. Техника мозгового штурма. Совмещение работы в Krita; Sketchbook; ibisPaintX. Профессия бренддизайнер.

Практическая работа:

Создание фирменного стиля. Разработка мерча. Создание паттерна для бренда. Презентация фирменного стиля.

10. *Создание творческого портфолио. Подготовка проекта.*

Теория: Портфолио как рабочий инструмент дизайнера. Цели и задачи портфолио. Творческие работы. Правила компоновки портфолио. Важные факторы портфолио для дизайнера. Сайты-портфолио. Шаблоны. Оформление дизайн проектов.

Практическая работа:

Оформление творческого портфолио. Оформление проекта.

11. *Предпечатная подготовка. Полиграфическое воспроизведение изображений. Защита проекта.*

Предпечатная подготовка файлов. Печать. Экспорт и импорт. Форматы и файлы. Традиционные способы печати: высокая, плоская, глубокая и трафаретная печать. Выбор оптимального способа печати. Защита проекта.

Практическая работа: Подготовка файлов к печати. Защита проекта.

Планируемые результаты

Учащиеся должны знать/понимать:

- обладать знаниями художественной сферы (основы композиции, типографики, рисунка и цветоведения)
- знаниями основ компьютерной графики (особенностями современных компьютерных технологий, видами компьютерной графики);
- понятие дизайна в художественном и техническом смысле;

- характеристики и основные принципы построения композиции при создании графических изображений;
- принципы гармонии в природных цветовых отношениях;
- методы представления графических изображений в компьютерной графике;
- форматы графических файлов, их особенности и отличия;
- основные возможности популярных графических программ Krita;

Sketchbook; ibisPaintX.

- системы цветов в компьютерной графике и методы их описания;
- технологию подготовки проекта (творческой работы);
- основные принципы построения композиции в техническом дизайне, анимации;
- обладать знаниями графических изображений в компьютерной графике, самостоятельно искать форматы графических файлов, их особенности и отличия.

Учащиеся должны уметь:

- выполнять проектно-творческие и художественные задачи, эффективно осуществлять художественное проектирование на основе владения информационными технологиями средствами дизайна;
- создавать векторные и растровые изображения в графической программе Krita; Sketchbook; ibisPaintX;
- выполнять экспорт и импорт файлов графических программ Krita;

Sketchbook; ibisPaintX.

- уметь самостоятельно оформлять графические документы в соответствии с правилами художественного и технического дизайна, используя растровые и векторные графические редакторы, разрабатывать и подготавливать свои дизайнпроекты к печати.
- печатать графические документы на принтере.

Уровень усвоения знаний

Понимание и усвоение учебного материала и применение знаний в разработке и выполнении творческих, проектных работ по графическому дизайну. ***Формы***

контроля

Проверка практической работы (показ проделанной работы, анализ, исправление недочетов).

Самоконтроль (учащиеся самостоятельно контролируют свой дизайн-проект, исправляют недочеты).

Творческие работы (самостоятельная творческая деятельность учащихся).

Презентация творческих проектных работ (демонстрация проектов).

Образовательная технология портфолио (создание портфолио из различных дизайн-проектов и изделий за весь курс обучения).

Формы организации деятельности детей на занятии: фронтальные, индивидуальные, самостоятельные, групповые.

Формы занятий: теоретические занятия, практические работы, проектные работы, творческий отчет, защита проектов.

Процесс обучения по образовательной программе «Компьютерная графика» выстроен по классическим принципам дидактики: принципам научности, сознательности и самостоятельности, систематичности, последовательности, наглядности, доступности, связи теории с практикой.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы *Личностные результаты.*

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебноисследовательской, творческой и других видов деятельности;
- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактнологического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).

Метапредметные результаты.

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы.
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;

- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью учителя.
- работать в группе и коллективе;
- уметь рассказывать о проекте;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Предметные результаты.

