***Муниципальное бюджетное учреждение***

***дополнительного образования***

***«Дворец детского творчества»***

****

Принята на заседании

педагогического совета

от «03» июня 2022 г.

Протокол № \_5\_\_

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии компьютерной графики**

***«Вектор»***

**Адресат программы: обучающиеся 12-17 лет**

**Направленность: техническая**

**Срок реализации 1 год**

**(стартовый и базовый уровень)**

Авторы - составители:

Сутугина Татьяна Сергеевна,

Штанова Варвара Николаевна

педагоги дополнительного образования

г. Гаврилов-Ям, 2022 год

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.**

 Настоящая дополнительная общеразвивающая программа «Вектор» разработана с учетом следующих документов:

* Федеральный закон «Об образовании в российской Федерации» (от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ);
* Концепция развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р);
* Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (утв. Президентом РФ от 03.04.2012г.);
* Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р);
* Профессиональный стандарт педагога дополнительного образования и др. Утвержден  Приказом  Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н;
* Приказ №196 от 9 ноября 2018г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (редакция от 30.09.2020)
* Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодёжи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 309-3242).
* Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
* СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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".
* Устав МБУ ДО ДДТ
* Положение о ДООП МБУ

***Направленность программы – техническая*** .

Данная программа не дублирует школьный курс информатики, а мотивирует детей на более глубокое изучение отдельных тем, стимулирует интерес к художественной деятельности, развитие в сфере компьютерной графики.

**Новизна программы**.

В рамках программы изучаются как общие понятия компьютерной графики и формы представления графической информации, так и особенности работы с изображениями с помощью конкретного инструмента обработки растровой графики на примере использования графических редакторов Adobe Photoshop, Krita, PaintToolSai, AdobeIllustrator. Программа «Вектор» предусматривает развитие способностей детей в сфере анимации, дизайна, мультипликации, цифровой живописи, иллюстрации. Для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше начать применение информационных технологий для решения значимых для учащихся задач.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и проделывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

**Актуальность**

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Она используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для обучающихся, поэтому все большее их число хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Формирование интереса к овладению ИКТ знаний и умений является важным средством повышения качества обучения учеников. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию.

Изучение курса «Вектор» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и в дальнейшем развиваться в этой сфере.

**Отличительные особенности:**

В программе предусматривается широкое привлечение жизненного опыта детей, живых примеров из окружающей действительности. Стремление к отражению действительности, своего отношения к ней должно служить источником самостоятельных творческих поисков. Для развития воображения учащихся в программе предусмотрены занятия со свободной темой, что помогает ребенку реализовывать свои идеи и замыслы во время учебного процесса.

Несмотря на общие возрастные особенности, каждый обучающийся индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку.

Программа **доступна** на любом этапе реализации (т.е. вход в программу возможен не только в первый год обучения, но и в последующие года обучения).

Данная программа **практикоориентирована** - минимизировано количество часов теории, любые полученные теоретические знания обучающиеся смогут сразу же применять на практике.

Также в программе предусмотрена **вариативность** (т.е. есть возможность менять последовательность тем, количество часов в зависимости от контингента, от условий реализации программы, от потребностей и запросов детей и пр.). Данная программа **педагогически целесообразна**, т.к. составлена с целью способствованию развития познавательной активности учащихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к художественной направленности.

**Адресат программы** – примерный портрет учащегося, для которого будет актуальным обучение.

o Возраст – среднее и старшее школьное звено (12-17 лет). Для учащихся других возрастов предусмотрена разработка ИОМ.

o Наличие желания обучения компьютерной графике, иллюстрации, анимации и созданию компьютерных игр.

o Наличие творческих способностей, креативности.

o Необязательно наличие художественных навыков, знаний в сфере ИКТ.

o Средняя и высокая умственная работоспособность, и темп учебной деятельности.

o Желательно наличие упорства и целеустремленности, усидчивости и умение доводить дело качественно и до логической завершённости.

o Организованность.

o Наличие начальных технологических умений.

o Наличие начальных навыков самообслуживания.

o Не имеет отклонений в видении цвета и тона.

**Мотивация:** в ходе освоения тем данной программы учащиеся получают возможность принимать участие в конкурсах и фестивалях на различных уровнях, а также быстрее и качественнее справляться с заданиями по общеобразовательным предметам.

**Формы проведения занятий:**

1. Лекции;
2. Беседы;
3. Демонстрация;
4. Самостоятельная практическая работа.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Общее количество учебных часов, необходимых для освоения программы: 1 год(216 часов).

