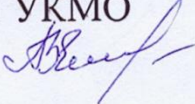

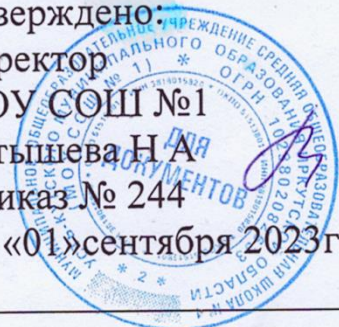


Муниципальное Общеобразовательное Учреждение
Средняя Общеобразовательная Школа № 1
Усть – Кутского муниципального образования Иркутской области

<p>Согласовано: Заместитель директора МОУ СОШ №1 УКМО Иржицкая А.В.  от «31» августа 2023г</p>	<p>Утверждено: Директор МОУ СОШ №1 Латышева Н.А.  Приказ № 244 От «01» сентября 2023г</p> 
---	---

Рабочая программа
занятий дополнительного образования
«Основы цифровой живописи»
(1 год обучения)

Возраст обучающихся: 10 - 14 лет
Срок реализации: 1 год

Составил:
Молчанова Наталья Александровна
Педагог дополнительного образования
МОУ СОШ № 1 УКМО

г. Усть-Кут
2023 год

Пояснительная записка

Данная программа «Основы цифровой живописи» разработана в соответствии с документами:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»; изменения в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ в части определения содержания воспитания в образовательном процессе с 1.09.2020;
- Концепции развития дополнительного образования до 2030 года (проект);
- Федерального проекта «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование». Утвержден президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и конкурентоспособности профессионального образования, Министерства просвещения РФ 10.11.2018 г;
- Указа Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрирован 18.12.2020 г. № 61573);
- Письма Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 года № 09-3242 «О направлении информации. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Распоряжения Правительства Иркутской области № 460-рп от 04 июля 2019 года, «О внедрении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей в Иркутской области»;
- Распоряжения Правительства Иркутской области № 532-рп от 10 июля 2020 года, «О целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей и системе персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Иркутской области»;
- Распоряжения Министерства образования Иркутской области № 655-мр от 28 августа 2020г «О внедрении информационной системы «Навигатор дополнительного образования детей Иркутской области»;
- Распоряжения Министерства образования Иркутской области № 649-мр от 28 августа 2020 года «О внедрении моделей выравнивания доступности дополнительных общеобразовательных программ»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 11 сентября 2018 года;
- Лицензия МОУ СОШ №1 УКМО на образовательную деятельность;
- Программы развития МОУ СОШ №1.

Направленность программы: художественная

Актуальность: В соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей», программа ориентирована на:

- создание необходимых условий для личностного развития обучающихся, позитивной социализации и профессионального самоопределения;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в художественно-эстетическом, нравственном развитии.
- формирование и развитие творческих способностей обучающихся, выявление, развитие и поддержку талантливых обучающихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданского, патриотического, трудового воспитания обучающихся;

В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи творческого восприятия и развития личности в целом.

В течение всего времени обучения, по данной программе, обучающиеся изучают те безграничные возможности, что даёт им рисование в графическом редакторе AdobePhotoshop, а также получают знания по композиции, рисунку, колористике и живописи. Ведь важно знать не только технологические возможности компьютерной программы, чтобы создавать рисунки с высокой художественной ценностью, а также те необходимые традиционно-художественные основы, на которых базируется всё искусство живописи и графики.

Практически все дети любят рисовать. У большинства любовь к холсту и краскам с возрастом проходит, но у некоторых остается на всю жизнь и даже перерастает в профессию. Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения, которые включает в себя такой графический редактор как AdobePhotoshop. Занятия по программе «Цифровая живопись» дают обучающимся не только практические умения и навыки, но и стимулируют любознательность, готовность пробовать свои силы в творческой работе, желание общаться и проявлять свою индивидуальность. Особенность графического редактора AdobePhotoshop позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике, стилю картины, экспериментировать с сочетаниями различных возможностей программы. Широкие функциональные возможности этого графического редактора сделали его названием нарицательным в сфере редактирования и обработки фотографий, но не все знают тот невероятный потенциал, что заключает в себе этот редактор, именно, в плане рисования. В этом и заключается актуальность образовательной программы. Компьютерная графика являет собой продолжение законов и требований традиционной графики, живописи, перенесённое в виртуальное пространство. Именно в виртуальности такого способа рисования и заключаются и сильные стороны цифровой живописи, и сложности её освоения. Новизна программы заключается в создании изображений с помощью технологий компьютерной графики и традиционного рисунка.

Цель программы: развитие личности обучающегося, его индивидуальных художественно-творческих способностей путем освоения функциональных возможностей графических редакторов и традиционного рисунка.

Задачи программы:

1. Ознакомление обучающихся с правилами работы, с графическими редакторами AdobePhotoshop и AdobeIllustrator.
2. Усвоение новых терминологий традиционного рисования и компьютерных технологий.
3. Формирование умения работать в графических редакторах.
4. Формирование умения применять теоретические знания на практике.
5. Развитие познавательных интересов к цифровой живописи.
6. Развитие наблюдательности при работе с формой и цветом.

7. Развитие объемно-пространственного и креативного мышления.
 8. Развитие интереса к решению задач нестандартного типа.
 9. Развитие потребности в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала.
- Программа рассчитана на участие детей младшего школьного возраста (10-14 лет) и реализуется в рамках дополнительного образования. Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психофизиологическими особенностями детей данных возрастов в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения.
- Срок реализации программы – 1 год (34 часа).**

Занятия по программе «Цифровая живопись» проводятся один раз в неделю (по 1 академическому часу).

Для обеспечения качества образования, формирование коллектива эффективно работающей группы из числа обучающихся не должно превышать 12 человек.

Формы и методы обучения.

При проведении занятий предполагается использовать проектную форму обучения, в основе которой лежит творческая деятельность, индивидуальный практикум, характеризующийся разнотипностью заданий, деловые игры, тематические дискуссии, метод проблемного изложения, репродуктивный метод.

Формами организации образовательного процесса являются фронтальная, групповая, индивидуальная и самостоятельная работа обучающихся.

Ожидаемые результаты и формы подведения итогов.

По окончании обучения обучающиеся будут знать;

- технику безопасности, требования к организации рабочего места пользователя персонального компьютера (ПК);
- понятие компьютерной графики, виды графики и форматы графических изображений;
- основы работы в графических редакторах Adobe Photoshop и Adobe Illustrator;
- понятия цветоведения;
- основные правила и законы композиции;
- основные понятия скетч-иллюстрации.

Обучающийся будет уметь:

- свободно ориентироваться в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение, экспорт файла);
- использовать возможности Adobe Photoshop и Adobe Illustrator для создания художественно-графических объектов;
- работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- создавать собственный проект и довести его до печати. Защищать его посредством презентации проекта в Microsoft PowerPoint;

У обучающихся будут сформированы общеучебные умения и личностные качества:

- мотивация интереса к цифровой живописи;
- наблюдательность при работе с формой и цветом;
- умение мыслить пространственно и креативно;
- художественный вкус и чувство эстетической красоты;
- трудолюбие и целеустремленность, желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий;

- потребность в саморазвитии путем самостоятельного изучения материала;
- стремление творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий; – приобретение коммуникативных навыков группового общения (способность работать в команде, умение общаться, стремление устанавливать отношения взаимопонимания);
- духовность и гражданская идентичность;
- навыки здорового и безопасного образа жизни.

Личностные результаты:

1. Развить фантазию, творческое воображение, образное мышление
2. Проявлять желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий
3. Проявлять терпение, веру в свои силы, трудолюбие и целеустремленность

Метапредметные результаты:

1. Научиться создавать иллюзию объёма в своих изображениях, грамотно распределять источники освещения в творческих работах
2. Развить фантазию, творческое воображение и образное мышление
3. Развить наблюдательность при работе с формой и цветом

Предметные результаты:

1. Сформировать систему знаний, умений, навыков работы в графическом редакторе
2. Выучить специальные термины компьютерного и традиционного рисования
3. Владеть основами перспективы, передачи объёма, фактуры изображения
4. Применять основы колористики на практике
5. Получить навыки выстраивания цельной композиции, цветопередачи в работе
6. Научиться основам рисунка на бумаге, грамотной и красивой штриховке карандашом

Формами подведения итогов программы являются итоговые занятия, выставки работ учащихся, участие в конкурсных соревнованиях, защита творческих проектов.

Способы определения результативности. В образовательном процессе для диагностики успешности освоения учебной программы используются:

- метод наблюдения;
- метод изучения продуктов образовательной деятельности обучающихся;

Виды контроля:

вводный: анкетирование, опрос, беседа
 текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии, участие в конкурсных мероприятиях различного уровня
 итоговый: защита творческих проектов.

Структура курса

Курс представляет собой объединение теоретического лекционного материала с использованием наглядного материала, а также предусматривает выполнение практических заданий.

Теоретическая часть включает в себя соединение лекционного и наглядного материала. Обучающиеся познакомятся с теорией света и тени и научатся использовать ее в

цифровой живописи. В ходе теоретической части занятий будут рассмотрены основные приемы работы на компьютере и в программах растровой графики на конкретных примерах создания рисунков.

Практическая часть включает в себя выполнение заданий по цифровой живописи в растровом редакторе. Практическая часть предусматривает выполнение обучающимися домашних заданий с последующим обсуждением на занятиях. В период практических занятий формируется портфолио работ обучающихся, которое будет представлено на итоговом занятии.

Учебно-тематический план

№ п.п.	Тема	Количество часов	Теоретич.	Практика
1	Организационное занятие. Инструктаж по безопасному поведению.	1	1	
2	Основные понятия. Отличия рисунка на бумаге от цифровой живописи	1	1	
3	Знакомство с этапами создания продукта для цифровой живописи	1	1	
4	Теория света и тени	2	0,5	1,5
5	Знакомство с этапами создания продукта для цифровой живописи	1	1	
6	Раскраска готовых картинок	1	1	1
7	Рисуем по точкам	1	0,5	0,5
8	Основы работы на компьютере	2	0,5	1,5
9	Flash-раскраски	4	0,5	3,5
10	Интерфейс программы AdobePhotoshop	3	0,5	2,5
11	Инструменты Кисть, Карандаш и Ластик	2	0,5	1,5
12	Слой. Стиль слоя	2	0,5	1,5
13	Заливка и фильтры	3	0,5	2,5
14	Рисуем мультяшных персонажей	3	0,5	2,5
15	Пейзаж	3	0,5	2,5
16	Натюрморт	3	0,5	2,5
17	Итоговое занятие. Презентация выполненных работ	1	1	
	всего	34	10	24

Содержание курса

1. Организационное занятие

Теория:

Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению. Освещение целей и задач программы. Правила работы на персональном компьютере.

2. Основные понятия. Отличия рисунка на бумаге от цифровой живописи

Теория:

Цифровая живопись, как область компьютерной графики. Компьютерная графика, графический редактор. Применение компьютерной графики в жизни. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, трехмерная и фрактальная. Отличительные особенности рисунка на бумаге от цифровой живописи. Сложности в цифровой живописи. Flash-раскраски. Кисти. Заливка. Градиент.

Практика:

Определить вид компьютерной графики и назвать ее отличительные особенности. Беседа на темы: В каких областях жизни применяется цифровая живопись? Почему растровая графика лучше всего подходит для цифровой живописи?

3. Знакомство с этапами создания продукта для цифровой живописи

Теория:

Примеры работ в цифровой живописи. Как они выполняются? В какой программе? Сколько занимает времени? Нужно ли для этого уметь рисовать на бумаге? Стили цифровой живописи. Отличительные особенности каждого стиля цифровой живописи. Разница между стилями цифровой и традиционной живописи

4. Теория света и тени

Теория:

Свет. Тень. Полутень. Блик. Рефлекс.

Практика:

Рисуем куб, шар, цилиндр, с помощью простого карандаша, используя теорию света и тени

5. Раскраска готовых картинок

Теория:

Как раскрасить готовую картинку в цвете, используя теорию света и тени. Правила создания цветowych бликов и теней. В чем отличие бликов и теней в черно-белой картинке. Как сделать простую картинку объемной

Практика:

Раскраска готовой картинки цветными карандашами, используя теорию света и тени

6. Рисуем по точкам

Теория:

Как обвести картинку по точкам? Основные ошибки. Изучение формы животных и предметов, изображенных на листе с помощью точек. Линия. Толщина линии. Нажим. Как с помощью линии выделить ближние и дальние объекты

Практика:

Рисуем картинку по точкам с помощью простого карандаша. Раскрашиваем полученную картинку цветными карандашами, используя теорию света и тени

7. Основы работы на компьютере

Теория:

Правила пользования компьютерами. Как включить компьютер? Мышь. Клавиатура. Создание папки для работ. Использование общей папки с заданиями. Типы программ на компьютере. Создание, открытие и сохранение документов. Форматы файлов. Важность правильного выбора формата файла

Практика:

Создание своей папки для хранения работ. Практические работы: распределение файлов по форматам; сохранение открытых документов в определенных форматах файлов

8. Flash-раскраски

Теория:

Как пользоваться flash-раскраской? Цветовая палитра flash-раскрасок. В чем преимущества и недостатки flash-раскрасок

Практика:

Раскрашивание готовых картинок в flash-раскрасках, используя подготовленную цветовую палитру

9. Интерфейс программы AdobePhotoshop

Теория:

Интерфейс программы AdobePhotoshop. Панель инструментов. Меню.

