

Правительство Российской Федерации
Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
"Всероссийский детский центр "Океан"

Принята на заседании методического совета

Протокол № 1 от 12.01.2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Начальник управления общего и
дополнительного образования
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"

М. И. Фролова
«19» января 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по образовательной деятельности
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"

Г. Г. Рыбкин
«24» января 2022 г.

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия иллюстрации и графического дизайна»**

Возраст учащихся – 12–17 лет
Срок реализации – 1 смена (21 день)
Количество часов – 12

Автор-составитель:
Ашихмина Валерия Витальевна,
педагог дополнительного образования

Владивосток, 2022 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия цифровой живописи»
Автор - составитель	Ашихмина Валерия Витальевна, педагог дополнительного образования
Направленность	Техническая
Вид образовательной деятельности	ИКТ; художественно-эстетическое развитие
Адресат программы	учащиеся 12 – 17 лет
Срок реализации	1 смена (21 день)
Объем программы	12 часов
Цель	Формирование познавательного интереса к современным компьютерным технологиям в процессе овладения основами цифровой живописи и графического дизайна.
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> - развить познавательный интерес к графическому дизайну; - познакомить с основными инструментами и возможностями графических редакторов; - сформировать комплекс базовых навыков графического дизайна для их дальнейшего использования в учебной и профессиональной деятельности; - содействовать развитию способностей учащихся к определению своих целей и задач, планированию и самоорганизации своей деятельности, самоконтролю и рефлексии; - развить аналитическое мышление, способности к поиску нестандартных путей решения поставленной задачи.
Краткое содержание	В ходе данного курса участники программы изучат основные принципы цифровой живописи и графического дизайна, получат опыт работы в векторных и растровых, графических редакторах так же научатся визуализации данных и созданию графических объектов.
Планируемые результаты	<p><u>Личностные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыки самостоятельно и творчески реализовать собственный замыслы; - повышение своего образовательного и творческого уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;

	<ul style="list-style-type: none"> - навыки самооценки и рефлексии. - способность к эстетической оценке произведений цифровой живописи; <p><u>Предметные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - знания принципов, особенностей и отличий работы в растровой и векторной графике; - формирование базовых компетенций необходимых для работы в графических редакторах. <p><u>Метапредметные</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - навыки поиска и структурирования информации; - навыки соотносить свои действия с планируемым результатом; - организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с другими учащимся; - умение работать по предложенным инструкциям и алгоритмам; - знание принципов алгоритмизации, базовые компетенции для последующего самостоятельного развития аналитического и логического мышления посредством нахождения креативного решения в собственной художественно-творческой деятельности.
Социальный эффект	Участники программы знакомятся с современными технологиями с позиции разработчика и создателя, что может послужить профессиональному самоопределению детей и дальнейшему усилению кадрового потенциала в сфере графического дизайна.
Год разработки	2017 г.
Год последней редакции	2021 г.

Оглавление

Информационная карта

Раздел I: «Комплекс основных характеристик программы»

- 1.1 Пояснительная записка5
- 1.2 Планируемые результаты10
- 1.3 Содержание программы.....11

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

- 2.1 Условия реализации программы17
- 2.2 Анализ результативности реализации программы18
- 2.3 Методическое обеспечение программы21

Раздел №3 Приложения

- План – конспекты занятий30
- Диагностические материалы

Раздел I: «Комплекс основных характеристик программы»

1.1 Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студи Цифровой живописи» ориентирована, на овладение основами цифровой живописи, графического дизайна, и работы с ПК и графическими планшетами, что позволяет определять её направленность как техническую.

Нормативную основу данной программы определяют следующие документы:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации » (ред. от 23.07.2013 г.);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки РФ от 29.08.2013 г. № 1008)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, включая разноуровневые программы (Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242);
- Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 №06-1844);
- СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей", утвержденный постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года N 41;

- Программа развития федерального государственного бюджетного образовательного учреждения "Всероссийский детский центр "Океан" на 2014 - 2020 г.г., утвержденной распоряжением Правительства РФ от 16 декабря 2014 г. № 2539-р
- Уставом ФГБОУ ВДЦ «Океан».

Актуальность программы.

Встретить человека, который в наше время не использует IT технологии практически невозможно. Современному человеку уже мало просто отправить текстовое сообщение и делать звонки по телефону, ему необходимо создавать рисунки, искать информацию, выделять ее, копировать, передавать эмоции картинками. Современный темп жизни приказывает делать все быстро. Договориться о каком – либо деле можно просто поговорив по телефону, оставив уже такую, казалось бы, ненужную встречу. А в промежутках времени, не занятые сбором информации, нужно отдохнуть. Современные сервисы обслуживания гаджетов, представляют огромный ассортимент развлечений. От простых вставок в фотографию различных рамок, до всевозможных игр. Многих людей, особенно подрастающее поколение захватывают эти приложения, и они предпочитают проводить время играя в игры на гаджетах, упуская возможность социализироваться в нашем постоянно меняющемся мире. И это является проблемой современного мира. Но человек современный и здравомыслящий использует прогресс технологий более разумно. Сегодня развитие компьютерных технологий происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерных технологий. В современной школе проводится обучение информационным технологиям, которые дают основы владения ПК и языков программирования, а также воспитывается художественно-эстетический

вкус. Но реалии современного мира диктуют нам новые правила, именно сейчас как никогда необходимо объединять эти два вида деятельности. Данная программа является попыткой внести вклад в решении этих проблем, стоящей перед современным образованием.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по "Цифровой живописи" направлена на формирование личности способной к преобразованию окружающего предметного мира с помощью деятельности, объединяющей техническое и эстетическое начала. Т.е. использовать компьютерные технологии для формирования чувства стиля, индивидуальности творческой личности, обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выразить себя через художественную деятельность, но применяя при этом техническую.

Цифровая живопись дает учащимся раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения, которые включает в себя такие графические редакторы как: Inkscape, GIMP, Krita и другие. 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 графических редакторов в том, что они позволяют имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике, стилю картины, экспериментировать с сочетаниями различных возможностей программы.

Компьютерная графика является продолжением 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.

Цель программы:

Формирование познавательного интереса к современным компьютерным технологиям в процессе овладения основами цифровой живописи.

Задачи:

- актуализировать, систематизировать и расширить опыт учащихся, полученный на уроках информатики;
- развить познавательный интерес к графическому дизайну;
- сформировать комплекс базовых навыков графического дизайна для их дальнейшего использования в учебной и профессиональной деятельности;
- сформировать основы теоретических знаний и практических умений, необходимых для создания несложных творческих работ в графических программах растровой и векторной графики;
- научить алгоритму создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ.
- при помощи компьютерных технологий развивать: творческое воображение, художественный вкус, основы дизайнерского мышления через погружение в творческую деятельность;
- развивать способность к целеполаганию, планированию своей деятельности, самоконтролю и самоанализу;
- способствовать укреплению чувства уверенности в своих творческих способностях;
- воспитывать культуру самоорганизации труда;
- воспитывать стремление к творческому подходу в решении учебных и жизненных задач;
- воспитывать усидчивость, умение преодолевать трудности, самостоятельность и аккуратность при выполнении заданий;

Теоретико-методологическую основу программы составляют: концепции в области философии образования и методологии психолого-педагогической науки (А.С. Белкин, В.И. Загвязинский, А.Я. Найн, В.М. Розин и др), фундаментальные разработки по дидактике (Г.Д. Бухарова, В.В. Краевский, И.Л. Лернер, Н.Н. Тулькибаева, А.В. Усова и др), технологии и методики моделирования образовательного процесса (П.И. Пидкасистый, Г.К. Селевко,

В.А. Сластенин и др), теории поэтапного формирования умственных действий (П.Я. Гальперин, Н.Ф. Талызина и др), проблема опережающего обучения (Б.М. Бим-Бад, Л.В. Занков, И.Я. Лернер и др), теории творческой деятельности (Г.С. Альтшуллер, Л.С. Выготский, С. А. Новоселов и др).