Занятия проводятся три раза в неделю (по 2 часа).

Форма обучения: очная.

Работа с родителями: беседы, консультации, посещение открытых занятий.

**ЦЕЛЬ И ЗДАЧИ**

**Цель:**

развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника

**Задачи:**

1. Образовательные:
2. познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики AdobePhotoshop, Krita, PaintToolSai, AdobeIllustrator.
3. обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
4. обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.
5. Развивающие:
6. развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
7. рассмотреть возможности работы с изображениями, создание иллюстрации (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
8. рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.
9. Воспитательные:
10. воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.
11. развивать у обучающихся художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

**В основу представляемой «Студии компьютерной графики «Вектор»»  положены такие принципы как:**

**1. Целостность и непрерывность**, означающие, что данная ступень является важным звеном формирования личности ученика, его мировоззрения, а также интереса как к компьютерным технологиям.

2. Научность в сочетании с доступностью, строгость и систематичность изложения.

3. **Практико-ориентированность**, обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

4**. Принцип развивающего обучения** (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области художественного искусства, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщённых способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

5. **Принцип прочности** предполагает стремление к тому, чтобы приобретенные знания, умения и навыки обучающихся были прочно закреплены, в первую очередь, практически. Для этого необходимо их участие в соревнованиях, где полученные умения и навыки можно проверить на практике, в выездных мероприятиях, а также постоянное поддержание интереса обучающихся к занятиям.

6. **Принцип проектности** предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности.

7. **Принцип активности** предполагает необходимость строить учебный процесс таким образом, чтобы учащиеся не просто воспринимали предлагаемый материал, но и стремились закрепить полученные знания, умения и навыки, анализировали ошибки и достижения свои и товарищей, самостоятельно решали поставленные задачи.

**Условия для реализации программы**.

*Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:*

1. Наличие индивидуальных рабочих мест для возможности индивидуальной работы каждого ученика.
2. Наличие необходимого индивидуального технического оборудования:
	1. Личный компьютер (ноутбук)
	2. Графический планшет
	3. Программное обеспечение
	4. Компьютерная мышь

Кабинет прикладного творчества, в котором проводятся занятия объединения, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.
Кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

**Учебно-тематический план**

Всего за год: 36 нед. х 3 р. в неделю (2ч. + 2ч.+2ч.) = 108 занятий = 216 ч.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование разделов и тем | Количество занятий | Общее количество учебных часов  | В том числе | Формы аттестации/контроля |
| Теоретических  | Практических  |
| 1 | Вводное занятие. Изучение правил подготовки к работе. Тестирование и контроль ЗУН. Изучение правил ТБ и ПБ. Знакомство с материалами и инструментами. | 2 | 4 | 1 | 3 | Входной контроль |
| 2 | Тема «Знакомство с интерфейсом графических редакторов» | 25 | 70 | 12 | 58 | Наблюдение, анализ работ, презентация работ |
| 3 | Тема «Работа в «PaintToolSai» и «Krita»» | 40 | 70 | 20.5 | 49.5 | Наблюдение, анализ работ, презентация работ |
| 4 | Тема «Работа с пакетами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator» | 40 | 70 | 19 | 51 | Наблюдение, анализ работ, презентация работ |
| 5 | Итоговое мероприятие. Подведение итогов работы, итоговый контроль ЗУН. | 1 | 2 | 0.5 | 1.5 | Тестирование, оценка работ за год |
|  | Итого:  | 108 | 216 | 53 | 163 |  |

**Содержание учебного плана**

***Раздел 1. Вводное занятие. Изучение правил подготовки к работе. Тестирование и контроль ЗУН. Изучение правил ТБ и ПБ. Знакомство с материалами и инструментами.***

Теория: Техника безопасности при работе с компьютером, графическим планшетом.

Практика:Выявление уровня знаний обучающихся в сфере КТ, интерфейса графических редакторов.

***Раздел 2. Тема «*Знакомство с интерфейсом графических редакторов*»***

Теория:Изучение базовых понятий при работе с графическими редакторами. Понятие растровой и векторной графики. Составление терминологического базиса учащегося в сфере компьютерной графики.

Практика:Создание тестовой иллюстрации с применением полученных знаний. Работа с видами графики и их отличительными особенностями.

***Раздел 3. Тема «*Работа в «PaintToolSai» и «Krita»»*»***

Теория:Изучение интерфейса программ. Отличительные особенности каждой из программ. Разбор функционала каждой из программ.

Практика:Применение полученных знаний об интерфейсе и функционале программ при создании иллюстрации. Составление сравнительной таблицы отличий программ.

***Раздел 4. Тема* «Работа с пакетами AdobePhotoshopи AdobeIllustrator»**

Теория: Изучение интерфейса пакета AdobePhotoshop. Разбор новых функций и возможностей. Обзор 3dплагина для Photoshop. Обзор интерфейса и функций программы AdobeIllustrator, его отличие от AdobePhotoshop. Изучение инструментов для работы с векторными иллюстрациями. Составление таблицы отличий AdobePhotoshop и AdobeIllustrator.

Практика:Создание серии иллюстраций в Photoshop, применение полученных знаний на практике. Переложение растровых работ в векторный формат в программе AdobeIllustrator. Создание уникальной иллюстрации в векторе.

**Примерный календарный учебных график**

**обучения.**

Всего за год:36 нед. х 3 р. в неделю (2ч. + 2ч.+2ч. ) = 108 занятий = 216 ч.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №занятия | Дата проведения занятия | Тема занятия | Кол-вочасов | Форма занятия | Форма контроля  |
| теория | практика |
| 1 |  | **Вводное занятие.**Изучение правил подготовки к работе. Полезные советы. | 0.5 | 1.5 | лекция | наблюдение |
| 2 |  | Тестирование и контроль ЗУН. Изучение правил ТБ и ПБ. Знакомство с материалами и инструментами. | 0.5 | 1.5 | тестирование | тестирование |
| 3 |  | **Тема «Знакомство с интерфейсом графических редакторов»**Применение компьютерной графики в современном мире. Ее виды | 0.5 | 1.5 | беседа | наблюдение |
| 4 |  | Изучение понятия растровая графика. Приемы работы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 5 |  | Изучение понятия векторная графика. Приемы работы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 6 |  | Понятия «Digital art», «Trational art» | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 7 |  | Понятия «Tutorial» | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 8 |  | Понятия «Shading», «Highlights» | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 9 |  | Термины художника иллюстратора | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 10 |  | Референсы. Программы для работы с референсами | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 11 |  | Авторские права. Работа со стоками | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 12 |  | Понятия наброска и скетча | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 13 |  | Понятие лайн. Техника работы с ним. Интересные приемы  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 14 |  | Разбор функции «Стабилизация» | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 15 |  | Понятие «Иллюстрация окружения» | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 16 |  | Концепт арт. Виды иллюстраций | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 17 |  | Использование 3д графики в иллюстрации | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 18 |  | Фотобаш. Ускорение работы над иллюстрацией | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 19 |  | Работа со спрайтами персонажей | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 20 |  | Работа со сторибордом  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 21 |  | Промоарты | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 22 |  | Фанарт | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 23 |  | Работа с тамбнейлами проектов | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 24 |  | Работа с композицией, массами в рисунке | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 25 |  | Понятие тона и цвета | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 26 |  | Цветовые схемы, композиция цвета в работе | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 27 |  | Теория цвета, варианты покраса работ | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение, оценка работ |
| 28 |  | **Тема «Работа в «PaintToolSai» и «Krita»»** | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 29 |  | Основное окно | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 30 |  | Главное меню | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 31 |  | Вид рабочего пространства | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 32 |  | Панель быстрого доступа | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 33 |  | Навигатор | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 34 |  | Панель слоев | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 35 |  | Цветовая панель | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 36 |  | Настройки | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 37 |  | Общие инструменты | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 38 |  | Инструменты для рисования | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 39 |  | Векторные инструменты | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 40 |  | Инструменты для нормального и векторного слоев | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 41 |  | Настройка SAI и Кrita | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 42 |  | Клавиши ускоренного доступа | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 43 |  | PaintToolSAI и Кrita (Кривая линия/Прямая линия, Волшебная Палочка, Заливка, Меню Редактирование) | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 44 |  | Все про кисти - уроки и ссылки на скачивание | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 45 |  | Установка кистей в SAI и Кrita | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 46 |  | Создание собственных кистей в SAI и Кrita | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 47 |  | Обводка Фотографии/Что такое лайн. | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 48 |  | Как разукрасить рисунок, расстановка теней | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 49 |  | Эффекты слоя  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 50 |  | Финальный рендеринг  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 51 |  | Основы текстурирования  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 52 |  | Создание персонажа. Покрас кожи | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 53 |  | Создание персонажа. Учимся рисовать глаза | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 54 |  | Создание персонажа. Учимся рисовать волосы  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 55 |  | Создание персонажа. Учимся рисовать одежду  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 56 |  | Рисование абстрактного фона | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 57 |  | Учимся рисовать закат | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 58 |  | Рисуем водную гладь | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 59 |  | Рисуем ночное звездное небо | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 60 |  | Как рисовать огонь | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 61 |  | Как рисовать молнии | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 62 |  | Учимся рисовать кристаллы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 63 |  | Как нарисовать кристаллы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 64 |  | Как нарисовать снег | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 65 |  | Учимся рисовать землю | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 66 |  | Как рисовать траву | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 67 |  | Как нарисовать дерево | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 68 |  | Заключительное занятие темы создание иллюстрации  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение, оценивание работ |
| 69 |  | **Тема «Работа с пакетами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator»** | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 70 |  | Введение в Photoshop | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 71 |  | Интерфейс программы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 72 |  | Панелью инструментов | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 73 |  | Работа со слоями | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 74 |  | Горячими клавишами | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 75 |  | Настройка рабочей области | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 76 |  | Освоение инструментов выделения | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 77 |  | Освоение инструментов рисования | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 78 |  | Освоение инструментов редактирования текста | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 79 |  | Освоение инструментов перемещения по рабочему столу | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 80 |  | Применение функции ретуши фото в рисовании | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 81 |  | Изучение дополнительных панели программ | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 82 |  | Работа с файлами и изображениями | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 83 |  | Принципы работы со слоями и масками | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 84 |  | Дополнительные эффекты слоев и маски | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 85 |  | Изучите основные шорткаты, выделение, перемещение, трансформацию и режимы наложения | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 86 |  | Продвинутые приёмы обтравки и ретуши. | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 87 |  | Знакомство с Adobe Illustrator | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 88 |  | Сбор мудборда для работы | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 89 |  | Простые формы в Adobe Illustrator | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 90 |  | Создание иллюстрации по референсу  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 91 |  | Композиция, теория цвета | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 92 |  | Принцип построения кривых Безье | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 93 |  | Учимся работать с палитрой, делать градиенты и текстуры | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 94 |  | Подбор референсов и создание векторного персонажа в выбранной стилистике | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 95 |  | Освоите подходы к созданию изометричных иллюстраций. | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 96 |  | Нарисуете объёмную иллюстрацию в изометрии. | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 97 |  | Создание сложных иллюстраций. Первый уровень | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 98 |  | Создание сложных иллюстраций. Второй уровень | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 99 |  | Создание портфолио | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 100 |  | Иллюстрация окружения. Экстерьер | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 101 |  | Иллюстрация окружения, экстерьер, завершающий этап | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 102 |  | Иллюстрация окружения. Интерьер  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 103 |  | Иллюстрация окружения, интерьер, завершающий этап | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 104 |  | Дизайн интерфейса для игры, рисуем пак иконок | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 105 |  | Дизайн интерфейса для игры, рисуем пак иконок | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 106 |  | Создание персонажа для анимации  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 107 |  | Создание персонажа для анимации  | 0.5 | 1.5 | Беседа, практическая работа | Наблюдение |
| 108 |  | Итоговое мероприятие- Подведение итогов работы- Итоговый контроль ЗУН. | 0.5 | 1.5 | тестирование | Тестирование, просмотр работ за год |
|  |  | **ИТОГО: 216 часов** |  |  |  |  |