Проект. Проектная деятельность направлена на развитие творческих способностей школьников, их самостоятельности. Предполагает формирование творческих начал, художественной и технологической культуры, мотивацию самостоятельного выбора объектов проектирования.

Условия реализации программы

Предлагаемая дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерная графика» предназначена для обучающихся от 11 до 14 лет. В группы принимаются все желающие ученики школы, которые интересуются цифровым творчеством, без предъявления специальных требований. Зачисление в группы производится по заявлению родителей. Во время каникул образовательная деятельность не меняется.

Технологическую основу программы составляют следующие технологии:

- технология творческой деятельности воспитанников средствами информационно-коммуникативной деятельности в объединении «Компьютерная графика»;
- педагогические технологии на основе личностной ориентации образовательного процесса:
 - педагогика сотрудничества;
 - педагогические технологии на основе эффективности управления и организации образовательного процесса:
 - групповые технологии;
 - технологии индивидуального обучения;
 - педагогические технологии на основе активизации игровых технологий;
 - проблемное обучение.

Реализации этих технологий помогают следующие организационные формы: теоретические и практические занятия.

Режим занятий: осуществляется 1 раз в неделю 2 часа. Объем учебного времени: 1 год - 68 часов. Численный состав учебных групп определяется, исходя из имеющихся условий проведения образовательного процесса, согласно требованиям СанПиНа и составляет 20 человек в группе. Продолжительность занятия 40 минут, перерыв между занятиями - 15 мин.

Материально-техническое оснащение:

- Компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого учащегося (20 шт.).
- Мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов учащихся курса (1 шт.);
- Набор бесплатных графических приложений по основным направлениям компьютерной графики: Krita; Sketchbook; ibisPaintX;
- Интернет;
- графические станции или графические планшеты (20 шт.);
- цифровой фотоаппарат, штатив для фотоаппарата, карты памяти;
- комплект осветительного оборудования;
- программное обеспечение фотореалистичная визуализация и анимация трехмерных моделей;
- материалы и инструменты для скетча (наборы маркеров с заправками, бумага, карандаши)
- материалы и инструменты для макетирования (линейки, ножи, клеевой пистолет).

Учебно-дидактические материалы:

1. Раздаточный материал (учебно-методического рекомендации, дидактические игры и пособия);
2. Коллекции наглядных образцов по темам.
3. Дизайн-макеты.
4. Примеры лучших работ и коллекций.
5. Видеоматериалы, графические работы, мультипликации.

Методическое обеспечение:

Программа дополнительного образования разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области информационных технологий компьютерной графики и дизайна. Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения информатики:

- повышения мотивации учения;
- коммуникативной направленности;
- индивидуального подхода к детям.

Групповые занятия имеют следующую структуру:

Вводная часть:

- приветствие, организационный момент;
- творческая разминка.

Основная часть:

- теоретический материал по теме занятия;
- разбор инструментов приложений по теме;
- просмотр видеоматериалов, графических работ, мультипликации; •
выполнение творческих заданий на компьютере по учебнометодическим рекомендациям;
- публикация, анализ работ обучающихся.

Заключительная часть:

- закрепление пройденного материала в виде игровых методик, речевых ситуаций и рефлексии;
- ориентировка на следующее занятие.

Процесс обучения по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе «Компьютерная графика» выстроен по классическим принципам дидактики: принципам научности, сознательности и самостоятельности, систематичности, последовательности, наглядности, доступности, связи теории с практикой.

Методическое сопровождение программы осуществляется посредством активного внедрения в образовательный процесс комплекса дидактических материалов: компьютерные презентации, раздаточный материал, практические работы, тесты и самостоятельные работы для промежуточного, итогового контроля в электронном и бумажном вариантах. На учебных занятиях используются методические разработки по разделам.

