

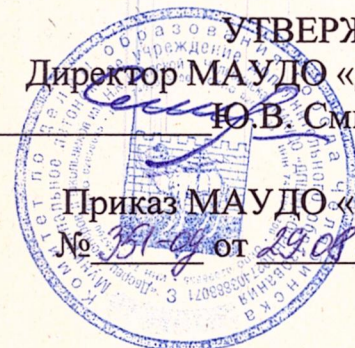
Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»

Протокол № 7 от 28.08.2023

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ДПШ»
Ю.В. Смирнова

Приказ МАУДО «ДПШ»
№ 351-04 от 29.08.2023



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Мастерская компьютерной живописи»**

Направленность Программы: техническая

Возраст учащихся: 10-16 лет

Срок реализации: 1 год

Год разработки Программы: 2023

Автор-составитель:
Иванова Елена Александровна, методист
Бояков Артур Павлович,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2023 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	7
Учебный план Программы.....	7
Содержание Программы.....	8
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	13
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	15
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	18
Приложение 2. Карточка Программы.....	19
Приложение 3. План воспитательных мероприятий Программы.....	21
Приложение 4. Контрольно-измерительные материалы.....	22

РАЗДЕЛ 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 30 декабря 2021 года (редакция, действующая с 1 марта 2022 года).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 (редакция от 24.12.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.01.2022).
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. «Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).
7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018, протокол №3).
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года № 533).
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки

качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Закон Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (с изменениями на 2 ноября 2021 года).

15. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская компьютерной живописи» (далее – Программа): техническая.

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы обусловлена тем, что в настоящее время развитие новых технологий вызывает интерес в их изучении со стороны подрастающего поколения уже в младшем школьном возрасте. Поэтому сегодня система дополнительного образования решает проблему подготовки подрастающего поколения к будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе. Данная Программа дает возможность обучающимся научиться применять компьютер как средство получения новых знаний и развития творческих способностей; предполагает глубокое изучение графических редакторов: Adobe Photoshop, Blender и другие. Занятия предполагают изучение теоретического материала и практическую работу за компьютерами. В ходе обучения по Программе рассматриваются вопросы создания, редактирования изображений; особенности изучаемых программ.

Воспитательный потенциал Программы

Программа технической направленности нацелена на развитие творческой инициативы у обучающихся, самостоятельности, приобретение навыков и опыта при создании простых, а затем и сложных художественных замыслов. Данная Программа призвана сформировать у воспитанников основы творческого подхода при выполнении заданий цифровыми инструментами изобразительной деятельности.

Также в содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» и «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся через знакомство с профессиями технической сферы.

Отличительные особенности Программы

Данная Программа отличается тем, что она стимулирует интерес обучающихся к творческой деятельности, посредством создания компьютерного рисунка. Компьютер рассматривается как инструмент для самовыражения и

расширения возможностей традиционного рисования. Полученные в процессе освоения Программы ключевые компетенции, обучающиеся смогут применить как в рамках образовательного процесса, так и в повседневной жизни: для разрешения конкретных жизненных ситуаций, адаптации в быстро развивающемся мире информационных технологий. Приобретенный комплекс знаний и практических умений способствует также организации развивающего досуга ребенка. В процессе освоения Программы, обучающиеся получают знания о правилах работы с компьютером, цветоведении, композиции, образовании форм, рисовании, 2D-графике, дизайне, а также о наиболее интересных фактах из истории изобразительного искусства, возможностях цифрового мира.

Адресат Программы: 10-16 лет.

Младший школьный возраст - 7-11 лет. Ключевым, психолого-педагогическим аспектом данного возрастного периода является развитие психики детей на основе ведущей деятельности – учения. Младшие обучающиеся отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Восприятие на этом уровне психического развития связано с практической деятельностью ребёнка.

Средний школьный возраст - 12-14 лет. Одним из ключевых факторов, характеризующих средний школьный возраст, является развитие мышления. Идеальная форма – то, что ребенок осваивает в этом возрасте, с чем он реально взаимодействует, - это область моральных норм, на основе которых строятся социальные взаимоотношения. Общение со своими сверстниками – ведущий тип деятельности в этом возрасте. В данном возрасте стабилизируются черты характера и основные формы межличностного поведения. Период характеризуется особым вниманием ребёнка к собственным недостаткам.

Старший школьный возраст - 15-17 лет. У старших школьников активно формируются устойчивые ценности и системы ценностей, корректируется мировоззрение. Все чаще старший школьник начинает руководствоваться сознательно поставленной целью, появляется стремление углубить знания в определенной области, возникает стремление к самообразованию.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностями обучающихся.

Программа может быть реализована для детей с ОВЗ, включенных в группу обучающихся по Программе. В случае запроса родителей (законных представителей) обучающихся на индивидуальное сопровождение разрабатывается «индивидуальный образовательный маршрут по освоению дополнительной общеразвивающей программы».

Оптимальное количество обучающихся по Программе (в одной группе) – 15 человек.

Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся через освоение компьютерной графики.

Задачи Программы:

Личностные:

- развитие эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру (знаниям, культуре, человеку);

- развитие целеустремленности и трудолюбия.

Метапредметные:

- развить умение планировать и осуществлять свою деятельность;

- развить навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм.

Предметные:

- сформировать практические умения в области компьютерной графики;

- приобрести опыт создания художественного образа в графическом редакторе.

Планируемые образовательные результаты, которые приобретет обучающийся по итогам освоения Программы

Личностные:

- демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру

(знаниям, культуре, человеку);

- проявляет целеустремленность и трудолюбие.

Метапредметные:

- умеет планировать и осуществлять свою деятельность;

- умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм.

Предметные:

- знает назначение и возможности графических редакторов: Adobe Photoshop, Blender и другие.

- имеет опыт создания художественного образа в графическом редакторе.

Объем Программы: 148 часов.

Форма обучения: очная. Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: беседа, практическое занятие, презентация проекта.

Срок реализации Программы: 1 год.

Режим занятий: два раза в неделю по два академических часа; перерыв между занятиями 10 мин.

Раздел 2. Содержание Программы

2.1 Учебный план модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская компьютерной живописи»

Предмет: «Компьютерная графика»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение	2	2	-	
1.1	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	
2.	Раздел 2. Основы компьютерного искусства: от карандаша к мышке	54	10	44	
2.1	Основы рисования на компьютере	8	1	7	
2.2	Графические художественно-выразительные средства	8	2	6	
2.3	Форма предметов	8	1	7	
2.4	Цветовой круг	6	1	5	
2.5	Контрасты черного и белого	4	1	3	
2.6	Художественная композиция	6	1	5	
2.7	Узор и орнамент	6	1	5	
2.8	Русское народное творчество	4	1	3	
2.9	Скетчинг. Текущий контроль	4	1	3	творческое задание
3.	Раздел 3. Фирменный стиль	16	3	13	
3.1	Дизайн объектов	8	1	7	
3.2	Дизайн код персонажей	8	2	6	
4.	Раздел 4. Дизайн	56	7	49	
4.1	Графический дизайн	8	1	7	
4.2	Построение и план локации	8	1	7	
4.3	Возможности 3D-конструирования	8	1	7	
4.4	Оформление локации	8	1	7	
4.5	Трехмерное иллюстрационное изображение	8	1	7	
4.6	Дизайн-проект игровых объектов	8	1	7	
4.7	Основы анимации	8	1	7	
5.	Раздел 5. Иллюстрация	20	5	15	
5.1	Персонажи	8	1	7	
5.2	Декоративные элементы одежды	8	2	6	
5.3	«Мой выбор»: профессии, связанные с графическим дизайном	2	2	-	
5.4	Итоговое занятие «Мастерская компьютерной живописи». Промежуточная аттестация	2	-	2	презентация проекта
	Итого:	148	27	121	

**2.2 Содержание учебного плана
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская компьютерной живописи»**

Раздел 1. Введение (2 часа).