**Формы аттестации обучения.**

Входной контроль, опрос, практические работы (групповые, парные или индивидуальные), тесты, представление работ, выполненных в различных техниках. Участие в муниципальных, региональных, всероссийских конкурсах.

**Ожидаемые результаты обучения.**

После завершения обучения по программе первого года обучения обучающиеся будут **знать, понимать**:

1. возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли;
2. технологии достижения различных эффектов, способы создания графических векторных и растровых изображений;

**Будут уметь:**

1. свободно владеть инструментами векторных и растровых программ (AdobeIllustrator, AdobePhotoshop, PaintToolSai, Krita) для создания сложных рисунков;
2. рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями уметь их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
3. уметь совмещать векторные и растровые изображения за счет экспорта и импорта файлов. закрепить знания по цветоведению и колористке, уметь использовать приемы
4. стилизации, условности изображения;
5. создавать объекты на основе законов и средств композиции; уметь разработать графический проект и довести его до публикации.
6. находить нужные палитры в окне программ, открывать и скрывать палитры;
7. выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
8. управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
9. определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
10. определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
11. настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
12. изменять размеры изображения, кадрировать изображение;
13. применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
14. использовать режим быстрой маски; применять и редактировать маску слоя; сохранять выделенную область в каналах.