Практика:

Настроить интерфейс программы AdobePhotoshop для себя

10. Инструменты Кисть, Карандаш и Ластик

Теория:

Инструменты Кисть, Карандаш и Ластик на панели инструментов программы AdobePhotoshop. Дополнительные настройки для инструментов. Загрузка наборов кистей для рисования. Выбор наборов кистей для рисования. Переключение между наборами

Практика:

Загрузка и выбор кистей для рисования. Рисуем простые картинки с помощью инструментов Кисть, Карандаш и Ластик

11. Слои. Стиль слоя

Теория:

Слой. Стиль слоя: тень, заливка, градиент, наложение цвета, обводка, узор, тиснение.

Практика:

Мультяшный пейзаж с помощью примитивов и стиля слоя

12. Заливка и фильтры

Теория:

Заливка. Градиент. Фильтры: искажение, оформление, размытие, рендеринг, стилизация, резкость, шум. Галерея фильтров

Практика:

Создание картин в разной художественной технике из фотографии с помощью фильтров

13. Рисуем мультяшных персонажей

Теория:

Как читать пошаговую инструкцию? Пошаговый разборрисунка мультяшного персонажа на бумаге и перерисовка на компьютере

Практика:

Нарисовать мультяшных персонажей из различных мультфильмов в одном документе программы AdobePhotoshop и объединить их единым фоном

14. Пейзаж

Теория:

Как нарисовать пейзаж по фотографии?

Практика:

Рисуем пейзажи на бумаге, а затем в программе AdobePhotoshop по фотографии: рассвет, закат, день и ночь.

15. Натюрморт

Теория:

Как нарисовать натюрморт с натуры. Как построить пропорции. Как правильно распределить свет и тень

Практика:

Рисуем натюрморт на бумаге, а затем в программе AdobePhotoshop с натуры

16. Подведение итогов. Демонстрация выполненных работ

Учебно-методическое обеспечение

При реализации программы используется дидактический и лекционный материалы: разработки теоретических и практических занятий, экскурсий, тематических встреч, фестивалей, игр и пр.

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий необходима аудитория в соответствии с нормами СанПиН 2.4.4.1251-03.

Техническое сопровождение: компьютеры (10 штук), колонки, проектор, экран.

Занятия проводятся на базе Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» с использованием оборудования технологической направленности.

Программное обеспечение

1. ОС Windows XP/Vista/7
2. AdobePhotoshop
3. MicrosoftWord

Список использованной литературы

Нормативно-правовая база

1. Федеральный закон «Об Образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ
2. Федеральный государственный образовательный стандарт от 17 мая 2012 г. N 413.
3. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности

гражданина России в сфере общего образования: проект/ А. Я. Данилюк, А. М. Кондаков, В. А. Тишков. Рос.акад. образования. — М.: Просвещение, 2009.

Основная литература

1. Большаков, В.П. Инженерная и компьютерная графика: Учебное пособие / В.П. Большаков, В.Т. Тозик, А.В. Чагина. - СПб.: БХВ-Петербург, 2013. 288 с.
2. Вишневская Л. Компьютерная графика для школьников. М.: Новое знание. 2007. 160 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. 1966. №6. С. 62 – 68.
4. Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Искусство.1987.573с.
5. Голубева О.Л. Основы композиции. М.: Сварог и К. 2007. 144с.
6. Грошев С.В Компьютер для художника/С.В. Грошев, А.О. Коцюбинский. М.: ТРИУМФ 2000. 448с
7. Дёмин А.Ю. Компьютерная графика/ А.Ю. Дёмин, А.В. Кудинов Томск: ТПУ. 2005. 164с.

8. ДжефПроуизис. Как работает компьютерная графика. СПб.: Питер. 2008. 654с.
9. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. 245 с.
10. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. М.: БИНОМ. ЛЗ. 2011. 245 с.
11. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2009. 213 с.
12. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи. Киев: Высшая школа. 1989. 147с.
13. Летин А. Компьютерная графика. Гриф МО РФ.М.: Форум/А. Летин, О. Летина, И. Пашковский. 2007. 256с.
14. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2008. 560с.
15. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web- дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2013. 288 с.
16. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс. 2005. 79с.
17. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М.: 2006. 368с.

Аннотация

Целью программы является развитие творческого мышления обучающихся, формирование художественно-графических умений и навыков, постоянного интереса к изобразительному искусству через интеграцию возможностей графического редактора AdobePhotoshop и методов обучения традиционному рисунку. Занятия по данной программе направлены на изучение самого популярного графического пакета – AdobePhotoshop. Возможности данных компьютерных программ рассматриваются в структуре конкретных практических примеров, выполнение которых направлено на формирование как начальных знаний, так и углубленных, уверенных навыков. В процессе выполнения заданий рассматриваются теоретические вопросы, связанные с теорией света и тени, с особенностями цифровой живописи, основными параметрами графической программы, ее функциональным назначением. Результатом работы по данной программе являются продукты цифровой живописи, с которыми обучающиеся могут принимать участие в конкурсах и мероприятиях различных уровней.