

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина»

Принята на заседании
педагогического совета
от 26 августа 2019 г.
Протокол № 1



Утверждаю:
Директор
/Марушкина Н.А./
Приказ от 28 августа 2019 г. № 179

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
технической направленности
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

Возраст обучающихся: 14-18 лет
Срок реализации: 3 года

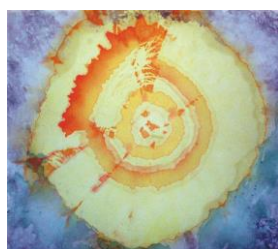
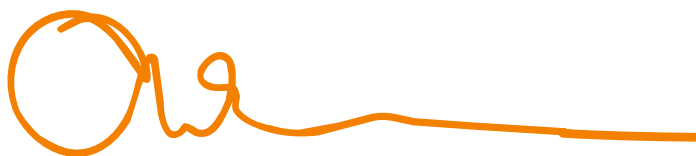
Автор-составитель:
Амелина О.Ю., педагог
дополнительного образования

Орёл, 2019 год

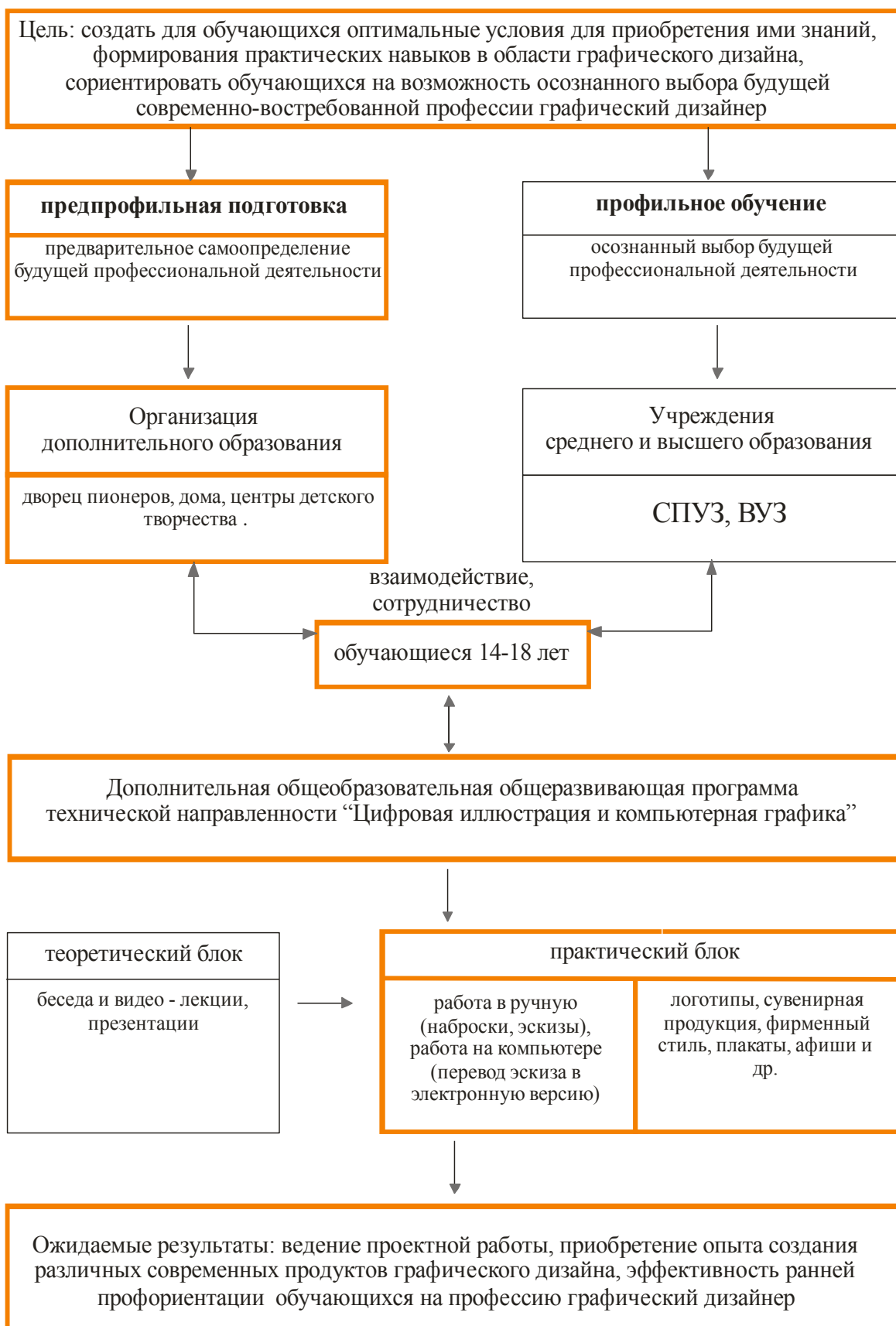


АМЕЛИНА ОЛЬГА ЮРЬЕВНА

педагог дополнительного образования БУ ОО ДО
"Дворец пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина"
(творческая лаборатория "Графический дизайн")



Авторские работы, выполненные в графических редакторах



Структурно-образовательная модель творческой лаборатории
«Графический дизайн»

**Паспорт
дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

Разработчик программы	Амелина Ольга Юрьевна педагог дополнительного образования творческой лаборатории «Графический дизайн» БУ ОО ДО «Дворец пионеров и школьников имени Ю.А. Гагарина», кандидат педагогических наук.
Направленность программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая иллюстрация и компьютерная графика» имеет техническую направленность практико-ориентированного обучения с использованием современных информационных технологий.
Актуальность программы	Актуальность программы заключается в её спросе детьми и их родителями, ориентации на успех каждого обучающего в освоении современных информационно-технологических пакетов компьютерных программ - Photoshop; Corel Draw; Illustrator и профориентации к профессии «графический дизайнер».
Педагогическая целесообразность программы	Педагогическая целесообразность данной программы рассматривается в предоставлении образовательных услуг в современном социально востребованном детском объединении, в котором подросткам и юношам даётся возможность творческого самовыражения и саморазвития средствами компьютерной графики и профессионального самоопределения в области графического дизайна.
Новизна программы	Настоящая программа особенна и отлична от имеющихся образовательных программ, реализующихся в организациях дополнительного и профессионального образования, тем, что процесс обучения выстраивается по модульно-технологичной системе: обучающиеся по технологичным картам в модулях осваивают графические редакторы как инструмент самовыражения, применяют растровую и

	векторную графику, интегрированные техники компьютерной графики при выполнении практических работ (разработка логотипов, создание фирменных стилей, проектирование рекламной и тематической продукции); создают авторские иллюстрации на основе вручную разработанных эскизов. Особенностью программы является также предметное и метапредметное взаимодействие со многими школьными базовыми дисциплинами: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика с целью интеграции знаний, формирования навыков и компетенций обучающихся, необходимое для расширения их познавательных, ранних профессиональных интересов, самореализации и самоопределения.
Цель	Создать для обучающихся оптимальные условия с целью приобретения ими знаний, формирования практических навыков в области графического дизайна, компьютерной графики и авторской иллюстрации с помощью профессиональных графических редакторов; развить творческое креативное мышление для проектного конструирования дизайнерского продукта.
Задачи	Образовательные: • сформировать навыки работы в профессиональных графических редакторах; • сформировать навыки и умения по созданию и обработке графических объектов различного уровня сложности на компьютере; • узнать законы цветоведения и композиции; • дать представление о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов; • сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле. Познавательные: • развивать познавательную активность; • вовлекать обучающихся в поисково-познавательную деятельность; • пробуждать интерес к профессиям в

компьютерной и художественной сферах.

Развивающие:

- развивать внимание;
- развивать художественный вкус, творческое воображение;
- развивать креативное, ассоциативное мышление;
- расширять общий кругозор;
- формировать художественно-образное мышление; формировать интерес к различным видам дизайна и положительную мотивацию к совершенствованию в данном направлении;
- развивать зрительное восприятие, чувства цвета, композиционной культуры;
- развивать технологическое мышление.

Творческие:

- формировать навыки самостоятельного проявления творческих способностей в работе;
- формировать творческое отношение к труду;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и от результата труд;
- раскрывать творческий потенциал и творческую самостоятельность обучающихся;
- формировать творческое мышление;
- развивать творческую активность обучающихся;
- создавать благоприятную среду для творческой деятельности обучающихся.

Воспитательные задачи:

- формировать духовно-нравственные ценности;
- воспитывать культуру поведения;
- воспитывать чувства коллективизма и взаимопомощи;
- формировать у обучающихся чувство ответственности;
- воспитывать аккуратность, терпение,

	самостоятельность; • воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры; • содействовать организации содержательного досуга. Здоровьесберегающие задачи: • формировать здоровый образ жизни обучающихся; • заботиться о безопасности обучающихся; • проводить эмоционально-физическую разгрузку обучающихся (тренинги на сохранение осанки, зрения, на укрепление опорно-двигательного аппарата).
Изучаемые графические редакторы	1-ый год обучения - Photoshop; 2-ой год обучения –Corel Draw; 3-ий год обучения - Illustrator.
Сроки реализации образовательного курса и режим проведения занятий	Программа рассчитана на 3 года обучения. Режим занятий объединения: группа 1-го года обучения: 2 раза по 2 часа = 4 часа в неделю (144 часа за учебный год); группа 2-го года обучения: 2 раза по 2 часа = 4 часа в неделю (144 часа за учебный год); группа 3-го года обучения: 2 раза по 2 часа = 4 часа в неделю (144 часа за учебный год).
Адресат программы	Возрастная категория обучающихся – 14-18 лет (средний и старший школьный возраст- 8-11 классы).
Уровень сложности программы	Базовый (углублённый), продвинутый (ориентация на предпрофессиональную подготовку), проектный.
Формы и виды занятий	Формы проведения занятий: коллективная, групповая, звеньевая, индивидуальная, проектная микрогруппа. Виды занятий: -занятия - выставки; -защита творческих проектов; -презентации; -комбинированные (анкета, тест, кроссворд, творческие задания);

	-ролевые игры.
Контроль достижения целей (фронтальный, тематический, текущий, визуальный):	практическая, самостоятельная работа; устный опрос; просмотр и оценка выполнения заданий; творческих работ; оценка качества выполненного проекта.
Предметно- целевые результаты	-приобретенные навыки в программно-творческой деятельности, которые обучающиеся приобретают и развивают в процессе освоения данной образовательной программы; -работа в компьютерных редакторах; -ведение проектной работы (от ручного эскиза до перевода его в электронный вариант); -приобретение опыта создания различных современных продуктов графического дизайна (иллюстрация, постер, коллаж).
Формы педагогического контроля	Стартовый контроль в начале учебного года. Определяет исходный уровень знаний. Проходит в форме теста о знании особенностей профессии «графический дизайнер». Текущий контроль определяется в форме практической работы, анализ результатов обучения на отдельных его этапах. Рубежный контроль выполняет этапное подведение итогов за полугодие в форме выставки. Заключительный (промежуточный) контроль. Конкурс цифровых рисунков, итоговая выставка иллюстраций, проект.
Профессиональные требования к педагогу	Для работы с обучающимися по образовательной программе и её успешной реализации требуется профессионально подготовленный педагог (имеющий художественное образование, владеющий графическими реакторами, знающий особенности цветопередачи на электронных носителях, правила композиционного построения графических работ).

Содержание

1. Введение
2. Пояснительная записка
3. Календарный учебный график
4. Содержание программы
5. Планируемые результаты обучения
6. Условия реализации программы
7. Формы аттестации
8. Оценочные материалы
9. Методические материалы
10. Список литературы
11. Список литературы,
использованной при составлении программы
12. Рабочие программы

Программа адресована педагогам дополнительного образования и методистам системы дополнительного образования детей, обучающих графическому дизайну и компьютерной графике.