**Оценочные материалы.**

*Цель:* выявление уровня развития способностей ребенка и их соответствие прогнозируемым результатам образовательной программы и планов.

Контрольно-оценочная деятельность представляет целостную систему наблюдения за детьми. Ведущим показателем образовательного результата выступает динамика продвижения ребенка в овладении предметом обучения, творческом самовыражении.

Динамика роста, развития обучающихся постоянно прослеживается в ходе занятий; при организации презентаций собственных работ; при самостоятельном выполнении заданий творческого характера.

Мониторинг образовательных результатов в творческом объединении «Фантазеры» проводится по нескольким критериям:

- уровень теоретических знаний,

- уровень практических навыков,

- уровень активности участия в конкурсах.

**1. Оценочные материалы образовательных результатов.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Критерии*** | ***Показатели*** | ***Формы отслеживания*** |
| Уровень теоретических знаний | - знание основных понятий, терминов по изучаемому предмету;- знание техники безопасности при работе с инструментами;- знание этапов работы в зависимости от используемого материала;- знание основных этапов создания работы( в живописи, графике и лепке) | Итоговое занятие, наблюдение |
| Уровень практических навыков | - владение навыками техники безопасности;- умение работать с различными инструментами, необходимыми для создания картины/рисунка или скульптуры/объемной картины/статуэтки;- умение применять полученные знания на практике- ориентироваться в терминологии | Наблюдение во время занятий, анализ работ, выставка, итоговая выставка |
| Уровень творческих достижений | - нет интереса к участию в конкурсах;- участие в конкурсах в творческом объединении;- участие в конкурсах различного уровня, наличие наград | Фиксация в таблице |

Отслеживается по таблице:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ФИО | Уровень теоретической подготовки | Уровень практических навыков |
| Знание основных понятий, терминов по изучаемому предмету; | Знание техники безопасности при работе с инструментами; | Знание этапов работы в зависимости от используемого материала; | Знание основных этапов создания работы( в живописи, графике и лепке)  | Владение навыками техники безопасности; | Умение работать с различными инструментами, необходимыми для создания картины/рисунка или скульптуры/объемной картины/статуэтки; | Умение применять полученные знания на практике  | *ориентироваться в терминологии* | **Н**ет интереса к участию в конкурсах; | **У**частие в конкурсах в творческом объединении; | Участие в конкурсах различного уровня, наличие наград |
| в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и | в | т | и |

3 – продвинутый 2 – базовый 1 – стартовый

**2. Диагностика творческих достижений обучающихся.**

*Продвинутый:* регулярно принимает участие в конкурсах в масштабе района, города

*Базовый*: участвует в конкурсах внутри объединения, учреждения

*Стартовый:* редко участвует в конкурсах внутри объединения.

Отслеживается по таблице:

**Экран творческой активности**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название конкурса | Уровень (внутри кружка, учреждения, район, область) | Дата проведения | Кол-во участников | ФИО | Дата рождения | Результат  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**3. Диагностика контингента.**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | № группы | Количество детей | % отсева | Возраст детей | Год обучения | Группа риска |
| общее | мальч | девоч | дошк | мл. шк | ср. шк. | ст. шк. | 1-й | 2-й | 3-й | более |
| на начало года | на конец года |
|  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Список источников информации**

1) Айсманн, К. Ретуширование и обработка изображений в Photoshop: Учебное пособие. / К. Айсманн. - М. : Издательский дом «Вильямс», 2006. -234 с.

2) Базовый курс Windows и Интернет: Методическое пособие. [Электронный ресурс] / Сайт Поповой Натальи Алексеевны. – Режим доступа : http://www.nat-soul.ru/?set=libinf&mc=3&full.

3) Зайцева, Е.А., Компьютерная графика: Учебно-методическое пособие. / Е.А.Зайцева, Т.Г. Пунина. – Тамбов: Пролетарский светоч, 2006. – 116 с.

4) Кэлби, С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7. / С. Кэлби; Пер с англ. – М. : Издательский дом «Вильямс», 2007. – 167 с.

5) Кэплин, С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М. :Эксмо, 2007. – 236 с.

6) Мануйлов, В.Г. Ретуширование и обработка цифровых изображений в AdobePhotoshop. - // Информатика в школе. - 2006, №7. – 34 с. - (Приложение к журналу «Информатика и образование»).

7) Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.

8) Технология работы с графической информацией: Лекция. [Электронный ресурс] / Режим доступа : http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide\_graph.htm -