Основные педагогические принципы реализации программы:

- принцип гуманистической направленности социального воспитания, устанавливающий равноправное партнёрство между всеми участниками образовательной деятельности;
- принцип культуросообразности, который базируется на общечеловеческих ценностях, ценностях и нормах общенациональной и этнических культур и религиозных традиций;
- принцип личностно-значимой деятельности, предполагающий участие учащихся в различных формах деятельности в соответствии с личностными смыслами и жизненными установками;
- принцип коллективного воспитания, проявляющийся во взаимодействии детей и взрослых в процессе совместного решения задач по формированию у учащихся опыта самопознания, самоопределения, самореализации, совместного творчества;
- принцип демократизма, основанный на диалоговом взаимодействии, всех участников образовательного процесса, предполагающий создание опыта совместного принятия решений, совместной организации деятельности, совместного нормотворчества, защиты групповых и индивидуальных интересов участников образовательного процесса;

Используемые педагогические методы и технологии:

- словесные (объяснение, инструктаж, беседа);
- наглядные (демонстрация (схемы, таблицы, образцы готовых работ) компьютерные презентации);
- практические (упражнения, самостоятельная работа, творческие работы);

- игровые технологии (активизации и интенсификации деятельности учащихся);
- здоровье-сберегающие технологии (нацеленных на сохранение, формирование и укрепление здоровья учащихся);
- проектная деятельность (выполнение индивидуальных творческих проектов по разработке «Фирменного стиля»);
- технология личностно-ориентированного обучения (дифференцированные задания, выбор творческой деятельности, уровни сложности творческих заданий).

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что она краткосрочная и реализуется в условиях временного детского коллектива.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая живопись» рассчитана на детей в возрасте от 12 до 17 лет, без особых требований к уровню первичной подготовки, реализуется в течение одной смены (21 день), общим объёмом 12 часов. Режим занятий - 3 раза в неделю, по 2 академических часа. Количество обучающихся в группе – от 10 до 12 человек.

Форма организации образовательного процесса - групповое занятие, на котором применяются разнообразные формы организации деятельности учащихся: практическая работа, взаимное консультирование, работа в малых группах, самостоятельная работа, занятие-игра, занятие-дискуссия, занятие-викторина, конкурс, мастер-класс, творческая мастерская.

1.2. Планируемые результаты

Личностные:

- навыки самостоятельно и творчески реализовать собственный замысел;
- повышение своего образовательного и творческого уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ;
- навыки самооценки и рефлексии.
- способность к эстетической оценке произведений цифровой живописи;

Предметные

- знания принципов, особенностей и отличий работы в растровой и векторной графике;
- формирование базовых компетенций необходимых для работы в графических редакторах, в частности (Inkscape, GIMP, Krita и другие).

Метапредметные

- навыки поиска и структурирования информации;
- навыки соотносить свои действия с планируемым результатом;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с другими учащимся;
- умение работать по предложенным инструкциям и алгоритмам;
- знание принципов алгоритмизации, базовые компетенции для последующего самостоятельного развития аналитического и логического мышления посредством нахождения креативного решения в собственной художественно-творческой деятельности.

1.3. Содержание программы **Учебный план**

№	Название темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в программу «Цифровая живопись»	1	0,5	0,5	
2	Интерфейсы программ векторной и растровой графики Inkscape, GIMP, Krita. Их различия и преимущества. Основные (базовые)	1	0,4	0,6	Тестовое задание «Подбери инструмент»

	инструменты программ.				
3	Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества. Практическое задание в программе Krita.	1	0,3	0,7	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
4	«Безье и прямые линии» - возможности его применения.	1	0,2	0,8	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
5	Стилизация изображения при помощи инструмента «Безье и прямые линии».	1	0,3	0,7	Контрольное задание.
6	«Пипетка». «Палитра». «Градиент». Возможности их применения.	1	0,3	0,7	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
7	Фирменный стиль. (Разработка замысла творческого проекта.)	1	0,4	0,6	Контрольное задание - эскиз.
8	Разработка элементов фирменного стиля: (эмблема, логотип, графический знак). (Создание элементов проекта в цифровом варианте.)	1	0,4	0,6	Контрольное задание – разработка элемента фирменного стиля.