ВВЕДЕНИЕ

Цифровой дизайн похож на живопись,
только краски не сохнут

Невилл Броуди

Сегодня наибольшей популярностью среди детей среднего и старшего школьного возраста пользуются такие программы дополнительного образования, которые ориентированы на освоение искусства создания полиграфической и тиражируемой продукции как утилитарной вещи и одновременно художественного произведения.

Речь идёт о профессии графический дизайнер.

Графический дизайн стал одним из самых увлекательных занятий для многих школьников. Более того, это одно из самых популярных направлений, которое немалое количество школьников выбирают в качестве своей будущей профессии.

Предлагаемая творческая лаборатория «Графический дизайн» в качестве модели дополнительного образования для школьников - раннее обнаружение склонностей и талантов ребёнка, формирование его интересов и помощь в профессиональном самоопределении, стимулировании заинтересованности обучающихся к деятельности графического дизайнера, дать возможность приобрести новые знания и умения и закрепить базовые школьные, полученные в процессе общего образования.

Деятельность творческой лаборатории построена по принципу профориентационной работы и ориентировано на активное приобщение школьников средних и старших классов к художественному и техническому творчеству и носит образовательный характер.

Программа создана для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну и привития

навыков, которые могут пригодиться подросткам и юношам в дальнейшей профессиональной карьере. Обучение по программе является актуальным, так как даёт возможность познакомиться с приёмами работы графического дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной и растровой графики.

Учебная программа охватывает все основные стороны практической работы графического дизайнера. Большое значение уделяется созданию макетов полиграфической и рекламной продукции, созданию авторских иллюстраций и клипартов. Рассматриваются реальные примеры с разбором всех тонкостей творческого процесса дизайна и привязками к конкретным способам изготовления продукции.

В результате трехгодичного обучения обучающимися творческой лаборатории выполняются различные практические работы, которые позволяют создать базу индивидуальных проектов - редактирование изображений и создание иллюстраций различного уровня сложности, а также разработанные знаки, логотипы, руководство по фирменному стилю, макеты полиграфической продукции (визитные карточки, бланки, конверты, листовки, буклеты, календари, рекламные блоки, журнальные полосы). Эти проекты в дальнейшем ребята могут оформить в виде печатного портфолио или портфолио - презентаций.

Необходимость постоянно обновлять и расширять профессиональные компетенции также продиктована современными условиями информационного общества. Истинным профессионалам любой отрасли науки и техники свойственно рассматривать умение представлять себя и свой продукт деятельности как инструмент, позволяющий расширять и поддерживать профессиональную компетентность на должном уровне, улавливать самые перспективные тенденции развития мировой конъюнктуры, шагать в ногу со временем.

Главным аспектом компьютерной графики является её возможность, работая над проектом, вносить любые изменения в

иллюстрации, на любом этапе работы, не начиная свою работу заново, как было бы с ручной графикой. Соответственно дизайнер может значительно сэкономить своё время и силы, работая таким образом.

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. За счёт автоматизации выполнения операций создания элементарных форм - эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

В творческой лаборатории «Графический дизайн» аспект творчества является доминирующим. Творческое познание изучаемого материала, поиск, развитие творческого мышления, пробуждение творческой активности и, наконец, творческая деятельность обучающихся формируют их творческую состоятельность и самостоятельный творческий труд.

Прохождение образовательного курса поможет развить пространственное мышление обучающегося, что обязательно пригодится при обучении по специальностям художественной направленности, а также определённым образом будет способствовать профессиональному самоопределению подростка, юноши.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»** составлена с учётом основных положений, приоритетов и требований нормативных документов в области дополнительного образования:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
- Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 года № 1726-р).
- План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 24 апреля 2015 года № 729-р).
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Минобрнауки России, Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18 ноября 2015 года № 09-3242).
- Федеральная целевая программа развития образования (2016-2017гг).
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (2016-2018 гг.).

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» Национального проекта «Образование» (2018-2024);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2019 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

направленность программы

Программа «Цифровая иллюстрация и компьютерная графика» технической направленности, сориентирована на изучение графического дизайна и компьютерной графики в различных её проявлениях: рисовании, обработке фотографий, создании фотореалистичных изображений, создании авторских цифровых иллюстраций.

актуальность программы

Программа актуальна. Разработана в соответствии с основными приоритетами Федерального проекта «Успех каждого ребёнка» Национального проекта «Образование»; Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей, сконцентрирована на успех каждого обучающего в освоении современных информационно-технологических пакетов программ - Photoshop; Corel Draw; Illustrator и профориентацию обучающихся к профессии «графический дизайнер».

отличительные особенности программы

Настоящая программа отлична от имеющихся образовательных программ, реализующихся в организациях дополнительного, профессионального образования тем, что процесс обучения выстраивается по модульной системе: обучающиеся осваивают графические редакторы как инструмент самовыражения, применяют растровую и векторную графику, интегрированные техники компьютерной графики при выполнении практических работ (разработка логотипов, создание фирменных стилей, проектирование рекламной и тематической продукции); создают авторские иллюстрации на основе вручную разработанных эскизов.

Особенностью программы является также предметное и метапредметное взаимодействие со многими школьными базовыми предметами: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика с целью интеграции знаний, формирования навыков и компетенций обучающихся, необходимое для расширения их познавательного интереса, самореализации и профессионального самоопределения.

адресат программы

Обучающиеся объединения – подростки и юноши 14-18 лет (8-11 классы).

Эта возрастная категория находится в периоде перехода от детства к взрослости. Характеризуется стремлением к общению со сверстниками, самостоятельности, творческому самовыражению и признанию своего мнения. Главная потребность – найти своё место в социуме, завоевать авторитет среди товарищей. В основном положительно принимают учебную деятельность, но важное место в жизни занимают увлечения, хобби, что является особенностью внутреннего мира подростка, юноши. Хотят приобщиться к современным компьютерным технологиям, их применению к различным

областям жизни. Избирательно активны. У детей подросткового и раннего юношеского возраста развиваются устойчивые познавательные интересы, соответствующие их потребностям и природным задаткам.

Обучение обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

При обучении детей с ограниченными возможностями здоровья (дети с ОВЗ) будет применяться использование альтернативных устройств и способов приёма – передачи учебной информации. В частности - специальные возможности операционной системы Windows, такие, как экранная клавиатура, с помощью которой можно вводить текст, настройка действий Windows при вводе с помощью клавиатуры или мыши. Занятия для обучающихся с нарушением слуха могут проводиться в компьютерном классе, оборудованном компьютерной техникой, аудиотехникой и видеотехникой.

Для организации занятий с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья необходимы технические средства индивидуального пользования с возможностями использованием ЭБС для оказания им технической помощи.

Осуществление процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся с ОВЗ проводится с помощью оценочных средств (коллажи, иллюстрации, плакаты, постеры), адаптированных для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья и позволяющих оценить достижение ими запланированных результатов обучения и уровень сформированности всех компетенций, заявленных в образовательной программе.

Форма проведения текущей, промежуточной аттестации для обучающихся с ОВЗ устанавливаются с учётом индивидуальных психофизических особенностей детей.

формы обучения

- учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом;
- учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;
- учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;
- комбинированные (смешанные) учебные занятия;
- индивидуальные занятия;
- отчётные занятия-выставки.

особенности организации образовательного процесса

Ежегодно в начале учебного года (первые числа сентября) при комплектовании творческой лаборатории определяется её количественный состав –18-22 человека.

Учебные занятия проводятся по звеньям (в группе по 3 звена).

Несмотря на то, что большинство обучающихся, освоивших программу первого, второго и третьего годов обучения, остаются в объединении, каждый год формируется одна группа первого года обучения. Состав групп после набора в творческую лабораторию – постоянный.

Комплектование группы первого года обучения в творческой лаборатории проводится без предварительного отбора детей (по их желанию).

Образовательная программа творческой лаборатории ежегодно корректируется, в том числе с учётом календарных памятных и праздничных дат. Суть этой корректировки заключается в том, что основное содержание остается неизменным, а тематика практических работ изменяется.

цель и задачи программы

Цель: Создать оптимальные образовательные условия для обучающихся с целью приобретения ими знаний, формирования практических навыков в области графического дизайна, компьютерной графики и авторской иллюстрации с помощью профессиональных графических редакторов; развить творческое креативное мышление для проектного конструирования дизайнерского продукта.

Образовательные:

- сформировать навыки работы в профессиональных графических редакторах;
- сформировать навыки и умения по созданию и обработке графических объектов различного уровня сложности на компьютере;
- узнать законы цветоведения и колористики, композиции;
- дать представление о разнообразии техник обработки и создания изображений, спецэффектов;
- сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле.

Познавательные:

- развивать познавательную активность;
- вовлекать обучающихся в поисково-познавательную деятельность;
- пробуждать интерес к профессиям в компьютерной и художественной сферах.

Развивающие:

- развивать внимание;
- развивать художественный вкус, творческое воображение;
- развивать креативное, ассоциативное мышление;
- расширять общий кругозор;
- формировать художественно-образное мышление; формировать интерес к различным видам дизайна и положительную мотивацию к совершенствованию в данном направлении;

- развивать зрительное восприятие, чувства цвета, композиционной культуры;
- развивать технологическое мышление.

Творческие:

- формировать навыки самостоятельного проявления творческих способностей в работе;
- формировать творческое отношение к труду;
- раскрывать творческий потенциал и творческую самостоятельность обучающихся;
- формировать творческое мышление;
- развивать творческую активность обучающихся;
- создавать благоприятную среду для творческой деятельности обучающихся.

Воспитательные задачи:

- формировать духовно-нравственные ценности;
- воспитывать культуру поведения;
- воспитывать чувства коллективизма и взаимопомощи;
- формировать у обучающихся чувство ответственности;
- воспитывать аккуратность, терпение, самостоятельность;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- содействовать организации содержательного досуга.

Здоровьесберегающие задачи:

- формировать здоровый образ жизни обучающихся;
- заботиться о безопасности обучающихся;
- проводить эмоционально-физическую разгрузку обучающихся (тренинги на сохранение осанки, зрения, на укрепление опорно-двигательного аппарата).

Воспитательный компонент

Воспитательный компонент является существенной составляющей всего образовательного курса программы.

Традиционные формы воспитательной работы в объединении:

- **«В кругу друзей»** - игровой тренинг, проводимый со всем составом обучающихся для общего знакомства, в том числе с обучающимися нового приёма, что позволяет ребятам в неформальной обстановке узнать об интересах и увлечениях друг друга и создать дружную команду единого коллектива. Также в кругу проводятся беседа-опрос «Компьютер в моей жизни», «Графический дизайн как вид деятельности» и «Как я узнал о творческой лаборатории «Графический дизайн»?»
- **Занятие-мастер-класс** – проводится для обучающихся и их одноклассников (друзей). Основная часть занятия – практическое творческое задание на компьютере. На время его выполнения формируются пары обучающийся-одноклассник (друг), при этом ведущим является обучающийся. Мастер-класс позволяет обучающимся получить навыки работы в паре, воспитывает способность передачи другому человеку своих знаний, развивает ответственность и при этом помогает обучающемуся почувствовать свою значимость, продемонстрировать свои знания в области компьютерных технологий.
- **«Урок истории»** - занятия, в ходе которых обучающиеся знакомятся с историей компьютерной техники и программ: «Photoshop. История создания и развития программы», «История развития векторных программ», «История развития цифровой иллюстрации».
- **Викторины, командные игры.** Задания на смекалку, логическое мышление, знания основ компьютерной графики, проявление

фантазии, творческие эксперименты. «Теория **Photoshopa**», «Теория **CorelDraw**», «Теория **Illustrator**», «Художник-иллюстратор», «Что? Где? Когда?».

- **Познавательные экскурсии в мастерские и творческие лаборатории ХГФ ФГБОУ ВО Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева для обучающихся объединения.**
- **Цикл бесед «О профессии графический дизайнер» для обучающихся и их родителей.**

№	Мероприятие	Кол-во часов
1	«В кругу друзей» - игровой тренинг	2
2	Занятие-мастер-класс – проводится для обучающихся и их одноклассников (друзей)	2
3	«Урок истории»	6
4	Викторины, командные игры	6
5	Познавательные экскурсии в мастерские и творческие лаборатории ХГФ	4
6	Цикл бесед «О профессии графический дизайнер»	2
	Всего часов:	22

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Образовательный курс каждого года обучения, являясь частью общего трёхгодичного курса, имеет специфические задачи.

Первый год обучения (2 модуля) - «Многофункциональный редактор AdobePhotoshop» ставит задачу приобретения знаний и умений создавать профессионально обработанные изображения - работа с фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание коллажей и др.).

Второй год обучения (2 модуля) - «Векторный редактор CorelDraw» решает задачу приобретения навыков создания дизайнерских проектов, используемых в полиграфии. Работа над авторскими векторными иллюстрациями.

Третий год обучения (2 модуля) - «Векторный редактор Illustrator» ставит задачу усложнения ознакомления с векторными редакторами. Предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции.

Одной из задач проекта «Успех каждого ребенка» Национального проекта РФ «Образование» является внедрение в образовательный процесс новых методов обучения и воспитания, образовательных технологий.

Графический дизайн как вид деятельности предполагает нестандартно мыслящего специалиста, способного за короткий срок вносить изменения в работу.

Учёными рассматривается образно-ассоциативный тип мышления как важнейшая компетенция, которой должен обладать профессионал, занимающийся проектной деятельностью.

В программе применяется авторская практико-ориентированная технология развития ассоциативно-образного мышления,

«неклишированного» мышления, креативности. Формирование ассоциативно-образного мышления не является новой.

При обучении уделяется внимание приёмам эскизирования и создания графических объектов различными графическими материалами в рамках компьютерного проектирования для того, чтобы направить обучающегося на путь к успеху – создания авторских работ. Развитие образно-ассоциативного мышления в творческой лаборатории осуществляется путем выполнения системы последовательных практических заданий по разработке графических продуктов: открыток, почтовых марок, карманных и настенных календарей, социальных плакатов, визиток, листовок, макетов страницы веб-сайта. Способы обработки растровых и векторных изображений, поиск акцентов и нюансов цветового решения, особенности построения композиции создают авторский стиль цифровых иллюстраций и заключается в специфике образного мышления и видения конечного результата авторского графического проекта.

На этих подходах строятся практические занятия по растровой графике Photoshop, по векторной графике CorelDraw и Illustrator.

Ниже представлены структура программы и распределение её трудоёмкости для обучающихся по годам обучения.

Структура программы и распределение ее трудоемкости по годам обучения

1-ый год обучения*

Виды учебной работы	Всего, количество.		За 1 модуль, количество.		За 2 модуль, количество.	
	часов	занятий	часов	занятий	часов	занятий
1	2	3	4	5	6	7
1. Работа с педагогом, всего	120	60	60	30	60	30
Теория (Т)	12	6	6	3	6	3
Практические занятия (ПЗ)	92	46	46	23	46	23
Прочие виды занятий (посещение выставок, мастер классов, работа с аналогами, эскизные поиски, новый вид деятельности)	16	8	8	4	8	4
2. Самостоятельная работа	24	12	12	6	12	6

(выполнение проектов, подготовка работ к конкурсам) (СР)					
3. Контроль показателей (результатов) (выставка, конкурс)	выставка		конкурс		конкурс
Общая трудоёмкость программы в часах	144		72		72

2-ой год обучения*

Виды учебной работы	Всего, количество		За 1 модуль, кол.		За 2 модуль, кол.	
	часов	занятий	часов	занятий	часов	занятий
1	2	3	4	5	6	7
1. Работа с педагогом, всего	120	60	60	30	60	30
Теория (Т)	12	6	6	3	6	3
Практические занятия (ПЗ)	92	46	46	23	46	23
Прочие виды занятий (посещение выставок, мастер классов, работа с аналогами, эскизные поиски, новый вид деятельности)	16	8	8	4	8	4
2. Самостоятельная работа (выполнение проектов, подготовка работ к конкурсам) (СР)	24	12	12	6	12	6
3. Контроль показателей (результатов) (выставка, конкурс)	выставка		конкурс		конкурс	
Общая трудоёмкость программы в часах	144		72		72	

3-ий год обучения*

Виды учебной работы	Всего, кол.		За 1 модуль, кол.		За 2 модуль, кол.	
	часов	занятий	часов	занятий	часов	занятий
1	2	3	4	5	6	7
1. Работа с педагогом, всего	120	60	60	30	60	30
Теория (Т)	12	6	6	3	6	3
Практические занятия (ПЗ)	92	46	46	23	46	23
Прочие виды занятий (посещение выставок, мастер классов, работа с аналогами, эскизные поиски, новый вид деятельности)	16	8	8	4	8	4
2. Самостоятельная работа (выполнение проектов, подготовка работ к конкурсам) (СР)	24	12	12	6	12	6
3. Контроль показателей (результатов) (выставка, конкурс)	выставка		конкурс		конкурс	
Общая трудоёмкость программы в часах	144		72		72	

Примечание* Сложность и характер заданий, время их выполнения определены программой, однако в отдельных случаях в зависимости от уровня освоения программы обучающимися творческой лаборатории, возможно сокращение или увеличение количества заданий в пределах общего количества часов, отведённых учебным планом.

Технологическая карта программы на три года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов				Формы аттестации\ контроля
		Всего	Теория	Практика	самост. раб.	
1	Программа растровой графики Photoshop	144	12	108	24	выставка
2	Программа векторной графики CorelDraw	144	12	108	24	выставка
3	Программа векторной графики Illustrator	144	12	108	24	выставка
ВСЕГО ЗА 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ:		432	36	324	72	

Технологическая карта программы на первый год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Кол-во часов				Формы аттестации\ контроля
		Всего	Тео рия	Прак- тика	само ст. раб.	
Программа растровой графики Photoshop						
1	Создание и обработка фотографий в Photoshop. Основные инструменты	72	6	54	12	конкурс
2	Творческие проекты: авторские иллюстрации	72	6	54	12	конкурс
ВСЕГО ЗА 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ:		144	12	108	24	

Технологическая карта программы на второй год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Кол-во часов				Формы аттестации\ контроля
		Всего	Тео рия	Прак- тика	само ст. раб.	
Программа векторной графики CorelDraw						
1	Создание графических изображений в CorelDraw. Основные инструменты	72	6	54	12	конкурс
2	Творческие проекты: авторские иллюстрации	72	6	54	12	конкурс
ВСЕГО ЗА 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ:		144	12	108	24	

Технологическая карта программы на третий год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Кол-во часов				Формы аттестации\ контроля
		Всего	Тео- рия	Прак- тика	само ст. раб.	
Программа векторной графики Illustrator						
1	Создание графических изображений в Illustrator. Основные инструменты	72	6	54	12	конкурс
2	Творческие проекты: авторские иллюстрации	72	6	54	12	конкурс
ВСЕГО ЗА 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ:		144	12	108	24	

Содержание программы

Технологическая карта программы

Вид и № занятия	Тема занятия	Контактная работа, час.	Самостоятельная работа, час.	Всего, час.	Форма организации занятий	Форма подведения итогов	Примечания
1	2	3	4	5	6	7	8
1 год обучения							
модуль №1 «Создание и обработка фотографий в Photoshop. Основные инструменты»							
Т 1	Знакомство с программой Adobe Photoshop: особенности растровой графики	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.
Т 2	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Инструменты – кисть, перо, карандаш, способы заливки объектов. Сохранение работ.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-2	Дискуссия – какие профессии и возможности связаны с Adobe Photoshop
ПЗ* 1	Раскраска картинки	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и		

					навыков		
ПЗ 2	Создание собственной иллюстрации	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Т 3	Понятие слой. Действия со слоями. Виды трансформации.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 3-6	
ПЗ 3	Составление коллажа из фотографий	2	2	4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом фотографий (не менее 5). Суть задания – сделать тематический коллаж
ПЗ 4	Разработка авторского коллажа	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков. Новые методы работы при		Суть задания – собрать много объектов на одном листе (животные автомобили или др.), использование поисковика сети Интернет.

					разработке дизайн-макета коллажа		
ПЗ 5	«Создание авторской иллюстрации – Не существующее животное»	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из нескольких фотографий животных (не менее 5) создать одно, несуществующее. Например, голова лошади, хвост страуса, ноги жирафа и т.д.
ПЗ 6	Фотомонтаж: Создание фотографии - сенсации	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		В интернете много сенсационных заявлений о сенсационных находках и событиях. Обучающийся ищет в Интернете необходимые фотографии и добавляет в них то, чего там быть не может.

Т 4	Фильтры. Обтравочная маска. Способы обработки фотографий. Инструмент Штамп, Волшебная палочка,	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 7-9	
ПЗ 7	Устранение дефектов с фотографий	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Фотографии предлагаются педагогам
ПЗ 8	Устранение дефектов с черно-белой фотографии (портрет)	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Фотографию обучающийся выбирает сам.
ПЗ 9	Расцвечивание отретушированной черно-белой фотографии (из черно-белой фотографии сделать цветную)	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Беседа – где применяется способ расцвечивания черно-белых изображений
Т 5	Инструменты цветокоррекции. Фильтры обработки фотографий	1	2	3	учебные занятия по ознакомлению	Фронтальный опрос, выполнение практических	

					обучающихся с новым материалом	заданий ПЗ 10-19	
ПЗ 10	Знакомство с работами графических дизайнеров	2		2	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала Новые методы работы при разработке дизайн-макетов	Посещение выставок; посещение мастер-классов; просмотр видеолекций и видеорядов по темам графического дизайна	Обмен впечатлениями.
Т 6	Работа с текстом	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		
ПЗ 11	Экскурсия в типографию	2		2	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного		Знакомство с производством и особенностями ведения проектной работы

					материала		
ПЗ 12	Эскизный поиск к разработке шрифтовой композиции	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Беседа - Понятие эскизного поиска, его значение в работе графического дизайнера
ПЗ 13	Шрифтовая композиция	2	2	4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета шрифтовой композиции		
ПЗ 14	Экскурсия на художественно-графический факультет ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева	1		1	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Профориентация
ПЗ 15	Преобразование буквы в авторское	4	2	6	Творческий		Беседа – что такое

	графическое изображение (логотип)				проект		логотип. Виды логотипов, понятие фирменного стиля
ПЗ 16	Эскизный поиск к разработке авторского логотипа (эмблемы)	2			учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
ПЗ 17	Создание авторского логотипа (Эмблемы)				Творческий проект Новые методы работы при разработке дизайн-макета логотипа		
ПЗ 18	Подготовка изображения к печати				учебные занятия, имеющие основную целью обобщение и систематизацию изученного материала		Экскурсия в дизайнерскую фирму. Знакомство со специализированным оборудованием
ПЗ 19	Выполнение авторской открытки на Новый год	6		6	Творческий проект		
<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>					<i>отчетное занятие-</i>		<i>Выставка работ в холле дворца</i>

					<i>выставка</i>		<i>пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
Итого по модулю:		60	12	72			
модуль №2 «Творческие проекты: авторские иллюстрации в Photoshop»							
Т 1	Понятие рекламы.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в зимнее время «Осторожно, тонкий лед».
Т 2	Понятие рекламной листовки	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Примеры удачных и неудачных с точки зрения композиционного решения листовок.
Т 3	Правила оформления рекламных листовок	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-2	Примеры удачных и неудачных с точки зрения композиционного решения листовок
ПЗ 1	Эскизный поиск разработки авторской листовки	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

ПЗ 2	Перевод эскиза в электронный вариант	8	2	10	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета авторской листовки		
Т 4	Понятие журнальной обложки	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 3-6	
ПЗ 3	Верстка журнальной обложки	8		8	Творческий проект		
ПЗ 4	Мастер-класс по разработке журнальных разворотов	2	2	4	учебные занятия, имеющие основную целью обобщение и систематизацию изученного материала	просмотр видеолекций и видеорядов	
ПЗ 5	Экскурсия на художественно-	4		4	учебные		Профориентация

	графический факультет ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева				занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизаци ю изученного материала		
ПЗ 6	Разработка оформления журнального разворота	10	2	12	Творческий проект		
<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>					<i>отчетное занятие- выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
Итого по модулю:		60	12	72			
2 год обучения							
модуль №1 «Создание графических изображений в CorelDraw. Основные инструменты»							
Т 1	Понятие векторной графики. Графические редакторы векторной графики.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Дискуссия – отличия векторной и растровой графики. Их преимущества и

							недостатки
Т 2	Основы двумерной векторной графики на примере программы CorelDraw. Основные понятия и интерфейс программы. Построение и преобразование объектов векторной графики.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-3	
ПЗ 1	Создание орнамента	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
ПЗ 2	Комбинаторика.	4		4	занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Создание изображений из определенного количества геометрических фигур. Без изменения масштаба фигур
ПЗ 3	создание авторских иллюстраций - стикеров	6		6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы		На основе основных фигур, способов заливки и масштабирования

					работы при разработке дизайн-макета стикеров		
Т 3	Инструмент «Кривая Безье».	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 4-5	
ПЗ 4	Отрисовка иллюстрации	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом изображений, выбрать наиболее интересную обучающемуся, отрисовать ее в кривых и выполнить заливку изображения
ПЗ 5	Отрисовка логотипа	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом логотипов, выбрать 5, отрисовать их в кривых и выполнить заливку изображения
Т 4	Понятие фирменного стиля.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению	Фронтальный опрос, выполнение практических	Беседа – где применяется фирменный стиль.

					обучающихся с новым материалом	заданий ПЗ 6	Особенности рекламы
ПЗ 6	Создание фирменного стиля	14	2	16	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		К отрисованному логотипу ПЗ 5 выполнить фирменный стиль (размещение на футболке, обложке блокнота, баннере)
Т5	Инструмент «Текст».	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 7-11	
ПЗ 7	Создание шрифтовой композиции	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
ПЗ 8	Преобразование буквы в изображение.	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

					Новые методы работы при разработке дизайн-макета творческой работы		
ПЗ 9	Преобразование буквы в букву	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета творческой работы		
ПЗ 10	Создание шрифтового рекламного плаката	6	2	8	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
ПЗ 11	Текст в фирменном стиле	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний,		К отрисованному логотипу ПЗ 5 и фирменному стилю ПЗ 6 разработать шрифтовое

					умений и навыков		сопровождение элементов фирменного стиля
Т 6	Особенности печати векторных изображение. Цветовые модели	1		2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 12	
ПЗ 12	Разработка открытки на Новый год.	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета открытки		Распечатать готовый проект в разных цветовых моделях
<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>					<i>отчетное занятие-выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
	Итого по модулю:	60	12	72			
модуль №2 « Творческие проекты: авторские иллюстрации в CorelDraw»							
Т 1	Анализ дизайнерских проектов	1	1	2	учебные		Инструктаж по

					занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		технике безопасности в зимнее время «Осторожно, тонкий лед».
Т 2	Выбор темы авторского проекта	1	1	2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Т 3	Утверждение темы авторского проекта	1		1	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков	выполнение практических заданий ПЗ 1-7	
ПЗ 1	Разработка авторского логотипа	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Разработка как минимум 5 разных вариантов логотипа.

ПЗ 2	Выбор логотипа для авторского стиля. Разработка эскизов элементов авторского стиля. Эскизный поиск	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета элементов фирменного стиля		
ПЗ 3	Баннер	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов баннера
ПЗ 4	Реклама на транспорте	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов рекламы на транспорте
ПЗ 5	Официальные документы	4	1	5	учебные занятия закрепления и		3 варианта авторского решения

					повторения знаний, умений и навыков		официальных документов
ПЗ 6	Сувенирная продукция	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке дизайн-макета сувенирной продукции		5 вариантов авторского решения сувенирной продукции
ПЗ 7	Оформление витрины	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке оформления витрины		2 варианта авторского оформления витрины
Т 4	Трассировка растрового изображения	1	1	2	учебные занятия по	выполнение практических	

					ознакомлению обучающихся с новым материалом	заданий ПЗ 8-11	
ПЗ 8	Авторская иллюстрация. Трассировка	6		6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Из трассированного растрового изображения создать 3 авторских иллюстрации
ПЗ 9	Социальный плакат	4		4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Совмещение в разработке растровой и векторной графики. Применение фильтров и цветокоррекции. Трассировка
ПЗ 10	Бумагопластика как вид деятельности графического дизайнера	2	2	4	Мастер-класс на базе ХГФ ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева		Профориентация
ПЗ 11	Экслибрис. Каллиграфия	2	4	6	учебные занятия по		Беседа - графический

					ознакомлению обучающихся с новым материалом Новые методы работы при разработке экслибриса		планшет – как инструмент работы графического дизайнера
	<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>				<i>отчетное занятие-выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
	Итого по модулю:	60	12	72			
	Итого часов за 2 год обучения	120	24	144			
	3 год обучения						
модуль №1 «Создание графических изображений в Illustrator. Основные инструменты»							
Т 1	Основы двумерной векторной графики на примере программы Illustrator. Основные понятия и интерфейс программы.	2		2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.
Т 2	Построение и преобразование объектов векторной графики.	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 1-2	

ПЗ 1	Копия стикеров	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Педагогом предоставляется 5 разных стикеров. Обучающийся лаборатории должен их скопировать
ПЗ 2	Разработка авторских стикеров	10	2	14	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		На основе модуля разработать серию авторских стикеров – иллюстраций. Не менее 4
Т 3	Кисти. Создание кистей.	2		2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 3-7	
ПЗ 3	Создание и сохранение библиотеки авторских кистей	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

ПЗ 4	Разработка паттерна на основе авторских кистей	4	2	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Кисти из сохраненной авторской библиотеки
ПЗ 5	Просмотр аналогов цветowych плакатов	4	2	6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала	Посещение выставки, просмотр видеоматериалов	
ПЗ 6	Цветовой плакат	4	2	6			
ПЗ 7	Иллюстрация в стиле аппликации	10		10			
	<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>				<i>отчетное занятие-выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
	Итого по модулю:	60	12	72			
модуль №2 «Творческие проекты: авторские иллюстрации в Illustrator»							
Т 1	Анализ дизайнерских проектов	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым		Инструктаж по технике безопасности в зимнее время «Осторожно,

					материалом		тонкий лед».
Т 2	Выбор темы авторского проекта	1	1	2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Т 3	Утверждение темы авторского проекта	1		1	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков	выполнение практических заданий ПЗ 1-7	
ПЗ 1	Разработка авторского логотипа	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Разработка как минимум 5 разных вариантов логотипа.
ПЗ 2	Выбор логотипа для авторского стиля. Разработка эскизов элементов авторского стиля. Эскизный поиск	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и		

					навыков		
ПЗ 3	Баннер	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов баннера
ПЗ 4	Реклама на транспорте	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 варинатов рекламы на транспорте
ПЗ 5	Официальные документы	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3 варианта авторского решения официальных документов
ПЗ 6	Сувенирная продукция	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний,		5 вариантов авторского решения сувенирной продукции

					умений и навыков		
ПЗ 7	Оформление витрины	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков Новые методы работы при разработке оформления витрины		2 варианта авторского оформления витрины
Т 4	Трассировка растрового изображения	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 8-11	
ПЗ 8	Авторская иллюстрация. Трассировка	6		6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизации		Из трассированного растрового изображения создать 3 авторских иллюстрации

					ю изученного материала		
ПЗ 9	Социальный плакат	4		4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Совмещение в разработке растровой и векторной графики. Применение фильтров и цветокоррекции. Трассировка
ПЗ 10	упаковка как вид деятельности графического дизайнера	2	2	4	Мастер-класс на базе ХГФ ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева		Профориентация
ПЗ 11	Разработка авторской маски	2	4	6	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		
	<i>Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ</i>				<i>отчетное занятие-выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина</i>
	<i>Итоговая аттестация: организация выставки учебных работ</i>				<i>отчетное занятие-</i>		<i>Выставка работ в холле дворца</i>

					выставка		пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина
	Итого по модулю:	60	12	72			
	Итого часов за 3 год обучения	120	24	144			
Итого по программе:		360 (36теория+324 практические занятия)	72	432			
Примечания * Сложность и характер заданий, время их выполнения определены программой, однако в отдельных случаях в зависимости от уровня освоения программы обучающимися творческой лаборатории, возможно сокращение или увеличение количества заданий в пределах общего количества часов, отведенных учебным планом.							

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты по итогам освоения программы:

личностные – умение вести беседу; личностный, профессиональный рост обучающихся за счёт участия в конкурсах разных уровней; формирование ценностного отношения к окружающему миру и обществу – воспитание нравственных качеств личности;

метапредметные – умение самостоятельно пользоваться различными источниками информации и справочными материалами, анализировать полученную информацию; повышение уровня социальной культуры обучающихся за счёт вовлечения в процесс социальной деятельности, развитие социальной активности обучающихся через проведение самостоятельной социально значимой и социально полезной деятельности; умение работать в единой творческой группе, коллективе, команде;

образовательные (предметные):

после первого года обучения обучающиеся

должны знать:

- понятия фон, слой, непрозрачность, режим изображения, режим смешивания, маска слоя; основные инструменты программы «Многофункциональный редактор Adobe Photoshop», их назначение, параметры и технологию применения; функциональные возможности и назначение палитр Навигатор, Слои, История; инструменты и команды для цветокоррекции изображения;
- технические средства компьютерной графики, типы графической информации и способ её кодирования, понятия разрешение, глубина цвета; основные цветовые модели и форматы графических файлов;

должны уметь:

- выполнять основные действия со слоями изображения, осуществлять цветокоррекцию и слияние фотографий в Photoshop, создавать

изображения и текстовые эффекты по алгоритму, фотореалистичные изображения, изображения из векторных фигур;

- решать задачи на вычисление количества графической информации.

после второго года обучения

должны знать:

- основные инструменты программы «Векторный редактор CorelDraw», понятия контур, заливка; технологию работы с кривыми Безье, типы узлов; типы текста (обычный и художественный) и способы их создания;

должны уметь:

- использовать инструменты программы CorelDraw для создания векторных иллюстраций;
- создавать авторские цифровые иллюстрации и графические изображения в программе CorelDraw.

После третьего года обучения

должны знать:

- основные инструменты программы «Векторный редактор Иллюстратор», технологию работы с кривыми Безье, типы узлов; типы текста (обычный и художественный) и способы их создания, текстовые фреймы, анимация;

должны уметь:

- использовать инструменты программы Illustrator для создания векторных иллюстраций и авторских стикеров;
- создавать авторские цифровые иллюстрации и графические изображения в программе Illustrator.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы, включая перечень лицензионного программного обеспечения

По всем видам учебной деятельности в рамках реализации общеобразовательной общеразвивающей программы используются учебные кабинеты для проведения занятий и самостоятельной работы, укомплектованные специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации группам обучающихся.

Наименование помещений	Оснащенность помещений	Перечень лицензионного программного обеспечения
1. Учебные кабинеты для проведения занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации		
Кабинет для практических занятий	1. Компьютерная техника, подключенная к сети "Интернет" 2. Мультимедийный проектор 3. Специализированная мебель 4. Экран 5. Графические планшеты	1. AdobePhotoshop 2. CorelDraw 3. Illustrator 4. Веб-браузер Mozilla Firefox, Mozilla Public License 2.0 (MPL)https://www.mozilla.org/en-US/MPL/2.0/; 5. Просмотр файлов формата PDF Adobe Reader, End User License Agreements (EULAs)https://www.adobe.com/content/dam/acom/ru/legal/licenses/terms/pdf/Reader-EULA-ru_RU-20181207.pdf;

информационное обеспечение

- psand.ru;
- photoshop-master.ru;
- photoshoplessons.ru;
- teachvideo.ru;
- Infigra.ru;
- 4create.ru;
- Operarts.ru;
- видеоуроки по программам AdobePhotoshop, CorelDraw, Illustrator на канале [youtube.com](https://www.youtube.com);

кадровое обеспечение:

Амелина Ольга Юрьевна – педагог дополнительного образования творческой лаборатории «Графический дизайн» БУ ОО ДО «Дворец пионеров и школьников имени Ю.А. Гагарина», первая квалификационная категория, опыт педагогической работы с детьми – 4 года, кандидат педагогических наук.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Итоговая оценка результатов освоения дополнительной образовательной программы определяется по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Результаты текущего контроля, представляющие собой результаты мониторинга индивидуальных образовательных достижений обучающихся, отражают динамику формирования их способности к решению учебно-практических и учебно-познавательных задач и навыков проектной деятельности. Промежуточная аттестация осуществляется в ходе совместной оценочной деятельности педагога и обучающихся, т. е. является внутренней оценкой. Результаты промежуточной аттестации характеризуют уровень достижения предметных и метапредметных результатов освоения образовательной программы, необходимых для продолжения образования. При оценке результатов деятельности критериальной базой выступают планируемые результаты освоения программы дополнительного образования.

В ходе реализации данной программы регулярно проводятся отчётные выставки для родителей и сверстников, обучающиеся объединения участвуют в школьных, городских, областных и иных мероприятиях.. Все это позволяет подросткам и юношам почувствовать себя успешными, развивать уверенность в себе и в своих способностях, что приводит к раскрытию их творческого потенциала.

По результатам деятельности в течение каждого года обучения дважды проводится диагностика освоения программы (промежуточная, итоговая), выявляется уровень успешности, что позволяет анализировать эффективность методов и приёмов, применяемых в работе с детьми, проводить их корректировку.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

рисунки, иллюстрации, изображения, творческие работы в программах:

1. Первый год обучения компьютерная программа «Adobe Photoshop»

Вид аттестации: итоговая аттестация

Форма проведения: выставка дизайнерских проектов, выполненных в течение учебного года;

Обучающиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года отсматривает их и на итоговой аттестации.

Также обучающимся предлагается выполнить итоговые задания по программе:

1. Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не менее 3-х слоёв), примените стиль слоя к каждому из 3-х слоёв;
2. Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и ластик;
3. Отретушируйте предложенное фото, используйте цветокоррекцию;
4. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;
5. Создайте коллаж из 12 фото;
6. Создайте изображение, где будут применены: - выход за пределы изображения; - слой-маска; - обтравочная маска с применением инструмента Текст.

2. Второй год обучения, компьютерная программа «Corel Draw»

Вид аттестации: итоговая.

Форма аттестации: самостоятельная работа на компьютере.

Форма проведения: выставка дизайнерских проектов, выполненных в течение учебного года.

Также обучающиеся выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты. Педагог в конце года отсматривает их и на итоговой аттестации.

Обучающимся предлагается выполнить итоговые задания по программе:

Задание: обучающиеся должны разработать и создать свой логотип, листовку, буклет, используя материал, изученный за год.

1. Третий год обучения, компьютерная программа «Illustrator»

Вид аттестации: итоговая аттестация

Форма проведения: выставка дизайнерских проектов, выполненных в течение учебного года;

Обучающиеся выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты.

Педагог в конце года отсматривает их и на итоговой аттестации.

Также обучающимся предлагается выполнить итоговые задания по программе:

Задание: разработать авторскую иллюстрацию или плакат, используя материал, изученный за год.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

– **методы обучения:** словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, проектный.) **и воспитания** (поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.);

– **педагогические технологии:** технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология портфолио, здоровьесберегающая* технология.

****здоровьесберегающие технологии в образовательном процессе***

Для сохранения физического и психоэмоционального здоровья обучающихся во время занятий необходимо:

- наличие кабинета, удовлетворяющего правилам техники безопасности и гигиеническим требованиям,
- проведение физкультминуток – одна или две за занятие. Достаточно использовать 2-3 лёгких упражнения;
- использование методов и приёмов, способствующих активизации инициативы и творческого самовыражения, методов, направленных на общение, самооценку и взаимооценку;
- чередование видов деятельности, оптимальное сочетание умственной деятельности и разрядки;
- обеспечение комфортного психологического климата во время проведения занятия – улыбки, добрые шутки, обращение к обучающимся по имени, использование музыкальных минуток, темп и особенности окончания занятия. Необходимо выяснить, что понравилось детям, а что нет, сказать обучающимся

поощрительные и одобрительные слова. Дать возможность задать вопросы педагогу.

Упражнения для сохранения и укрепления зрения:

- **Пальминг** – расслабление глазных мышц путём наложения ладоней. Потрите ладони друг о друга, чтобы они разогрелись. Закройте глаза. Чашеобразно изогните ладони и наложите их на окологлазную область. При этом внутренняя часть основания ладоней должна касаться нижней половины носа, а пальцы рук перекрещены на лбу. Первые фаланги мизинцев перекрещены на переносице под углом 90^0 . Ладони не должны касаться глаз. Убрав руки от лица по завершению упражнения, не открывайте глаза сразу – выдержите 3-5 секунд.
- **Фигуры**. Закройте глаза и мысленно нарисуйте глазами геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник или напишите своё имя и фамилию.

Упражнения для сохранения осанки и укрепления позвоночника:

- **Книга на голове** – простое и эффективное упражнение для сохранения осанки. При выполнении ходьбы с книгой на голове можно выполнять обычные поручения: принести карандаш или сесть на стул. Во время занятия лучше проводить данное упражнение как соревнование – у кого книга продержится дольше.
- **Наклоны головы** – упражнение снимает переутомление шейного отдела и укрепляет сосудистую систему. Исходное положение сидя или стоя, спина прямая. Сделайте вдох и на выдохе наклоняйте голову влево, плавно вернитесь в исходное положение – прямо. Теперь вдох и на выдохе потяните голову к правому плечу, исходное положение. Повторите 5-7 раз, при этом каждый раз старайтесь опустить голову ниже к плечу. Аналогично выполните наклоны головы вперёд и назад.

Упражнения для снятия напряжения лицевой мускулатуры:

- **Муха**. Сядьте удобно, руки свободно положите на колени, закройте глаза, голову и плечи опустите. Представьте, что на ваше лицо пытается сесть муха. Она садится то на нос, то на лоб, то на рот, то на глаза. Ваша задача: не открывая глаза и не поднимая рук с колен согнать назойливую муху.

Упражнения для снятия напряжения с кистей рук:

- Сделайте из пальцев «замок» и поворачивайте кистями вправо и влево и, не расцепляя рук, повторите эти движения большими пальцами - один вращается вокруг другого. В том же положении сделайте волновые движения руками.
- Сложите ладони и пальцы вместе и с силой надавите одной рукой на другую.

Упражнение для поднятия самооценки:

- **Я самая (ый).** Написать 10 предложений, начинающихся словами «Я сама я(ый)».

– **методические и дидактические материалы и разработки**

- учебно-методические пособия:

«Цветоведение и колористика»;

«Компьютерная графика»;

дидактический раздаточный материал, видеоряды, интерактивные игры по темам: «Авторский логотип: принципы построения», «Элементы фирменного стиля», «Понятие плаката. Разновидности плаката», «Шрифт» и др.

- **материалы для педагога**

- СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 «Гигиенические требования к вычислительным терминалам, персональным ЭВМ и организации работ».

- Календарь конкурсных мероприятий по научно-технической направленности городского, регионального и всероссийского уровней.

- Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для среднего и старшего школьного возраста).

- Организационно-методические материалы:

Учебно-творческий план работы педагога на текущий год;

Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;

Положения, письма, приказы организаторов конкурсов и конференций разных уровней по научной и технической направленности.

Инструкции по технике безопасности и охране здоровья.

Дидактические материалы для учащихся:

Программа предусматривает демонстрацию видеороликов о полиграфической технике и о разнообразии полиграфической продукции, электронных альбомов работ, выполненных средствами Adobe Photoshop, CorelDraw, Illustrator.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для обучающихся

1. Бурлаков М. Photoshop 6, ImageReady 3 Справочник. - СПб. Издательство Питер, 2001 – 384 с.
2. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2009 – 254 с.
3. Панкратова Т. Photoshop 6 Учебный курс - СПб.: Издательство "Питер", 2001
4. Стразницкас М. Photoshop 5.5 для подготовки Web-графики. Учебный курс - СПб.: Издательство "Питер", 2000 - 480 с.: илл.
5. Тутубалин Д. К., Ушаков Д. А. Компьютерная графика Adobe Photoshop: Учебное пособие – Томск, 2011
6. Эффективная работа с Photoshop 5.5 - СПб.: Издательство "Питер", 2000 – 139 с.

Литература для родителей

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп.- М.: Европа, 2009.
2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека.- М.: «Издательство Гном и Д», 2011 – 134 с.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013 – 234 с.
4. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна.- Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014 -342 с.
5. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010 – 98 с.
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005 – 163 с.

Литература для педагога

1. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2018. - 232 с.
2. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика : учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2018. - 121 с.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 181 с.
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 183 с
5. Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Э. Павловская, П. Г. Ковалев. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 227 с.
6. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для СПО / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2017. - 197 с.
7. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 197 с.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 208 с
9. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 74 с.

Электронные ресурсы

1. Зудина Е. А. Стилиевые тенденции в современном дизайне web-среды // Архитектон. – 2008. - № 22 ; То же [Электронный ресурс]. - URL : http://archvuz.ru/numbers/2008_2/des2
2. Тенденции виртуального дизайна 2010 года [Электронный ресурс] // Webассистент: [сайт]. – СПб., 2007-2012. - URL : <http://www.webassistant.ru/tendencii-virtualnogo-dizajna-2010-goda/>
3. Чарли Б. Джонсон Минимализм - направление в дизайне или мы просто обленились? [Электронный ресурс] // Logodesigner: [сайт]. - [Б.м.], 2003 - 2012. - URL : <http://logodesigner.ru/article/416.htm>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,

использованной при составлении программы

1. Баркова, И.В. Компьютерное программирование для подростков: Дополнительная программа [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/38-1-0-2090>.
2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей/ Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
3. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа: http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29ФЗ_Об_образовании_в_Российской_Федерации.pdf.
4. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2006. – 368 с.
5. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. No 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа: <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
6. Кульневич, С.В. Дополнительное образование детей: методическая служба: практическое пособие для руководителей ОУДОД, методистов и специалистов по дополнительному образованию детей, студентов пед.

учебных зав., слушателей ИПК / С.В. Кульневич, В.Н. Иванченко. – Ростов-на-Дону:Учитель, 2005. –324 с.

7. Методическая работа в системе дополнительного образования: материал, анализ, обобщение опыта: пособие для педагогов дополнительного образования / Сост. М.В. Кайгородцева. – Волгоград: Учитель, 2009. –377 с.

8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4июля2014г. № 41г«Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.

9. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/000120181130003414>.

10. Программа дополнительного образования детей -основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5 / Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. – СПб.: Издательство «Ресурсный центр школьного дополнительного образования», 2010. –62 с.

11. Селевко,Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие. / Г.К. Селевко. -М.: Народное образование, 1998. –256с.

12. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления учебно-воспитательного процесса. / Г.К. Селевко. -М.: НИИ школьных технологий, 2005. –288с. - (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»).
13. Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (базовый уровень). Стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ (профильный уровень) (приложение из приказа Министерства образования Российской Федерации от 05 марта 2004 г. No 1089). [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа: <http://www.school.edu.ru/>.
14. Степанова, М. И. Гигиенические требования к проведению компьютерных занятий во внеурочное время / М. И. Степанова, З. И. Сазанюк // Информатика и образование. -1995. -No 2. -С. 97-102.
15. Фомичева,О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. –М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина»

Принята на заседании
педагогического совета
от 26 августа 2019 г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор

Приказ от 28 августа 2019 № 179



Марушкина Н.А.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ НА 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Автор-составитель:
Амелина О.Ю., педагог
дополнительного образования

Орёл, 2019 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Цифровая иллюстрация и компьютерная графика» технической направленности, сориентирована на изучение графического дизайна и компьютерной графики в различных её проявлениях: рисовании, обработке фотографий, создании фотореалистичных изображений, создании авторских цифровых иллюстраций.

Программа актуальна. Разработана в соответствии с основными приоритетами Федерального проекта «Успех каждого ребёнка» Национального проекта «Образование»; Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей, сконцентрирована на успех каждого обучающего в освоении современных информационно-технологических пакетов программ - Photoshop; Corel Draw; Illustrator и профориентацию обучающихся к профессии «графический дизайнер».

Настоящая программа отлична от имеющихся образовательных программ, реализующихся в организациях дополнительного, профессионального образования тем, что процесс обучения выстраивается по модульной системе: обучающиеся осваивают графические редакторы как инструмент самовыражения, применяют растровую и векторную графику, интегрированные техники компьютерной графики при выполнении практических работ (разработка логотипов, создание фирменных стилей, проектирование рекламной и тематической продукции); создают авторские иллюстрации на основе вручную разработанных эскизов.

Особенностью программы является также предметное и метапредметное взаимодействие со многими школьными базовыми предметами: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика с целью интеграции знаний, формирования навыков и компетенций обучающихся, необходимое для расширения их познавательного интереса, самореализации и профессионального самоопределения.

Программа разработана для подростков и юношей 14-18 лет (8-11 классы).

Образовательный курс каждого года обучения, являясь частью общего трёхгодичного курса, имеет специфические задачи.

Первый год обучения (2 модуля) - «Многофункциональный редактор AdobePhotoshop» ставит задачу приобретения знаний и умений создавать профессионально обработанные изображения - работа с фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание коллажей и др.).

Второй год обучения (2 модуля) - «Векторный редактор CorelDraw» решает задачу приобретения навыков создания дизайнерских проектов, используемых в полиграфии. Работа над авторскими векторными иллюстрациями.

Третий год обучения (2 модуля) - «Векторный редактор Illustrator» ставит задачу усложнения ознакомления с векторными редакторами. Предполагается углубление полученных знаний, а также максимальное использование возможностей вектора, изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции.

Ниже представлены структуры рабочих программ и распределение их трудоёмкости для обучающихся по годам обучения, которые предполагают календарное распределение учебного материала (модули, разделы, темы) на 36 учебных недель (9 учебных месяцев: сентябрь-май).

Рабочие программы предполагают вариативное распределение учебного материала с учётом объективных факторов (календарные праздничные дни, возможные карантин, отсутствие обучающихся на занятиях во время болезни) и субъективных факторов (индивидуальная усвояемость материала, затрата учебного времени на подготовку к конкурсам, выставкам и др.)

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина»

Принята на заседании
педагогического совета
от 26 августа 2019 г.
Протокол № 1



/Марушкина Н.А./
Приказ от 28 августа 2019 г. № 179

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 1 –ЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Автор-составитель:
Амелина О.Ю., педагог
дополнительного образования

Орёл, 2019 год

Содержание программы 1-ого года обучения

Технологическая карта программы

недели	Вид и № занятия	Тема занятия	Контактная работа, час.	Самостоятельная работа, час.	Всего, час.	Форма организации занятий	Форма подведения итогов	Примечания
	1	2	3	4	5	6	7	8
1 год обучения								
модуль №1 «Создание и обработка фотографий в Photoshop. Основные инструменты»								
Сентябрь 1 неделя	Т 1	Знакомство с программой Adobe Photoshop: особенности растровой графики	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.
Сентябрь 1 неделя	Т 2	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Инструменты – кисть, перо, карандаш, способы заливки объектов. Сохранение работ.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-2	Дискуссия – какие профессии и возможности связаны с Adobe Photoshop

Сентябрь 2 неделя	ПЗ* 1	Раскраска картинки	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Сентябрь 2-3 неделя	ПЗ 2	Создание собственной иллюстрации	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Сентябрь 3 неделя	Т 3	Понятие слой. Действия со слоями. Виды трансформации.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 3-6	
Сентябрь 3-4 неделя	ПЗ 3	Составление коллажа из фотографий	2	2	4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом фотографий (не менее 5). Суть задания – сделать тематический коллаж

Сентябрь 4 неделя	ПЗ 4	Разработка авторского коллажа	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Суть задания – собрать много объектов на одном листе
Октябрь 1 неделя	ПЗ 5	«Создание авторской иллюстрации – Не существующее животное»	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из нескольких фотографий животных (не менее 5) создать одно, несуществующее.
Октябрь 1 неделя	ПЗ 6	Фотомонтаж: Создание фотографии - сенсации	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Обучающийся ищет в Интернете необходимые фотографии и добавляет в них то, чего там быть не может.
Октябрь 1-2 неделя	Т 4	Фильтры. Обтравочная маска. Способы обработки фотографий. Инструмент Штамп, Волшебная палочка,	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 7-9	

	ПЗ 7	Устранение дефектов с фотографий	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Фотографии предлагаются педагогам
Октябрь 2 неделя	ПЗ 8	Устранение дефектов с черно-белой фотографии (портрет)	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Фотографию обучающийся выбирает сам.
Октябрь 3 неделя	ПЗ 9	Расцвечивание отретушированной черно-белой фотографии (из черно-белой фотографии сделать цветную)	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Беседа – где применяется способ расцвечивания черно-белых изображений
Октябрь 4 неделя	Т 5	Инструменты цветокоррекции. Фильтры обработки фотографий	1	2	3	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 10-19	

Ноябрь 1 неделя	ПЗ 10	Знакомство с работами графических дизайнеров	2		2	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала	Посещение выставок; посещение мастер-классов; просмотр видеолекций и видеорядов по темам графического дизайна	Обмен впечатления ми.
Ноябрь 2 неделя	Т 6	Работа с текстом	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		
Ноябрь 3 неделя	ПЗ 11	Экскурсия в типографию	2		2	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Знакомство с производством и особенностями ведения проектной работы

Ноябрь 3 неделя	ПЗ 12	Эскизный поиск к разработке шрифтовой композиции	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Беседа - Понятие эскизного поиска, его значение в работе графического дизайнера
Ноябрь 4 неделя	ПЗ 13	Шрифтовая композиция	2	2	4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Декабрь 1 неделя	ПЗ 14	Экскурсия на художественно- графический факультет ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева	1		1	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Профориента ция
Декабрь 1 -2 неделя	ПЗ 15	Преобразование буквы в авторское графическое изображение (логотип)	4	2	6	Творческий проект		Беседа – что такое логотип. Виды логотипов, понятие фирменного стиля

Декабрь 2 неделя	ПЗ 16	Эскизный поиск к разработке авторского логотипа (эмблемы)	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Декабрь 2 неделя	ПЗ 17	Создание авторского логотипа (Эмблемы)	2		2	Творческий проект		
Декабрь 3 неделя	ПЗ 18	Подготовка изображения к печати	2		2	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Экскурсия в дизайнерскую фирму. Знакомство со специализированным оборудованием
Декабрь 3 неделя	ПЗ 19	Выполнение авторской открытки на Новый год	4		4	Творческий проект		

		Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ				отчетное занятие- выставка		Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина
		Итого по модулю:	60	12	72			
		модуль №2 «Творческие проекты: авторские иллюстрации в Photoshop»						
Январь 2 недели	Т 1	Понятие рекламы.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в зимнее время «Осторожно, тонкий лед».

Январь 2 неделя	Т 2	Понятие рекламной листовки	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Примеры удачных и неудачных с точки зрения композиционного решения листовок.
Январь 2 неделя	Т 3	Правила оформления рекламных листовок	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-2	Примеры удачных и неудачных с точки зрения композиционного решения листовок
Январь 3 неделя	ПЗ 1	Эскизный поиск разработки авторской листовки	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Январь 4 неделя	ПЗ 2	Перевод эскиза в электронный вариант	8	2	10	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

Февраль 1 неделя	Т 4	Понятие журнальной обложки	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 3-8	
Февраль 1-2 неделя	ПЗ 3	Верстка журнальной обложки	8		8	Творческий проект		
Февраль 3 неделя	ПЗ 4	Мастер-класс по разработке журнальных разворотов	2	2	4	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала	просмотр видеолекций и видеорядов	
Февраль 4 неделя	ПЗ 5	Экскурсия на художественно-графический факультет ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева	4		4	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Профориентация

[illegible]

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты по итогам освоения программы 1 –ого года обучения:

личностные – умение вести беседу, работать в группе, команде; личностный профессиональный рост обучающихся за счёт участия в конкурсах разных уровней; формирование ценностного отношения к окружающему миру и обществу– воспитание нравственных качеств личности;

метапредметные – умение самостоятельно пользоваться различными источниками информации и справочными материалами, анализировать полученную информацию; умение работать в единой творческой группе, коллективе;

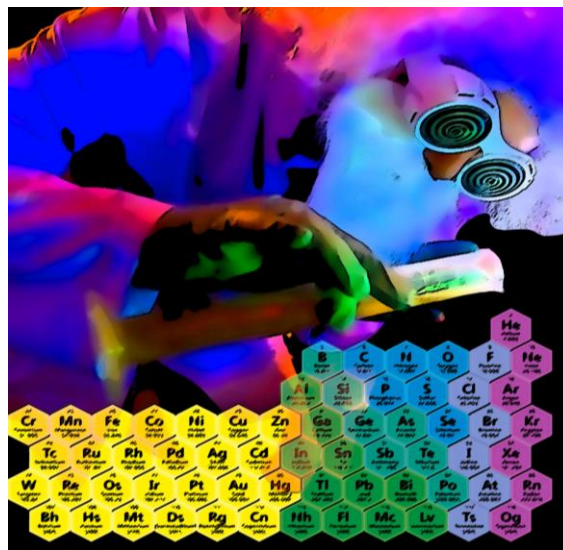
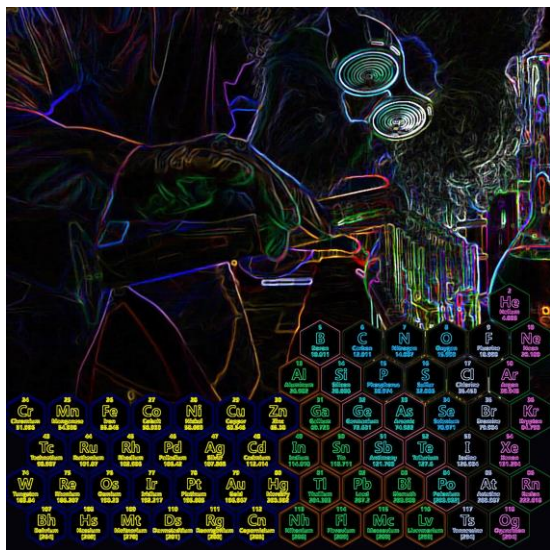
образовательные (предметные):

после первого года обучения обучающиеся должны знать:

- понятия фон, слой, непрозрачность, режим изображения, режим смешивания, маска слоя; основные инструменты программы, их назначение, параметры и технологию применение; функциональные возможности и назначение палитр Навигатор, Слои, История; инструменты и команды для цветокоррекции изображения;

должны уметь:

- выполнять основные действия со слоями изображения, осуществлять цветокоррекцию и слияние фотографий в Photoshop, создавать изображения и текстовые эффекты по алгоритму, фотореалистичные изображения, изображения из векторных фигур;



Пример цветокоррекции фотографии

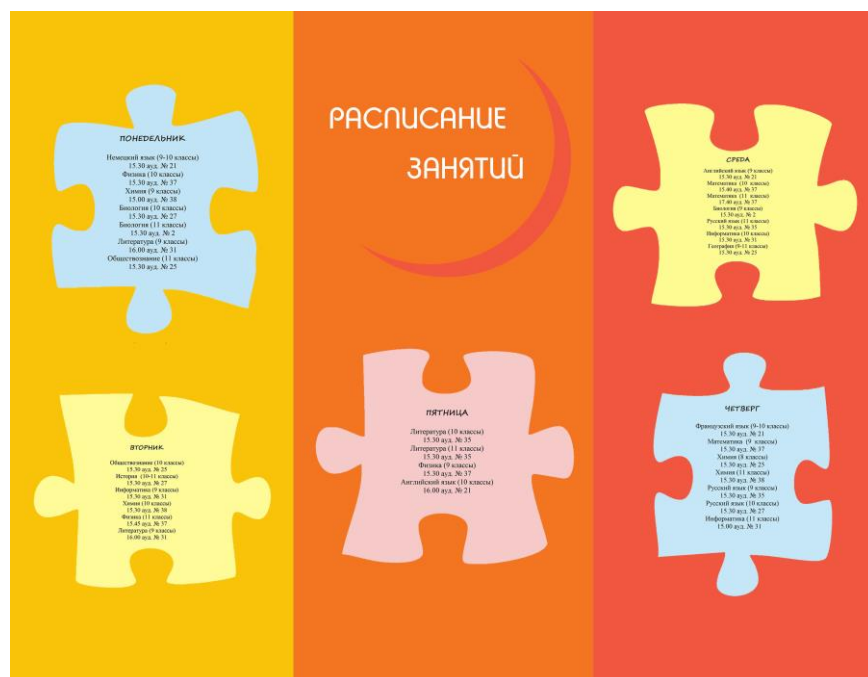


Пример обработки фотографий

- решать задачи на вычисление количества графической информации.



Пример верстки информационной листовки



Пример дизайн-макета стенда для расписания

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина»

Принята на заседании
педагогического совета
от 26 августа 2019 г.
Протокол № 1



Утверждаю:
Директор

/Марушкина Н.А./

Приказ от 28 августа 2019 г. № 179

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
технической направленности
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2 –ОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Автор-составитель:
Амелина О.Ю., педагог
дополнительного образования

Орёл, 2019 год

Содержание программы 2-ого года обучения

Технологическая карта программы

недели	Вид и № занятия	Тема занятия	Контактная работа, час.	Самостоятельная работа, час.	Всего, час.	Форма организации занятий	Форма подведения итогов	Примечания
	1	2	3	4	5	6	7	8
2 год обучения								
модуль №1 «Создание графических изображений в CorelDraw. Основные инструменты»								
Сентябрь 1 неделя	Т 1	Понятие векторной графики. Графические редакторы векторной графики.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе. Дискуссия – отличия векторной и растровой графики. Их преимущества и недостатки

Сентябрь 1 неделя	Т 2	Основы двумерной векторной графики на примере программы CorelDraw. Основные понятия и интерфейс программы. Построение и преобразование объектов векторной графики.	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 1-3	
Сентябрь 2 неделя	ПЗ 1	Создание орнамента	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Сентябрь 3 неделя	ПЗ 2	Комбинаторика.	4		4	занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Создание изображений из определенного количества геометрических фигур. Без изменения масштаба фигур
Сентябрь 4 неделя	ПЗ 3	создание авторских иллюстраций - стикеров	6		6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		На основе основных фигур, способов заливки и масштабирования

Октябрь 1 неделя	Т 3	Инструмент «Кривая Безье».	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 4-5	
Октябрь 2 – 3 неделя	ПЗ 4	Отрисовка иллюстрации	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом изображений, выбрать наиболее интересную обучающемуся, отрисовать ее в кривых и выполнить заливку изображения
Октябрь 3-4 неделя	ПЗ 5	Отрисовка логотипа	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Из предложенных педагогом логотипов, выбрать 5, отрисовать их в кривых и выполнить заливку изображения

Ноябрь 1 неделя	Т 4	Понятие фирменного стиля.	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 6	Беседа – где применяется фирменный стиль. Особенности рекламы
Ноябрь 1-4 неделя	ПЗ 6	Создание фирменного стиля	14	2	16	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		К логотипу ПЗ 5 выполнить фирменный стиль (размещение на футболке, обложке блокнота, баннере)
Декабрь 1 неделя	Т5	Инструмент «Текст».	1		1	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	Фронтальный опрос, выполнение практических заданий ПЗ 7-10	
Декабрь 1 неделя	ПЗ 7	Создание шрифтовой композиции	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

Декабрь 2 неделя	ПЗ 8	Преобразование буквы в изображение.	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Декабрь 3 неделя	ПЗ 9	Преобразование буквы в букву	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Декабрь 4 неделя	ПЗ 10	Создание шрифтового рекламного плаката	2	2	4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
	Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ					отчетное занятие-выставка		Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина
		Итого по модулю:	60	12	72			

модуль №2 « Творческие проекты: авторские иллюстрации в CorelDraw»								
Январь 2 неделя	Т 1	Анализ дизайнерских проектов	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в зимнее время «Осторожно, тонкий лед».
Январь 2 неделя	Т 2	Выбор темы авторского проекта	1	1	2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Январь 3 неделя	Т 3	Утверждение темы авторского проекта	1		1	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков	выполнение практических заданий ПЗ 1-7	
Январь 3 неделя	ПЗ 1	Разработка авторского логотипа	4		4	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Разработка как минимум 5 разных вариантов логотипа.

Январь 4 неделя	ПЗ 2	Выбор логотипа для авторского стиля. Разработка эскизов элементов авторского стиля. Эскизный поиск	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Февраль 1 неделя	ПЗ 3	Баннер	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов баннера
Февраль 2 неделя	ПЗ 4	Реклама на транспорте	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов рекламы на транспорте
Февраль 3 неделя	ПЗ 5	Официальные документы	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3 варианта авторского решения официальных документов
Февраль 4 неделя	ПЗ 6	Сувенирная продукция	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		5 вариантов авторского решения сувенирной продукции

Март 1 неделя	ПЗ 7	Оформление витрины	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		2 варианта авторского оформления витрины
Март 2 неделя	Т 4	Трассировка растрового изображения	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 8-14	
Март 2-3 неделя	ПЗ 8	Авторская иллюстрация. Трассировка	6		6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Из трассированного растрового изображения создать 3 авторских иллюстрации
Март 3 неделя	ПЗ 9	Социальный плакат	4		4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Совмещение в разработке растровой и векторной графики.

Март 4 неделя	ПЗ 10	Бумагопластика как вид деятельности графического дизайнера	2	2	4	Мастер-класс на базе ХГФ ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева		Профорияентация
Апрель 1-2 неделя	ПЗ 11	Экслибрис. Каллиграфия	4	4	8	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Беседа - графический планшет
Апрель 3-4 неделя	ПЗ 12	Создание собственной монограммы	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
Май 1-2 неделя	ПЗ 13	Слово-образ	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		

Май 3-4 недели	ПЗ 14	Слово-знак	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
		Итоговая аттестация: организация выставки учебных работ				отчетное занятие-выставка		Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников в им. Ю.А. Гагарина
		Итого по модулю:	60	12	72			
		Итого часов за 2 год обучения	120	24	144			
Примечания * Сложность и характер заданий, время их выполнения определены программой, однако в отдельных случаях в зависимости от уровня освоения программы обучающимися творческой лаборатории, возможно сокращение или увеличение количества заданий в пределах общего количества часов, отведенных учебным планом.								

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты по итогам освоения программы 2-ого года обучения:

личностные – умение вести беседу, работать в группе, команде; личностный профессиональный рост обучающихся за счёт участия в конкурсах разных уровней; формирование ценностного отношения к окружающему миру и обществу – воспитание нравственных качеств личности;

метапредметные – умение самостоятельно пользоваться различными источниками информации и справочными материалами, анализировать полученную информацию; повышение уровня социальной культуры обучающихся за счёт вовлечения в процесс социальной деятельности, развитие социальной активности обучающихся через проведение самостоятельной социально значимой и социально полезной деятельности; умение работать в единой творческой группе, коллективе;

образовательные (предметные):

после второго года обучения обучающиеся
должны знать:

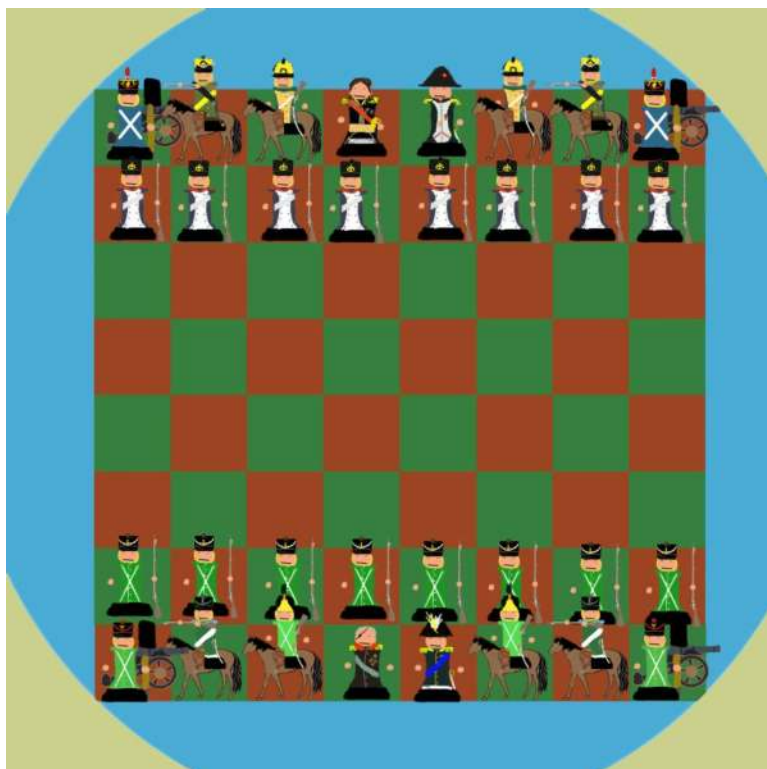
- основные инструменты программы CorelDraw, понятия контур, заливка; технологию работы с кривыми Безье, типы узлов; типы текста (обычный и художественный) и способы их создания;

должны уметь:

- использовать инструменты программы CorelDraw для создания векторных иллюстраций;

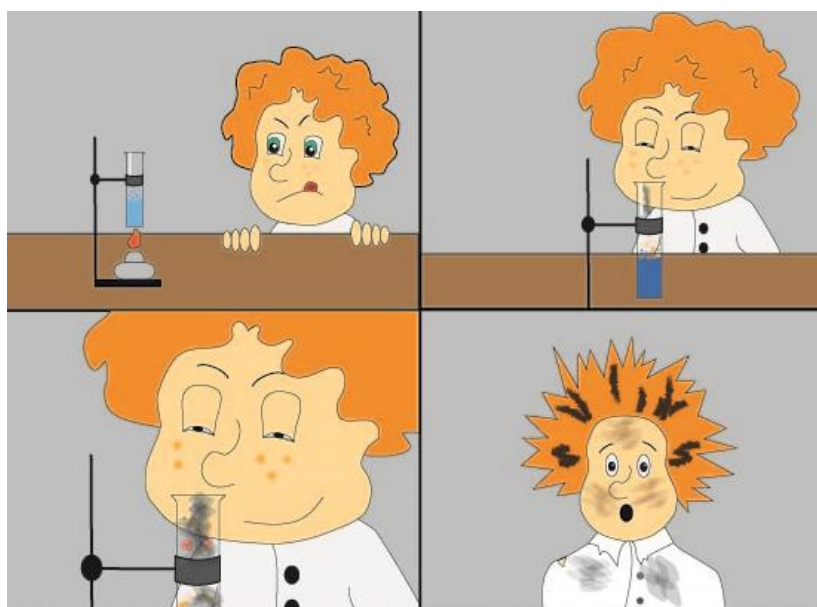


Пример разработанных обложек к школьным тетрадям

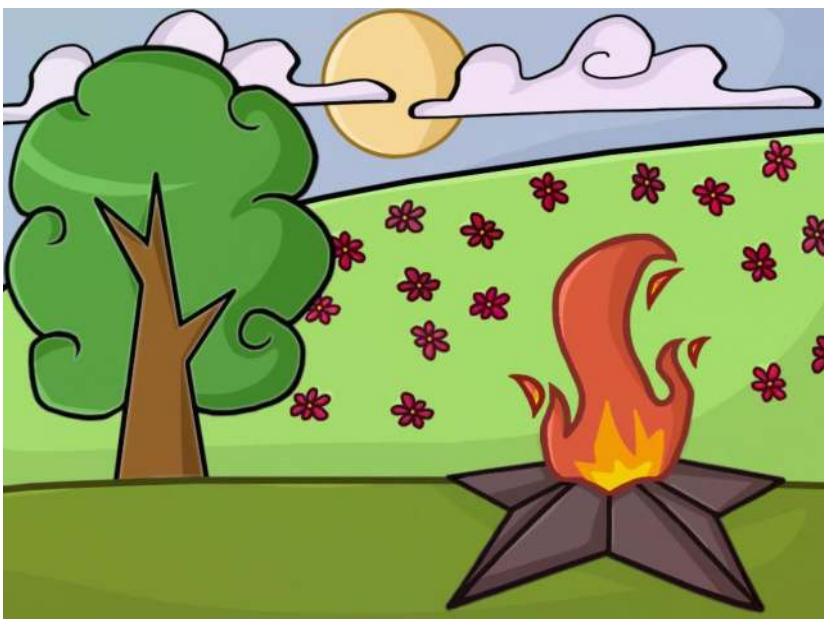


Пример патриотического плаката «1812»

- создавать авторские цифровые иллюстрации и графические изображения в программе CorelDraw.



Пример авторской векторной иллюстрации к комиксу



Пример авторской векторной иллюстрации «Вечный огонь»



Пример патриотического плаката «Мой город Орел»

Департамент образования Орловской области
Бюджетное учреждение Орловской области
дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина»

Принята на заседании
педагогического совета
от 26 августа 2019 г.
Протокол № 1



Утверждаю:

Директор

/Марушкина Н.А./

Приказ от 28 августа 2019 г. № 179

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа
технической направленности
«Цифровая иллюстрация и компьютерная графика»**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 3 –ИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Автор-составитель:
Амелина О.Ю., педагог
дополнительного образования

Орёл, 2019 год

Содержание программы 3-его года обучения

Технологическая карта программы

недели	Вид и № занятия	Тема занятия	Контактная работа, час.	Самостоятельная работа, час.	Всего, час.	Форма организации занятий	Форма подведения итогов	Примечания
	1	2	3	4	5	6	7	8
		3 год обучения						
		модуль №1 «Создание графических изображений в Illustrator. Основные инструменты»						
Сентябрь 1 неделя	Т 1	Основы двумерной векторной графики на примере программы Illustrator. Основные понятия и интерфейс программы.	2		2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в компьютерном классе.
Сентябрь 1-2 недели	Т 2	Построение и преобразование объектов векторной графики.	2	2	4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 1-2	

Сентябрь 2 неделя	ПЗ 1	Копия стикеров	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Педагогом предоставляется 5 разных стикеров. Обучающийся лаборатории должен их скопировать
Сентябрь 3-4 неделя	ПЗ 2	Разработка авторских стикеров	10	2	14	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		На основе модуля разработать серию авторских стикеров – иллюстраций. Не менее 4
Октябрь 2 неделя	Т 3	Кисти. Создание кистей.	2		2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 3-8	
Октябрь 2 неделя	ПЗ 3	Создание и сохранение библиотеки авторских кистей	2		2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		

Октябрь 3 неделя	ПЗ 4	Разработка паттерна на основе авторских кистей	4	2	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Кисти из сохраненной авторской библиотеки
Октябрь 4 неделя Ноябрь 1 неделя	ПЗ 5	Просмотр аналогов цветowych плакатов	4	2	6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала	Посещение выставки, просмотр видеоматериалов	
Ноябрь 2-3 неделя	ПЗ 6	Цветовой плакат	4	2	6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		

Ноябрь 4 неделя Декабрь 1-2 неделя	ПЗ 7	Иллюстрация в стиле аппликации	10		10	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
Декабрь 3-4 неделя	ПЗ 8	Разработка новогодней открытки	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
		Промежуточная аттестация: организация выставки учебных работ				отчетное занятие-выставка		Выставка работ в холле дворца пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина

		Итого по модулю:	60	12	72			
модуль №2 «Творческие проекты: авторские иллюстрации в Illustrator»								
Январь 2 неделя	Т 1	Анализ дизайнерских проектов	<i>1</i>	<i>1</i>	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Инструктаж по технике безопасности в зимнее время «Осторожно, тонкий лед».
Январь 2 неделя	Т 2	Выбор темы авторского проекта	<i>1</i>	<i>1</i>	2	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Январь 3 неделя	Т 3	Утверждение темы авторского проекта	<i>1</i>		<i>1</i>	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков	выполнение практических заданий ПЗ 1-7	
Январь 3 неделя	ПЗ 1	Разработка авторского логотипа	<i>4</i>		<i>4</i>	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		Разработка как минимум 5 разных вариантов логотипа.

Январь 4 неделя	ПЗ 2	Выбор логотипа для авторского стиля. Разработка эскизов элементов авторского стиля. Эскизный поиск	4	2	6	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		
Февраль 1-2 неделя	ПЗ 3	Баннер	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов баннера
Февраль 2-3 неделя	ПЗ 4	Реклама на транспорте	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3-5 вариантов рекламы на транспорте
Февраль 3-4 неделя	ПЗ 5	Официальные документы	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		3 варианта авторского решения официальных документов
Март 1-2 неделя	ПЗ 6	Сувенирная продукция	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		5 вариантов авторского решения сувенирной продукции

Март 2-3 неделя	ПЗ 7	Оформление витрины	4	1	5	учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков		2 варианта авторского оформления витрины
Март 3 неделя	Т 4	Трассировка растрового изображения	1	1	2	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом	выполнение практических заданий ПЗ 8-13	
Март 4 неделя	ПЗ 8	Авторская иллюстрация. Трассировка	6		6	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		Из трассированного растрового изображения создать 3 авторских иллюстрации
Апрель 1 неделя	ПЗ 9	Социальный плакат	4		4	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		Совмещение в разработке растровой и векторной графики.

Апрель 2 неделя	ПЗ 10	упаковка как вид деятельности графического дизайнера	2	2	4	Мастер-класс на базе ХГФ ФГБОУ ВО ОГУ имени И.С. Тургенева		Профориентац ия
Апрель 3-4 неделя	ПЗ 11	Разработка авторской маски	2	4	6	учебные занятия по ознакомлению обучающихся с новым материалом		
Май 1-2 неделя	ПЗ 12	Чертеж авторской маски в программе	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
Май 3-4 неделя	ПЗ 13	Цветовое решение авторской маски. Печать	8		8	учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного материала		
		<i>Итоговая аттестация: организация выставки учебных работ</i>				<i>отчетное занятие- выставка</i>		<i>Выставка работ в холле дворца</i>

								пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина
		Итого по модулю:	60	12	72			
		Итого часов за 3 год обучения	120	24	144			
Примечания * Сложность и характер заданий, время их выполнения определены программой, однако в отдельных случаях в зависимости от уровня освоения программы обучающимися творческой лаборатории, возможно сокращение или увеличение количества заданий в пределах общего количества часов, отведенных учебным планом.								

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты по итогам освоения программы 3-его года обучения:

личностные – умение вести беседу, работать в группе, команде; личностный профессиональный рост обучающихся за счёт участия в конкурсах разных уровней; формирование ценностного отношения к окружающему миру и обществу– воспитание нравственных качеств личности;

метапредметные – умение самостоятельно пользоваться различными источниками информации и справочными материалами, анализировать полученную информацию; повышение уровня социальной культуры обучающихся за счёт вовлечения в процесс социальной деятельности, развитие социальной активности обучающихся через проведение самостоятельной социально значимой и социально полезной деятельности; умение работать в единой творческой группе, коллективе;

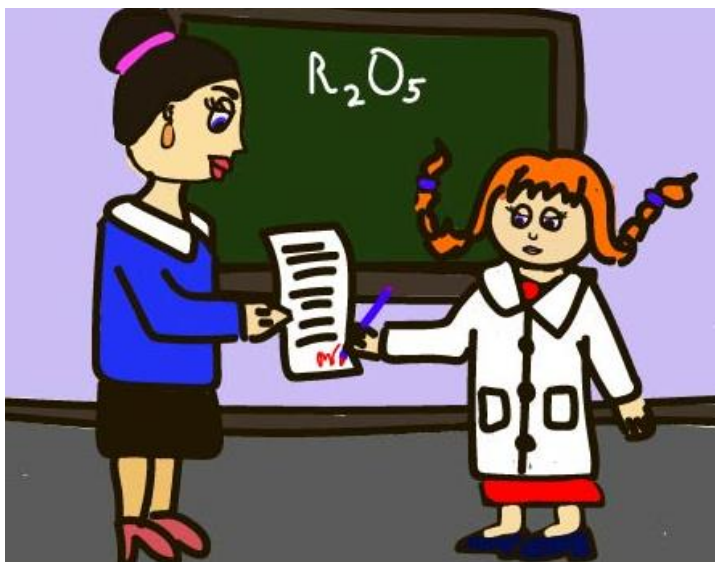
образовательные (предметные):

после третьего года обучения обучающиеся
должны знать:

- основные инструменты программы Illustrator, их назначение и технологию применения; понятия контур, заливка; технологию работы с кривыми Безье, типы узлов; типы текста (обычный и художественный) и способы их создания;

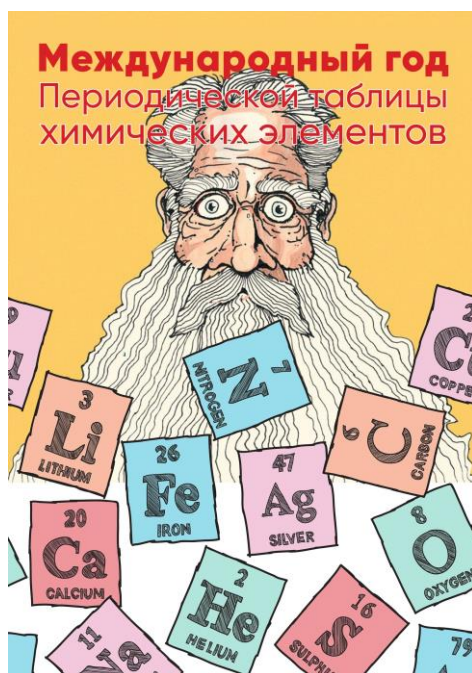
должны уметь:

- использовать инструменты программы Illustrator для создания векторных иллюстраций;



Пример авторской векторной иллюстрации «Инструктаж по безопасности в кабинете химии»

- создавать авторские цифровые иллюстрации и графические изображения в программе Illustrator.



Пример плаката, посвященного 150 – летию таблице Менделеева

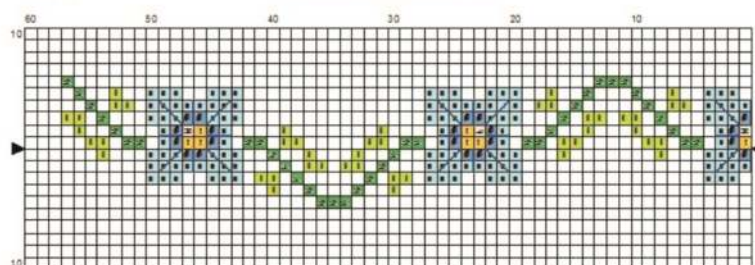


Пример векторной иллюстрации «Марка, посвященная 75 летию победы в Великой отечественной войне»



Page 1

Растительный орнамент



*Пример авторской схемы для вышивки крестом
(авторский ручной эскиз переработан в электронный вариант)*