Тема 1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности (2 часа).

Теория (2 часа).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Инструктаж по технике безопасности, правила поведения в учреждении при возникновении чрезвычайной ситуации. Правила поведения на занятиях. План работы группы на учебный год.

Раздел 2. Основы компьютерного искусства: от карандаша к мышке (54 часа).

Тема 2.1 Основы рисования на компьютере (8 часов).

Теория (1 час).

Различие между цифровым рисунком и традиционным. Базовые приемы работы в графической программе. Введение в графические программы и их основные функции.

Практика (7 часов).

Приемы работ с кистями и их настройка в программе для рисования. Настройки кистей в программе, кисти, имитирующие карандаш, работа с пером планшета как с карандашом, сходства отличия. Рисование сложных форм и составление объекта из простых форм с помощью графической программы. Изображение деревьев, птиц, животных, роботов: общие и характерные черты. Знакомство с функциями графических программ (штрихи, заливка. Копирование/вставка, штамп).

Тема 2.2 Графические художественно-выразительные средства (8 часов).

Теория (2 часа).

Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые, плавные и острые, закругленные спиралью, летящие) и их знаковый характер. Линия, штрих, пятно и художественный образ.

Практика (6 часов).

Работа с формами и линиями: изучение и отработка различных видов линий и форм в компьютерном искусстве, методы их создания. Выполнение задания: передача с помощью линии эмоционального состояния природы, человека, животного.

Тема 2.3 Форма предметов (8 часов).

Теория (1 час).

Разнообразие форм предметного мира и передача их на плоскости и в цифровом пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Трансформация форм. Влияние форм на предметы, на представление о его характере. Силуэт. Цифровое и Классическое восприятие искусства. Анализ цвета и мазков.

Практика (7 часов).

Определение строения и поиск геометрических форм для создания зарисовок (Куб, Ваза, Ветка). Знакомство с интерфейсом графических программ и изучения работы с формой (Adobe Photoshop).

Тема 2.4 Цветовой круг (6 часов).

Теория (1 час).

Понятия: цветовая теория и цветовая палитра. Основные и составные цвета. Смешение цветов. Передача с помощью цвета характера персонажа, его эмоционального состояния. Знакомство с понятием теплые и холодные цвета и оттенки.

Практика (5 часов).

Изучение и отработка основных принципов цветового сочетания и использования различных инструментов для подбора цветов. В цифровом варианте: работа с цветом и наложением слоёв. Смешивание и подбор цвета в палитрах RGB и CMYK.

Тема 2.5 Контрасты черного и белого (4 часа).

Теория (1 час).

Роль белых и черных красок в эмоциональном звучании и выразительность образа. Эмоциональные возможности цвета, техника наложение цвета в программе (Adobe Photoshop).

Практика (3 часа).

Ретушь фотографий путем изменения контрастов.

Тема 2.6 Художественная композиция (6 часов).

Теория (1 час).

Изучение основных принципов композиции и компоновки в компьютерном искусстве. Элементарные приёмы композиции на плоскости и в цифровом пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ в построении композиции. Пропорции и перспектива. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Роль контраста в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое, темное и светлое, спокойное и динамичное и т.д. Композиционный центр (зрительный центр композиции). Главное и второстепенное композиции, симметрия и асимметрия.

Практика (5 часов).

Выполнение задания: расположить основные элементы и части пейзажа в определенной системе и последовательности в соответствии с правилами композиции для наибольшей выразительности и раскрытия художественного образа.

Тема 2.7 Узор и орнамент (6 часов).

Теория (1 час).

Изучение методов создания и использования текстур и узоров в компьютерной графике. Знакомство с фризовой композиции. Симметрия, повтор, ритм, свободный фантазийный узор. Выразительность фактуры. Многообразие и красота узоров.

Практика (5 часов).

Интерпретация и воплощение цифровых изображений (картины, фотоколлажи, т. д.). Создание и использование текстур и узоров в компьютерной графике.

Тема 2.8 Русское народное творчество (4 часа).

Теория (1 час).

Знакомство с разнообразием видов народного художественного творчества.

Практика (3 часа).

Использование народных мотивов в создании композиции. Создание цифровых изображений на основе пройденного материала.

Тема 2.9 Скетчинг (4 часа).

Теория (1 час).

Что такое скетч? Скетчинг персонажа. Жанры рисования, тени, цвет, анатомия персонажа, рисование персонажа в движении.

Практика (3 часа).

Создание эскиза персонажа, используя разнообразный материал, в комбинированных жанрах и техниках изобразительного искусства или используя главные инструменты графических программ, а именно: создавать рисунки из простых объектов. Текущий контроль

Раздел 3. Фирменный стиль (16 часов).

Тема 3.1 Дизайн объектов (6 часов).

Теория (1 час).

Знакомство с понятием игровой объект. Фантазийные и классические мотивы.

Практика (7 часов).

Создание собственного оригинального объекта.

Тема 3.2 Дизайн код персонажей (8 часов).

Теория (2 часа).

Что означают понятия: дизайн персонажей.

Практика (6 часов).

Разработать персонажа на основе различных референсов.

Раздел 4. Дизайн (26 часов).

Тема 4.1 Графический дизайн (8 часов).

Теория (1 час).

Понятие «графический дизайн». Виды граф дизайна.

Практика (7 часов).

Практические упражнения для развития навыков графического дизайна: определение направления, создание основы, создание целостной формы. Изучение основных принципов и техник графического дизайна: создание логотипов, постеров и рекламных материалов.

Тема 4.2 Построение и план локаций (6 часов).

Теория (1 час).

Знакомство со стилями и особенностями создания мира. Назначение помещения. Условные обозначения.

Практика (5 часов).

Знакомство с интерфейсом дизайна Adobe Photoshop. Создание базовых бытовых объектов.

Тема 4.3 Возможности 3D -конструирования (6 часов).

Теория (1 час).

Знакомство с 3D в искусстве.

Практика (5 часов).

Создание рисунка на основе 3D модели.

Тема 4.4 Оформление локации (8 часов).

Теория (1 час).

Виды и направления в дизайне локации. Эргономичность расстановки объектов в пространстве.

Практика (7 часов).

Объединение стилей. Визуализация локации: изменение размера, приподнятость, поворот. Подбор цвета модели.

Тема 4.5 Трехмерное иллюстрационное изображение (8 часов).

Теория (1 час).

Введение в трехмерную графику.

Практика (7 часов).

Создание трехмерных моделей и сцен.

Тема 4.6 Дизайн-проект игровых объектов (8 часов).

Теория (1 час).

Понятия естественное и искусственное освещение. Тени, в зависимости от направления и яркости света.

Практика (7 часов).

Создание объекта рендер проекта. Настройка кистей и слоев. Подготовка и презентация своего проекта в среде для наглядной демонстрации.

Тема 4.7 Основы анимации (8 часов).

Теория (1 час).

Основы анимации: как нарисовать движение и действие.

Практика (7 часов).

Изучение и отработка различных методов создания движения в графических редакторах.

Раздел 5. Иллюстрация (20 часов).

Тема 5.1 Персонажи (8 часов).

Теория (1 час).

Знакомство с распространенными культурами. Подготовка материала для творческой работы. Применение правил постановки композиции. Особенности организации работы.

Практика (7 часов).

Сбор референсов или других фото элементов. подготовка материалов для изготовления композиций.

Тема 5.2 Декоративные элементы одежды (8 часов).

Теория (2 часа).

Способы изготовления и оформления печатных изделий, проекта.

Практика (6 часов).

Оформление и презентация самостоятельной работы при помощи инструментов, изученных на основе пройденных тем.

Тема 5.3 «Мой выбор»: профессии, связанные с графическим дизайном (2 часа).

Теория (2 часа).

Знакомство с «Атласом новых профессий». Беседа на тему: «Чем занимается графический дизайнер»: суть работы, где работает, что нужно знать и уметь, к чему нужно быть готовым.

Тема 5.4 Итоговое занятие «Мастерская компьютерной живописи».

Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

Выполнение обучающимся работ в соответствии с учебным планом Программы. Педагог просматривает работы обучающихся и оценивает техническое и художественное качество выполнения представленных работ.

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	высокий	работа соответствует предложенной теме; цветовая гамма гармонична; композиция закончена; работа оформлена аккуратно
	средний	выполнение работы средней сложности, соответствующей теме; цветовая гамма гармонична; допущены незначительные ошибки в оформлении композиции; аккуратное выполнение работы
	низкий	выполнение простой работы, соответствующей теме; не соблюдены требования выполнения практического материала

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация проекта

Форма аттестации/ контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Презентация творческого проекта	высокий	- самостоятельное выполнение сложной творческой работы; - умение довести работу до конца; - правильное использование инструментов графического редактора; - использование дополнительных художественных приемов; - выполнение оригинального и сложного образа; - качественное и аккуратное выполнение работы
	средний	- выполнение сложной творческой работы с дополнительными элементами с помощью педагога; - стремление к самостоятельной работе; - правильное использование инструментов графического редактора с помощью педагога; - аккуратное выполнение работы
	низкий	- выполнение простой творческой работы с помощью педагога; - правильное использование инструментов графического редактора с помощью педагога; - умение выстроить иерархию элементов изделия

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская компьютерной живописи» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 4).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская компьютерной живописи» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 4).

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации Программы

4.1 Методические материалы

Форма обучения – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.

2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

3. Презентация проектов – это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой обучающийся познаёт окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Варкин, Ю. А. Компьютерная графика в практических приложениях / Варкин, Ю. А. Заргарян, Е. В. – Томск: ТТИ ЮФУ, 2014. – 255 с.
2. Залогова, Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. / Л. А. Залогова – Москва: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2011. – 245 с.
3. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин. – Москва: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2018. – 399 с.
4. Кульневич, С.В. Не совсем обычный урок, Издат. программа Педагогика нового времени, Воронеж, 2006. – 176 с.

5. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие / Т. И. Немцова, Ю. В. Назарова. – Москва: ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2012. – 288 с.
6. Пауэл, У. Ф. Цвет и как его использовать. – Москва: Астрель: АСТ, 2008. – 68 с.
7. Тучкевич, Е. И. Компьютерная графика: учеб. пособие / Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.

Для детей и родителей

1. Варкин, Ю. А. Компьютерная графика в практических приложениях / Варкин, Ю. А. Заргарян, Е. В. – Томск: ТТИ ЮФУ, 2014. – 255 с.
2. Тучкевич, Е. И. Компьютерная графика: учеб. пособие / Е. И. Тучкевич. – Санкт-Петербург: Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.

Интернет ресурсы:

1. Федеральный ресурсный информационно-аналитический центр художественного образования: <https://rfartcenter.ru/>
2. Цифровая коллекция государственного каталога Музейного фонда Российской Федерации «Госкаталог.РФ» (живопись, графика, скульптура, предметы прикладного искусств, быта, этнографии) <https://goskatalog.ru/portal/#/>

4.2 Материально-техническое обеспечение и оснащённость образовательного процесса Программы

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I. Печатные пособия		
1.	иллюстрации из различных источников по темам учебно-тематического плана	20
2.	учебная литература	15
II. Информационно-коммуникационные средства (программные средства)		
1.	операционная система	Windows-8
2.	антивирусная программа	Dr. Web
3.	пакет Microsoft Office	Word, Excel и пр.
4.	графический редактор	Adobe Photoshop
III. Дидактические материалы		
1.	раздаточный материал: рисунки, схемы, лекала, трафареты	25
2.	Игра «Поможем художнику»	1
3.	Инструкции по О.Т. и Т.Б.	1
4.	Дидактические презентации о художественных техниках	15
IV. Учебно-практическое (учебно-лабораторное, специальное, спортивный инвентарь, инструменты и т.п.) оборудование		
1.	Для одного обучающегося:	

	Бумага акварельная формата А3, ластик, карандаш (В, Н, ВН, цветные), краски (акварель, гуашь), кисти, емкость для воды, клей-карандаш, ножницы, цветная бумага, белая бумага А4, вата, губка, палитра	
2.	персональный компьютер (рабочее место учащегося)	6
V. Технические средства обучения		
1.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
VI. Мебель		
1.	стол учительский	1
2.	парта	12-15
3.	стулья	20
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	2

Приложение 1

Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н. К. Крупской г. Челябинска»

"Утверждаю"
Директор МАУДО "ДПШ"
_____ Ю.В. Смирнова
1 сентября 2023г.

Первый заместитель директора
_____ А.А. Завьялов
1 сентября 2023 г.

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мастерская компьютерной живописи» Филиал «ДПШ» на 2023-2024 год

название программы	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль				Март			Апрель			Май									
	1-4 сентября	4-10 сентября	11-17 сентября	18-24 сентября	25 сентября-1 октября	2-8 октября	9-15 октября	17-22 октября	23-29 октября	30 октября-5 ноября	6-12 ноября	13-19 ноября	20-26 ноября	27 ноября-3 декабря	4-10 декабря	11-17 декабря	18-24 декабря	25-31 декабря	1-7 января	8-14 января	15-21 января	22-28 января	29 января-4 февраля	5-11 февраля	12-18 февраля	19-25 февраля	26 февраля-3 марта	4-10 марта	11-17 марта	18-24 марта	25-31 марта	1-7 апреля	8-14 апреля	15-21 апреля	22-28 апреля	29 апреля-5 мая	6-12 мая	13-19 мая	20-26 мая	27 мая-2 июня
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
полугодие	первое полугодие 01.09.2023-31.12.2023																		второе полугодие 1.01.2024-31.05.2024																					
«Мастерская компьютерной живописи»		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/г	4	4	4	в	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п

г- текущий контроль

п-промежуточная аттестация

в-выходные праздничные дни

Приложение 2

КАРТОЧКА
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская компьютерной живописи»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Мастерская компьютерной живописи»
краткое название ДООП/модуля	«Мастерская компьютерной живописи»
направленность программы	Техническая
краткое описание	Программа технической направленности, которая включает опыт освоения информационных технологий и предполагает овладение навыками работы с современными информационно-технологическими пакетами программ, в части графических редакторов: Adobe Photoshop, Blender и другие, а также позволяет углубить знания о видах компьютерной графики. Занятия компьютерной графикой помогут овладеть навыками и умениями работы в векторных графических редакторах, посредством их изучения представить свое видение и понимание, привлечь обучающихся к творческому использованию компьютерных технологий
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<p>1. Раздел 1. Введение</p> <p>1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности</p> <p>2. Раздел 2. Основы компьютерного искусства: от карандаша к мышке</p> <p>2.1 Основы рисования на компьютере</p> <p>2.2 Графические художественно-выразительные средства</p> <p>2.3 Форма предметов</p> <p>2.4 Цветовой круг</p> <p>2.5 Контрасты черного и белого</p> <p>2.6 Художественная композиция</p> <p>2.7 Узор и орнамент</p> <p>2.8 Русское народное творчество</p> <p>2.9 Скетчинг. Текущий контроль</p> <p>3. Раздел 3. Фирменный стиль</p> <p>3.1 Дизайн объектов</p> <p>3.2 Дизайн код персонажей</p> <p>4. Раздел 4. Дизайн</p> <p>4.1 Графический дизайн</p> <p>4.2 Построение и план локации</p> <p>4.3 Возможности 3D-конструирования</p> <p>4.4 Оформление локации</p> <p>4.5 Трехмерное иллюстрационное изображение</p>

	<p>4.6 Дизайн-проект игровых объектов</p> <p>4.7 Основы анимации</p> <p>5. Раздел 5. Иллюстрация</p> <p>5.1 Персонажи</p> <p>5.2 Декоративные элементы одежды</p> <p>5.3 «Мой выбор»: профессии, связанные с графическим дизайном</p> <p>5.4 Итоговое занятие «Мастерская компьютерной живописи». Промежуточная аттестация</p>
ключевые слова для поиска программы	Дизайн, графика, цифровой рисунок
цель и задачи	Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся через освоение компьютерной графики
результат	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру; - проявляет целеустремленность и трудолюбие; - умеет планировать и осуществлять свою деятельность; - умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм; - знает назначение и возможности графических редакторов: Adobe Photoshop, Blender и другие; - имеет опыт создания художественного образа в графическом редакторе
материальная база	Учебный кабинет, оснащенный мультимедийным оборудованием, специальным оборудованием и инструментами, методическими сборниками
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	10-16 лет
число учащихся в группе	15
способ оплаты	Бюджет
Продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	148/4

**План воспитательных мероприятий
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Мастерская компьютерной живописи»**

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Дата выполнения (месяц)
1.	Игра: «Давайте знакомиться»	формирование благоприятной атмосферы в коллективе	октябрь
2.	День открытых дверей	формирование чувства сопричастности к успехам коллектива	май

**Контрольно-измерительные материалы
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Мастерская компьютерной живописи»**

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

В рамках текущего контроля обучающиеся выполняют учебные задания (подготовка и демонстрация готового изделия). Работа обучающихся оценивается в соответствии с зачётными требованиями.

Критерии оценивания:

- 1) целостность композиции (1-4 балла);
- 2) гармоничность цветовой гаммы (1-4 балла);
- 3) соответствие предложенной тематике (1-4 балла);
- 4) умение работать в графическом редакторе (1-4 балла);
- 5) уровень понимания практического задания (1-4 балла).

0-8 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;

9-15 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

16-20 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

Промежуточная аттестация

Форма контроля: презентация проекта.

Обучающиеся разрабатывают и презентуют творческий проект (цифровой рисунок).

Задание: Нарисовать рисунок с использованием различных художественных приемов, пройденных в рамках Программы с помощью графического редактора.

Ход работы:

1. Определить тематику будущего рисунка, создать эскиз.
2. Подобрать цифровые инструменты и техники для реализации идеи.
3. Выполнить работу, используя навыки работы в графическом редакторе.

Критерии оценки:

1. Эстетическое восприятие (насколько красива и гармонична композиция) - 1- 5 баллов.
2. Оригинальность (насколько композиция уникальна композиция и не похожа на другие) - 1- 5 баллов.
3. Сложность (насколько трудоемка и технически сложна работа, приемы, которые использовались для создания композиции) - 1-5 баллов.

4. Интересность (насколько вызывает внимание и интерес у зрителей данная композиция) – 1-5 баллов.

5. Использование разных текстур и цветов (как много различных элементов использовано) – 1-5 баллов.

0-8 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;

9-19 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

20-25 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки							
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа				Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения			
		Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и требований	Способен ставить цель и выбирать пути её достижения	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе

+ 1 – владеет в совершенстве

0 – средний уровень

- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования _____

Анкета определения знаниевого компонента сформированности личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Знания

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Стремление к знанию – одна из основных черт человека	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
2.	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
3.	Самообразование — это изучение новой информации и получение знаний, навыков самостоятельно	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно

7 – 12 баллов – показатель полностью сформирован

5 – 6 баллов – показатель частично сформирован

0 – 4 баллов - показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	4-полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его бытие	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Труд

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Труд нужен человеку для саморазвития, получения каких-то новых навыков или знаний	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Труд нужен, чтобы получать деньги	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Когда ты трудишься, ты делаешь себе лучше	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Труд является существенным признаком отличия человека от животного	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован

6 – 9 баллов – показатель частично сформирован

0 – 5 – баллов – показатель не сформирован