9	Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» - возможности его применения в программе GIMP.	1	0,2	0,8	Самоанализ выполненной работы.
10	Трассировка изображения. Разбор графических объектов. (Подготовка носителей для творческого проекта).	1	0,2	0,8	Контрольное задание.
11	Композиция. Теория цвета. Требование к оформлению творческих работ.	1	0,4	0,6	Взаимопроверка.
12	Подведение итогов работы по программе «Цифровая живопись»	1	0,4	0,6	Итоговое тестирование. Совместный анализ выполненных творческих работ.
Всего:		12	4	8	

Содержание занятий

Занятие №1

Тема: Введение в программу «Цифровая живопись»

Цель: формирование познавательного интереса к содержанию программы «Цифровая живопись».

Теоретическая часть:

История графического дизайна. «Цифровая живопись» и её основные направления. Правила техники безопасности в студии «Цифровой живописи»,

правила безопасности при работе с компьютерной техникой, правила пожарной безопасности.

Графические редакторы: виды, различия, базовые инструменты, преимущества.

Практическая часть:

Знакомство с графическими редакторами: Inkscape, GIMP, Krita. Наглядно изучаем их различия.

Занятие №2

Тема: Интерфейс программы (графических редакторов Inkscape, GIMP, Krita).

Цель: формирование представления об интерфейсе программ Inkscape, GIMP, Krita, и первичного опыта использования их основных инструментов.

Теоретическая часть:

Понятие «интерфейс программы». Интерфейсы программ Inkscape, GIMP, Krita. Их сравнительные характеристики. Векторная и растровая графика.

Практическая часть:

Выполнить простое изображение в графических редакторах Inkscape, GIMP, Krita с целью сравнения возможностей данных программ.

Занятие №3

Тема: Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества.

Цель: освоение основных приемов работы на графическом планшете.

Теоретическая часть:

История графических планшетов. Виды, свойства и их различия. Правила пользования графическим планшетом.

Практическая часть:

Выполнение простого изображения в программе Krita с помощью графического планшета.

Занятие №4

Тема: «Безье и прямые линии» - возможности его применения.

Цель: освоение приемов работы с инструментом «Безье и прямые линии» в графическом редакторе Inkscape.

Теоретическая часть:

Основные (базовые) инструменты программы Inkscape. Инструмент «Безье и прямые линии» и его возможности. Понятия стилизация, «полигональ». Алгоритм выполнения работы в технике «полигональ».

Практическая часть:

Начало выполнения большой работы в технике «полигональ», по средством использования «Безье и прямые линии», как основного инструмента.

Занятие №5

Тема: Стилизация изображения при помощи инструмента «Безье и прямые линии».

Цель: формирование представлений о стилизации изображения при помощи инструмента «Перо», и первичного опыта использования данного инструмента в технике «Полигональ»

Теоретическая часть:

Виды и способы стилизации изображений.

Практическая часть:

Продолжение выполнения работы в технике «полигональ».

Занятие №6

Тема: Пипетка. Палитра. Градиент. Возможности их применения.

Цель: формирование представлений о видах заливки изображения, через освоение пипетки, палитры и градиента.

Теоретическая часть:

Понятие «градиент». Инструменты пипетка, палитра и их возможности. Палитра и ее возможности.

Практическая часть:

Завершение работы в технике «полигональ». Заливка всех объектов цветом, с целью освоения инструмента пипетка и палитры. Оформление фона инструментов градиент.

Занятие №7

Тема: Фирменный стиль. *(Разработка замысла творческого проекта.)*

Цель: формирование представления о понятии «Фирменный стиль», и последовательности работы над творческим проектом.

