

**КРАСНОДАРСКИЙ КРАЙ ГОРОД АБИНСК
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1
ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА В.Г. МИЛОВАТСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ АБИНСКИЙ РАЙОН**

Принято решением
педагогического совета
МБОУ СОШ №1
протокол №13 от 31.07.2023



"УТВЕРЖДАЮ"
Директор МБОУ СОШ №1
Е.Н.Казова
приказ от 31.07.2023 № 829-о

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика»
с использованием оборудования «Точка роста
на 2023-2024 учебный год**

Уровень образования (класс) БАЗОВЫЙ 7- 10 класс

Количество часов – 34 часов; в неделю 1 час

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Педагог дополнительного образования: Акопджанов Арег Олегович

Абинск 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись».

Компьютерная графика – в системе художественного образования изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн - проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна обучающимся.

Цели учебного предмета «Компьютерная графика»:

- научить обучающихся видеть в окружающем объект для изображения, обучить различным методам работы с графическими изображениями, устойчивым умениям изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения;
- научить обучающихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики, развить пространственное мышление обучающихся, сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания обучающихся. Учебный предмет «Компьютерная графика» — это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эти упражнения способствуют развитию у обучающихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Цель: художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету, а также подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Задачи:

- освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;
- приобретение умений грамотно работать с графическими программами;
- формирование: умения создавать графические изображения в векторной и растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики; приобретение устойчивых умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики;

- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами;
- формирование навыков воплощения идеи в дизайн - проект.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с робототехникой.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- уметь инженерно и творчески мыслить;
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- адекватно воспринимать оценку педагога;
- различать способ и результат действия;
- вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- в сотрудничестве с педагогом ставить новые учебные задачи;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

- ориентироваться на разнообразие способов решения задач;

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;

- проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;

- строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;

- устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;

- уметь исследовать проблемы путём моделирования, измерения, создания и регулирования программ;

- моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

- синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

- выбирать основания и критерии для сравнения, сериации, классификации объектов;

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

- выслушивать собеседника и вести диалог;

- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

- планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функций участников, способов взаимодействия;

- осуществлять постановку вопросов — инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- разрешать конфликты – выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

- управлять поведением партнера — контроль, коррекция, оценка его действий;

- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

- владеть монологической и диалогической формами речи.

Способы проверки результатов.

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы. Подведение итогов реализуется в рамках следующих мероприятий: защита результатов выполнения заданий, групповые соревнования.

Формы демонстрации результатов обучения.

Представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений заданий командами и последующих ответов, выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения.

Беседа, тестирование, опрос наблюдение, практические работы.

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение обучающимся следующих знаний, умений и навыков:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе Corel DRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Corel DRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование раздела, темы	Вид учебног о занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная	Теория	Практика
1	Авторская буква.	Урок	3	1	2
2	Перевод рукописного шрифта в векторную	Урок	3	1	2

	графику.				
3	Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику.	Урок	3	1	2
4	Фото коллажированные шрифты.	Урок	3	1	2
5	Буква животное.	Урок	3	1	2
6	Буква предмет.	Урок	3	1	2
7	Основные приемы создания произведений «Оп-арта».	Урок	3	1	2
8	Оптическая деформация изобразительной плоскости.	Урок	3	1	2
9	Цветовая деформация изобразительной плоскости.	Урок	3	1	2
10	Цветовая симуляция.	Урок	3	1	2
11	Проект продукции графического дизайна. Свободная тема. Выбор темы.	Урок	4	1	3
	Итого		34	11	23

Содержание занятий (1 год обучения)

Тема 1. Авторская буквица

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 2 Перевод рукописного шрифта в векторную графику

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 3 Рисованные логотипы. Перевод рисунка в векторную графику

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 4. Фото коллажированные шрифты

Задачи: формировать умения и навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление. Создать из выбранных материалов и предметов 5-6 букв, единых по пластике и стилистике, сфотографировать их.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 5. Буква животное.

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 6. Буква предмет

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских шрифтов и шрифтовых композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 7. Основные приемы создания произведений в стиле «Оп-арт»

Задачи: формировать у обучающихся знание и понимание современного изобразительного искусства. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 8. Оптическая деформация изобразительной плоскости

Задачи: формировать у обучающихся знание и понимание современного изобразительного искусства. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 9. Цветовая деформация изобразительной плоскости

Задачи: формировать умения и навыки по созданию графических композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 10. Цветовая симуляция

Задачи: формировать умения и навыки по созданию авторских цветовых и графических композиций. Развивать креативное мышление.

Формат: А-4.

Упражнения: работа на компьютере.

Тема 11. Проект продукции графического дизайна. Свободная тема.

Выбор темы.

Задачи: на основе сформированных умений и навыков продумать и создать графический проект. Продемонстрировать уровень знаний по компьютерной графике.

Материально-технические условия реализации программы

Использование оборудования центра естественнонаучной и технологической направленности «Точка роста» Общее оборудование, информатика, ноутбуки.

Аппаратные средства

1. Компьютерный класс с персональными компьютерами.

2. Телекоммуникационные устройства для доступа к сети Интернет.

Программные средства

1. Операционная система 10 и выше;
2. Пакет Microsoft Office 2010 и выше;
3. Интернет-браузеры: Opera, Chrome и прочие;
6. графический редактор для работы с растровой и векторной графикой;

Перечень рекомендуемых источников

1. Гуреев А.П., Харитонов Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
 2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
 3. Гурский Ю., Жвалевский А. Photoshop CS4. Библиотека пользователя (+CD с видеокурсом). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
 4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Corel DRAW X4. Трюки и эффекты (+CD с видеокурсом), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
 5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
 6. Жвалевский А. Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
 7. Завгородний В. Photoshop CS6 на 100% (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
 8. Завгородний В. Photoshop CS5 на 100%. 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
 9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
 10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
 11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
 12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
 13. Пташинский В. Corel DRAW X5 на 100 % (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011
 14. Федорова А.В. Corel DRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: ВHV, 2006
 15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: ВHV, 2014
- Интернет-ресурсы
1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне
 2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
 3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
 4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика