

Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ  
Муниципальное автономное учреждение  
дополнительного образования  
Центр дополнительного образования  
«Малая академия наук» г. Улан-Удэ

Принята на заседании  
методического совета

от «25» 08 2022 г  
Протокол № 22



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ЦДО «МАН»  
С.Г. Гарматарова  
«25» 08 2022г.

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Цифровое ИЗО»**

Возраст обучающихся: 12-18 лет (6-11 класс)  
Срок реализации программы: 2022-2023 уч.г.

Автор-составитель:  
Хепнер Александра Игоревна,  
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ  
2022г.

## **Пояснительная записка**

Данная образовательная общеразвивающая программа предназначена для учащихся 6-11 классов (12-17 лет) общеобразовательных школ, изучающих Изобразительное искусство в Центре дополнительного образования детей «Малая академия наук». (108 часов, 3 ч. в неделю)

**Цель:** художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету и умение переводить полученные знания в цифровой формат с помощью программ компании Adobe.

**Задачи:**

- освоение терминологии предмета «изобразительное искусство»;
- приобретение умений грамотно изображать художественными средствами с натуры и по памяти предметы окружающего мира;
- формирование умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: набросками, зарисовками, эскизами;
- формирование навыков передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены.
- Освоение работы с графическим планшетом, возможности векторного и растрового изображения предмета в программах компании Adobe

### **Общая характеристика учебного предмета**

Рисунок и живопись - основа изобразительного искусства, всех его видов. В системе художественного образования они являются основополагающим учебным предметом. Учебный предмет «рисунок» -это определенная система обучения и воспитания, система планомерного изложения знаний и последовательного развития умений и навыков. Программа по рисунку включает целый ряд теоретических и практических заданий. Эти задания помогают познать и осмыслить окружающий мир, понять закономерность строения форм природы и овладеть навыками графического изображения.

Живопись - вид изобразительного искусства, произведения которого создаются с помощью красок, наносимых на какую-либо твердую поверхность. В художественных произведениях, создаваемых живописью используются цвет и рисунок, светотень, выразительность мазков, фактуры и композиции, что позволяет воспроизводить на плоскости красочное богатство мира, объемность предметов, их качественное, материальное своеобразие, пространственную глубину и световоздушную среду. Живопись может передавать состояние статичности и ощущение временного развития, покоя и эмоционально-духовной насыщенности, преходящей мгновенности ситуации, эффект движения и т.п.; в живописи возможны сложное повествование и сложный сюжет. Создавать с нуля крутые иллюстрации

- Знать инструменты Photoshop, уметь создавать кисти

- Создавать красивые элементы иллюстрации - контуры, штрихи, цвета
- Придумывать и рисовать стильные иллюстрации, быть в тренде
- Отработаете навыки рисования скетчей в недельной практике
- Научитесь выбирать подходящие цветовые сочетания
- Узнаете всё о заработке на иллюстрации

Количество учебных недель в году: 36.

Количество часов в неделю: 3

Количество учебных часов в год: 108.

### **Особенности содержания и методического обеспечения программы.**

Программа учебного предмета «Цифровое ИЗО» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения изобразительного искусства, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Цифровое ИЗО» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления. Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении цифровому рисунку, живописи и композиции, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать трехмерную форму на двухмерной плоскости.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме. Предлагаемые темы заданий по иллюстрации носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики. Параллельно с длительными постановками выполняются краткосрочные зарисовки и наброски, которые развивают наблюдательность и зрительную память обучающихся, дают возможность быстрее овладеть искусством цифрового рисования.

### **Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения и воспитания:

- Методы формирования новых знаний и способов деятельности.-объяснительно-иллюстративный и репродуктивный (рассказ, объяснение, показ, демонстрация, наблюдение, выполнение задания по алгоритму и др.);  
-проблемный и частично- поисковый (проблемная или эвристическая беседа, создание ситуации затруднения и др.);
- Методы организации деятельности учащихся.  
-методы, предполагающие взаимные действия учителя и учащихся (мозговой штурм, дискуссия, ролевые и сюжетные игры, практикум и др.);

-методы самостоятельной работы (выполнение упражнений, сопровождающихся самопроверкой, изучение работ известных художников, подбор ассоциаций, образов, действия с моделями, постановками, практическая работа и др.)

- Методы контроля и самоконтроля.
  - викторины;
  - практические работы;
  - просмотры.
- Методы формирования личностных результатов.
  - беседа;
  - поручение;
  - рефлексивные методы, воспитывающие ситуации

Предложенные методы работы в рамках общеобразовательной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

#### **Форма проведения учебных занятий**

Учебные занятия по учебному предмету «Цифровое ИЗО» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций.

## **2. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета «Цифровое ИЗО»**

Личностные образовательные результаты:

- художественно-эстетическое развитие личности ребенка;
- раскрытие творческого потенциала;
- развитие внимательности, наблюдательности;
- сохранение и развитие творческого подхода в работе;
- развитие мотивации к творчеству и учёбе.

#### **Метапредметные образовательные результаты**

- навыки самоорганизации;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие глазомера;
- развитие зрительной памяти;
- активация мыслительных процессов, необходимых для анализа и синтеза.

#### **Предметные образовательные результаты:**

- знакомство с различными художественными материалами;
- освоение светотеневого моделирования формы;

- приобретение умений грамотно изображать художественными средствами с натуры и по памяти предметы окружающего мира;
- формирование умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: набросками, зарисовками, эскизами;
- формирование навыков передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены
- Создавать с нуля крутые иллюстрации
- - Знать инструменты Photoshop, уметь создавать кисти
- - Создавать красивые элементы иллюстрации - контуры, штрихи, цвета
- - Придумывать и рисовать стильные иллюстрации, быть в тренде
- - Отрабатываете навыки рисования скетчей в недельной практике
- - Научитесь выбирать подходящие цветовые сочетания
- - Узнаете всё о заработке на иллюстрации

**Содержание учебного предмета «Цифровое ИЗО», для учащихся  
12-17 лет, количество часов 108**

п/п	Название раздела, тема	Количество часов	Теоретические основы	Практические занятия
1	Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал, понятие «Вектор» и «растр». Обзор программ для работы компании Adobe	3	1	2
2	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Обзор всех инструментов, настройка кисти	3	1	2
3	Знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	6	1	5
4	Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа.	3	1	2
5	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»	9	1	8
6	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»	9	1	8
7	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	3	1	2
8	Знакомство с программой Adobe In Design. Верстка работ к итоговому просмотру.	3	1	2
9	Вводное занятие по программе Adobe Illustrator, изучение основных инструментов.	3	1	2
10	Практическое задание, создание простой векторной иллюстрации.	6	1	5

11	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	6	1	5
12	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	9	1	8
13	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации	12	1	11
14	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру	3	1	2
15	Верстка работ к итоговому просмотру.	6	1	5
16	Создание собственного логотипа для дипломной работы.	12	1	11
17	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа.	12	1	11

## 1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	2,7	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00/ 17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал, понятие «Вектор» и «растр». Обзор программ для работы компании Adobe	Кабинет №1	Итог. Просмотр
2		9,13		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Обзор всех инструментов, настройка кисти		Итог. Просмотр
3		16,20		Лекция. Практикум	3	Знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр

4		23, 27, 30		Лекция. Практикум	3	знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр
5	октябрь	4,7	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00/ 17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	Кабинет №1	Итог. Просмотр
6		11,14		Лекция. Практикум	3	Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа.		Итог. Просмотр
7		18, 21		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. Просмотр
8		25,28		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. просмотр
10	ноябрь	1,4	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00/ 17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»	Кабинет №1	Итог. просмотр
11		8,11		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
12		15,18		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
13		22,25		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
14		26,29		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
15	декабрь	6,9	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00/ 17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Кабинет №1	Итог. просмотр
16		13,16		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Adobe In Design. Верстка работ к итоговому просмотру.		Итог. просмотр
17		20,23		Лекция. Практикум	3	Вводное занятие по программе Adobe Illustrator, изучение основных инструментов.		Итог. просмотр
18		27,30		Лекция. Практикум	3	Практическое задание, создание простой векторной иллюстрации.		Итог. просмотр
19	январь	10,13	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	Кабинет №1	Итог. просмотр

20		17,20		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.		Итог. просмотр
21		24,27		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
22		28,31		Лекция. Практикум	3	накомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
23	февраль	3,7	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	Кабинет №204	Итог. просмотр
24		10,14		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
25		17,21		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
26		24,28		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
27	март	3,7	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации	Кабинет №1	Итог. просмотр
28		10,14		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
29		17,21		Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру		Итог. просмотр
30		24,28		Лекция. Практикум	3	Верстка работ к итоговому просмотру		Итог. просмотр
		31,4		Лекция. Практикум	3	Верстка работ к итоговому просмотру		Итог. просмотр
29	апрель	7,11	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Создание собственного логотипа для дипломной работы.	Кабинет №1	Итог. просмотр
30		14,18		Лекция. Практикум		Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
31		21,25		Лекция. Практикум	3	Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
32		27,29		Лекция. Практикум		Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
33		2,5		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр



34	май	12,13	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00/ 17.00-19.00	Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа	Кабинет №1	Итог. просмотр
35		16,19		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр
36		23,26		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр
37		27,30		Лекция. Практикум	3	Итоговый просмотр		Итог. просмотр

### Образовательные ресурсы сети Интернет:

<https://www.youtube.com/user/photoshopfirst>

<https://www.youtube.com/channel/UCR9N1dgBJz5uZ7KpNEPIOeA>

<https://www.youtube.com/watch?v=WIJxb6LrsGo>

<https://geekbrains.ru/courses>

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 310227031995278721568419988831218614170173341464

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 05.09.2022 по 05.09.2023