Теоретическая часть:

Понятие «фирменный стиль». Фирменный стиль в современном обществе. Элементы фирменного стиля. Проект. Алгоритм проектной деятельности.

Практическая часть:

Разработка замысла творческого проекта. Создание чернового варианты фирменного стиля.

Занятие №8

Тема: Разработка элементов фирменного стиля: (эмблема, логотип, графический знак). *(Создание элементов проекта в цифровом варианте.)*

Цель: формирование представлений о понятиях «эмблема», «логотип», «графический знак», как о важнейших элементов фирменного стиля.

Теоретическая часть:

Понятия «эмблема», «логотип», «графический знак», и их различия.

Практическая часть:

Создание элементов творческого проекта (логотип, эмблема, графический знак) в цифровом варианте с использованием инструментов: «Перо», «Градиент», «Палитра».

Занятие №9

Тема: Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» - возможности его применения в программе GIMP.

Цель: освоение приемов работы с инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

Теоретическая часть:

Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» и их разновидности. Возможности инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

Практическая часть: Удаление областей объекта при помощи инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

Занятие №10

Тема: Трассировка изображения. Разбор графических объектов.

(Подготовка носителей для творческого проекта).

Цель: формирование представлений о понятие «трассировка» и освоение приемов ее выполнения.

Теоретическая часть: Понятие «трассировка». Как выполнять трассировку объекта в программе GIMP, и какими инструментами.

Практическая часть:

Трассировка изображения с целью его разбора на графические объекты. Применение инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик», для трассировки изображения. Выполнение разбора сложного изображения, на объекты.

Выбор носителей для продукта проектной деятельности и их трассировка.

Занятие №11

Тема: Композиция. Теория цвета. Основы допечатной подготовки.

Цель: формирование представлений о композиции и теории цвета, первичного опыта применения их в своей проектной творческой работе над

фирменным стилем. Разработка цветового и композиционного решения своей проектной работы.

Теоретическая часть:

Композиция. Теория цвета. Требование к оформлению творческих работ.

Практическая часть:

Цветовое и композиционное оформление результата проектной деятельности и подготовка его к печати.

Занятие №12

Тема: Подведение итогов работы по программе «Цифровая живопись».

Цель: осмысление учащимися результатов своей работы в процессе освоения программы «Цифровая живопись».

Практическая часть:

Проверка знаний и умений по программе. Организация рефлексивной деятельности учащихся. Анкетирование и анализ своих творческих работ.

Раздел №2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- помещение для постоянных занятий с хорошим освещением и доступом к сети Интернет;
- столы и стулья согласно ГОСТу и списочному составу учащихся;
 - рабочие места учащихся: компьютеры с установленным ПО, соответствующему тематике курса (программ Inkscape, GIMP, Krita и Easy Paint Tool SAI и пр.) и графические планшеты;
 - рабочее место педагога: компьютер, интерактивная доска (экран), проектор;

- сканер (для сканирования эскизов на компьютер), принтер формата А3 (для распечатки готовых работ);
- канцелярские материалы (бумага, карандаши, ластик и т.д.).

Оснащение компьютерной техникой должно производиться из расчета: 1 рабочее место для 1 участника программы.

Для успешной реализации программы необходимо следующее информационное обеспечение:

- <https://inkscape.org/> (обучающий портал по программам Inkscape);
- <https://gimp.su/> (обучающий портал по программам GIMP);
- <http://www.lookmi.ru> (уроки поэтапного рисования);
- <https://krita-rus.ru/> (обучающий портал по программам Krita);
- <http://www.mykrita.ru/lessons.html> (обучающий портал по программам Krita – уроки рисования);
-

2.2 Анализ результативности реализации программы

Параметры определения результативности программы студии «Цифровой живописи»:

- достижение планируемых результатов (личностных, предметных, метоупредметных);
- удовлетворенность программой;

Для определения предметных результатов разработаны показатели качества освоения теоретических знаний и практических умений учащихся по уровням: высокий, средний и низкий.