Основные формы контроля:

Формы аттестации:

Проверка практической творческой работы (показ проделанной работы, анализ, исправление недочетов). Самоконтроль (учащиеся самостоятельно контролируют свою работу, исправляют недочеты). Одним из эффективных видов контроля и способом оценки знаний и умений, обучающихся является образовательная технология портфолио (создание портфолио из различных дизайн-проектов за весь курс обучения).

Форма подведения итогов:

Презентация творческих проектных работ.

1 полугодие – защита творческого проекта на тему «Визитка», «Календарь», «Открытка».

2 полугодие – защита творческого проекта на тему «Логотип», «Паттерн», «Элементы фирменного стиля».

Оценочные материалы:

Самостоятельность в работе:

- 3 балла: самостоятельное выполнение работы, от выбора до исполнения;
- 2 балла: выполнение работы с небольшой помощью педагога;
- 1 балл: выполнение работы под контролем педагога.

Трудоемкость:

- 3 балла: сложное;
- 2 балла: среднее (достаточно сложное; достаточно простое);
- 1 балл: очень простое.

Качество исполнения:

- 3 балла: соблюдены технологии создания графической работы;
- 2 балла: графическая работа содержит небольшие недочеты;
- 1 балл: графическая работа не отвечает требованиям.

Цветовое решение:

- 3 балла: удачное цветовое решение, цвета подобраны правильно;
- 2 балла: цветовое решение уже задано;
- 1 балл: неудачное решение, цвета теряются и сливаются.

Научно-методические материалы

Информационные источники

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] : учебное пособие / И.Б. Аббасов. – Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6, 2019-04-19. – Саратов : Профобразование, 2017. – 237 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/63805.html>
2. Божко, А.Н. Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS [Электронный ресурс] : учебное пособие / А.Н. Божко. – Цифровой монтаж в Adobe Photoshop CS, 2018-11-30. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 351 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/39573.html>
3. Ваншина, Е.А. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебнометодическое пособие / Ю.В. Семагина ; С.И. Павлов ; М.А. Егорова ; Е.А. Ваншина. – Оренбург : Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2016. – 207 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/61891.html>

4. Засецкая, Т.Н. Компьютерная геометрия и графика [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Л.Ю. Сумина ; Е.П. Петрова ; Т.Н. Засецкая ; А.Л. Мышкин. – Компьютерная геометрия и графика, 2018-06-21. – Москва : Московская государственная академия водного транспорта, 2015. – 21 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/46469.html>
5. Кравченко, Л. В. Photoshop шаг за шагом. Практикум [Электронный ресурс] : Учебное пособие / Л. В. Кравченко. – 1. – Москва ; Москва : Издательство «ФОРУМ» : ООО «Научно-издательский центр ИНФРА-М», 2018. – Режим доступа : <http://znanium.com/go.php?id=939891>
6. Мелихова, М.С. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : практикум / ; сост. М.С. Мелихова ; Р.В. Герасимов. – Ставрополь : Северо-Кавказский федеральный университет, 2015. – 93 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/64103.html>
7. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн [Электронный ресурс] : Учебное пособие / Т.И. Немцова. – 1. – Москва ; Москва : Издательский Дом «ФОРУМ» : ООО «Научно-издательский центр ИНФРА-М», 2018. – 400 с. – Режим доступа : <http://znanium.com/go.php?id=922641>
8. Немцова, Т. И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Webдизайн. Практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.И. Немцова. – 1. – Москва ; Москва : Издательский Дом «ФОРУМ» : ООО «Научноиздательский центр ИНФРА-М», 2017. – 288 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/go.php?id=899497>
9. Платонова, Н.С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator [Электронный ресурс] : учебное пособие / Н.С. Платонова. – Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, 2020-07-28. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), 2016. – 225 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/52214.html>
10. Хвостова, И.П. Компьютерная графика [Электронный ресурс] : учебное пособие / О.В. Вельц ; О.Л. Серветник ; И.П. Хвостова. – Ставрополь : СевероКавказский федеральный университет, 2014. – 200 с. – Режим доступа : <http://www.iprbookshop.ru/63097.html>