На высоком уровне учащийся должен знать:

- интерфейсы графических редакторов: Inkscape, GIMP, Krita и другие;
- виды графических планшетов;
- основные (базовые) инструменты программы Inkscape : «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- алгоритм работы в технике цифровой живописи «Полигональ» и «Свободная форма»;

- понятие «Фирменный стиль»;
- алгоритм создания «фирменного стиля»;
- понятия «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия;
- понятие «Трассировка»;
- понятия «Композиция», «Теория цвета»;
- требования к оформлению работ.

Учащийся должен уметь:

- создавать не сложные объекты в программе Inkscape используя инструменты: «Перо», «Лассо», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- использовать графический планшет для рисования или создания несложных объектов;
- работать в технике «Полигональ» и «Свободная форма»;
- выполнять «Трассировку» разных видов сложности в программе GIMP;
- правильно располагать объекты следуя основам «Композиции»;
- правильно подбирать оттенки следуя «Теории цвета»;
- правильно оформлять работы для последующей печати;

На среднем уровне учащийся должен знать:

- интерфейсы графических редакторов: Inkscape, GIMP, Krita и другие;
- основные (базовые) инструменты программы Inkscape : «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- алгоритм работы в технике цифровой живописи «Полигональ»;
- понятие «Фирменный стиль»;
- алгоритм создания «фирменного стиля»;
- понятия «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия;
- понятие «Трассировка»;
- понятия «Композиция», «Теория цвета»;
- требования к оформлению работ.

Учащийся должен уметь:

- создавать не сложные объекты в программе Inkscape используя инструменты: «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- работать в технике «Полигональ»;
- выполнять «Трассировку» разных видов сложности в программе GIMP;

- правильно располагать объекты следуя основам «Композиции»;
- правильно подбирать оттенки следуя «Теории цвета»;
- правильно оформлять работы для последующей печати;

На низком уровне учащийся должен знать:

- интерфейсы графических редакторов : Inkscape и GIMP
- создавать не сложные объекты в программе Inkscape используя инструменты: «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- алгоритм работы в технике цифровой живописи «Полигональ»;
- понятие «Фирменный стиль»;
- алгоритм создания «фирменного стиля»;
- понятия «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия;
- понятие «Трассировка»;
- понятия «Композиция», «Теория цвета»;
- требования к оформлению работ.

Учащийся должен уметь:

- создавать не сложные объекты в программе Inkscape используя инструменты: «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»;
- работать в технике «Полигональ»;
- выполнять «Трассировку» легкой сложности в программе GIMP;
- правильно оформлять работы для последующей печати;

Для определения предметных результатов применяются следующие методы:

- тестирование;
- анкетирование;
- включенное наблюдение за процессом работы;
- анализ продуктов творческой работы;

Для определения личностных результатов применяются следующие методы:

- анкетирование;
- наблюдения
- анализ продуктов творческой работы;

Формой демонстрации достижений учащихся является итоговая выставка, защита проектных работ. Фиксация результатов проводится в следующих формах: журнал, таблица и дневник наблюдения. Результаты исследований оформляются в виде аналитической записки.

2.3 Методическое обеспечение программы

Дидактические и методические материалы

- Творческие работы детей прошлых смен и преподавателя;
- Библиотечный фонд (книги с изображением иллюстраций к сказкам, стихам и т.д.);
- Электронная картотека практических заданий, набор исходных изображений;
- Наглядные презентации по темам занятий;
- Технологические карты - схемы по использованию графических программ к различным темам уроков;
- Технологическая карта «Цветовые модели графических программ».

Глоссарий

Векторная графика – способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

Градиент – нарастание или уменьшение по какому-либо цвету в направлении.

Графический знак – это такие знаки, для которых определено изображение, а не только имя.

Интерфейс – проводник между клиентом и предлагаемыми функциями.

Композиция – это такое расположение элементов изображения на картинной плоскости, которое позволяет с наибольшей полнотой и силой выразить замысел.

Компьютерная графика - область деятельности, в которой **компьютеры** наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента, как для создания и редактирования изображений.

Логотип – графический знак, символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

Полигональ – самая первая разновидность трехмерного моделирования, которая появилась в те времена, когда для определения точек в трехмерном пространстве приходилось вводить вручную с клавиатуры координаты X, Y и Z.

Проектная деятельность — это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся и учителя, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата.

Растровая графика – изображение, представляющее собой сетку пикселей — цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

Стилизация – процесс декорирования, который можно использовать на заранее подготовленную зарисовку объекта, либо выполнять зарисовку сразу в стилизованной технике.

Творческий проект – это самостоятельная творческая итоговая работа учащихся. Проект состоит из двух частей: теоретической и практической.

Трассировка – обводка и выделения нужного объекта из целостной картины.

Фирменный стиль – визуальный образ компании, корпорации или бизнеса в глазах публики, клиентов и сотрудников. Она обеспечивается различными средствами, включая характерный дизайн, брендинг и использование товарных знаков.

Цифровая живопись – создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Эмблема – условное изображение идеи в рисунке и пластике, которому присвоен тот или иной смысл.

Список литературы.

Литература для учащихся:

1. Бутакова Н.Г. Компьютерная графика - М.: МГИУ, 2008. - 213 с.
2. Емельянов С.В. Информационные технологии и вычислительные системы: Интернет-технологии. Математическое моделирование. Системы управления. Компьютерная графика - М.: Ленанд, 2012. - 96 с.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.
5. Миронов, Д. Компьютерная графика в дизайне / Д. Миронов. - СПб.: ВНУ, 2012. - 560 с.
6. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2008. - 560 с.
7. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. - СПб.: ВНУ, 2014. - 560 с.
8. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников (+ CD-ROM) / Т.А. Подосенина. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 240 с.
9. Подосенина, Т. Искусство компьютерной графики для школьников / Т.
10. Подосенина. - М.: Книга по Требованию, 2015. - 222 с.

Литература для педагога:

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, 2012. - 160 с.
3. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка//Вопросы психологии. 2001 №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 2013. - 448с
7. Дёмин А.Ю. Компьютерная графика/ А.Ю. Дёмин, А.В. Кудинов Томск: ТПУ. 2005. - 164с.
8. Джеф Проузис. Как работает компьютерная графика. СПб.: Питер. 2008. - 654с.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2014. - 245с.
10. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. М.: БИНОМ. ЛЗ. 2016. - 245с.
11. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2014. - 213с.
12. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.— 240 с.
13. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи. Киев: Высшая школа. 1989. 147с.
14. Летин А. Компьютерная графика. Гриф МО РФ.М.: Форум/А. Летин, О. Летина, И. Пашковский. 2010. - 256с.
15. Макарова, Н.В. Учебник «Информатика и ИКТ» для 5 класса. Питер пресс. 2007. – 95 с.

16. Миронов, Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне. СПб.: БХВ-Петербург. 2011.- 560с.
17. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web- дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 288 с.
18. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс. 2005. - 79с.
19. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М.: 2006. - 368с.
20. Угринович Н.У. «Информатика и ИКТ» для 9 класса, 6-е изд. - М.: 2012. — 295 с.

Раздел №3 Приложения

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

План - конспекты занятий

Занятие № 1

Введение в программу «Цифровая живопись»

- ✓ Знакомство с учащимися
- ✓ Анкетирование
- ✓ Работа по технике безопасности
- ✓ Инструктажи (ПБ, по кабинету, работа за компьютером, с планшетом)

Правила поведения в кабинете

Заходить в кабинет только вместе с педагогом. Включать и выключать компьютеры по разрешению педагога. Нельзя присоединять к ПК посторонние гаджеты и провода. Технику без надобности не трогать, ничего не отсоединять, с собой не уносить. Аккуратное обращение с ПК, мышками, клавиатурами, планшетами. За рабочим местом кушать и пить воспрещается. При необходимости покинуть кабинет, необходимо сообщить педагогу причину вашего выхода. При необходимости медицинской помощи сразу сообщить педагогу. Если нужно что-то распечатать, скидываем файл в формате pdf в свою папку и сообщаем об этом педагогу. Печать творческих работ происходит в конце смены. Печать необходимого материала происходит по факту необходимости.

Правила при работе с графическим планшетом

Аккуратное обращение с планшетом и с пером. Провод не отсоединять. Работать пером можно только по выделенной области на планшете. Самостоятельно не менять кончик в пере. При необходимости можно менять настройки клавиш на планшете, через программу драйверов. После окончания работы на планшете, его нужно вернуть в исходное положение.

Правила поведения при пожаре

При включении пожарной тревоги или возникновения очага возгорания необходимо: оперативно покинуть кабинет и проследовать в ближайший выход. Не толпимся, по парам не строимся, а очень быстро вместе с педагогом двигаемся в ближайший пункт эвакуации. Из здания ДИТЦ на

Автогороде, необходимо эвакуироваться на пляж (*летом, при хорошей погоде*) или в спортивный комплекс (*остальное время года*). При эвакуации учащиеся находятся со своим педагогом. Так же при необходимости медицинской помощи или посетить уборную, сообщить педагогу. После эвакуации возвращаемся в кабинет.

Ход занятия

- Знакомство, анкетирование и инструктаж.
- Расписываемся в журнале за инструктажи.
- Краткое введение в программу и рассказ о возможностях работы в студии.
- Садимся за ПК. Включаем.
- На рабочем столе создается свою папку (номер отряда или фамилию).
- В папке создаем текстовый документ (блокнот), в нем прописываем свои данные в столбик:
ФИО, возраст
Регион
Дружин «», отряд
Номер смены, название программы
Год
- Знакомство с творческими работами с других смен. Определяемся, что будем делать в виде первой работы (*тема, техника*).

Занятие № 2

Интерфейсы программ векторной и растровой графики

Inkscape, GIMP, Krita. Их различия и преимущества. Основные (базовые) инструменты программ.

Сегодня мы разберем с вами такие термины как: цифровая живопись, графический дизайн, векторная и растровая графика. Познакомимся с тремя графическими редакторами: Inkscape, GIMP, Krita. А так посмотрим их различия и преимущества.

Что мы должны получить в итоге наших занятий:

Диагностические материалы

Вводное анкетирование
Дорогой друг!

Приветствую тебя на занятиях студии «Цифровой живописи».

Чтобы наши занятия стали более продуктивными и интересными, прошу ответить тебе на несколько вопросов (печатными буквами).

1. Фамилия, имя

2. Возраст _____ 3. Регион _____

4. Программа _____ 5. Дружина _____ 6.
Отряд _____

7. Почему ты выбрал студию «Цифровой живописи»?

8. Какие результаты ты ожидаешь получить?

9. Если у тебя навык работы с ПК?

10. Если у тебя опыт работы с графическим редактором?
(если ДА, то напиши какой)

11. Напиши, чем именно хотел бы заниматься в студии «Цифровой живописи»?

Итоговое анкетирование

Анкета занятий студии «Цифровая живопись»

Дорогой друг! Для нас очень важно твоё отношение к собственному развитию, поэтому мы просим тебя ответить на следующие вопросы:

1. Что тебе больше всего запомнилось на занятиях нашей студии?

Я узнал:

Я научился:

Я увидел:

2. Что еще хотел бы узнать на наших занятиях?

3. Какие сложности у тебя возникали при работе с графическими редакторами?

4. Что больше всего тебе понравилось в работе студии "Цифровой живописи"?

5. Хотел бы ты самостоятельно продолжить учиться "Цифровой живописи"?

- Самостоятельно;
- С репетитором;
- Пойти в учебное заведение с изучением цифровой живописи;
- Уже изучаю.

6. Какие знания, навыки и умения, полученные на занятиях, пригодятся в твоей жизни?

Фамилия, имя _____

Возраст _____

Регион _____ Программа _____

Дружина _____ Отряд _____