

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

Принята на заседании
методического совета
от «31» августа 2023 г
Протокол № 32



УТВЕРЖДАЮ:
Директор ЦДО «МАН»
С.Г. Гарматарова
«31» августа 2023г.

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

Возраст обучающихся: 8-11 лет
Срок реализации программы: 2022-2023 уч.г.

Автор-составитель:
Логашинец Кристина Владиславовна,
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ
2023г.

Пояснительная записка к рабочей программе

Цель и задачи учебного предмета

Данная образовательная общеразвивающая программа предназначена для учащихся возрастом 8-11 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 Sketchbook by Autodesk

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 Sketchbook by Autodesk

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 Sketchbook by Autodesk
- 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

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 Sketchbook by Autodesk, 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 зарплате на иллюстрации

1. Учебный план занятий.

п/п	Название раздела, тема	Количество часов	Теоретические основы	Практические занятия
1	Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал. Обзор программы Sketchbook by Autodesk. Техника безопасности и охрана труда при работе на ПК.	3	1	2
2	Знакомство с программой Sketchbook by autodesk. Обзор всех инструментов, настройка кисти	3	1	2

3	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	3	1	5
4	Творческое задание «Рекламный проект» Разработка идеи и замысла, сбор материала, обработка текстового и графического блоков, создание композиции, выполнение работы.	9	1	2
5	Творческое задание квест «Обложка для книги».	6	1	8
6	Игра «Угадай предмет», Игра «Объяснялки», нарисовать предмет на ощупь.	9	1	8
7	Построение геометрических фигур. Практика: изобразить геометрические фигуры в виде животных.	3	1	2
8	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	3	1	2
9	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	3	1	2
10	Практическое задание, рисование бабочек в стиле «витраж». «Цветные витражи» «Бабочка»	6	1	5
11	Моя любимая книга. Практика нарисовать иллюстрацию из любимой книги.	6	1	5
12	Большое космическое путешествие». Создание графического коллажа. Практика придумать иллюстрацию в виде комикса	9	1	8
13	В мире фантазии задание по карточке.	12	1	11
14	Я и мое любимое животное Практика нарисовать домашнего питомца	3	1	2
15	Игра: Я дизайнер нарисовать одежду соседу по парте.	6	1	5
16	Создание итоговой иллюстрации для дипломной работы.	12	1	11
17	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	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	05	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал, понятие «Вектор» и «растр». Обзор программы Sketchbook by autodesk	Кабинет №1	Итог. Просмотр
2		12 19		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Sketchbook by autodesk. Обзор всех инструментов, настройка кисти		Итог. Просмотр
3		26		Лекция. Практикум	3	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр
4	октябрь	03	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	Кабинет №1	Итог. Просмотр
5		10		Лекция. Практикум	3	Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа.		Итог. Просмотр
6		17 24		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. Просмотр
7		31		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. просмотр
8	ноябрь	07	15:00- 17:20	Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»	Кабинет №1	Итог. просмотр

9		14		Лекция. Практикум	3	Игра «Угадай предмет», Игра «Объяснялки», нарисовать предмет на ощупь.		Итог. просмотр
		21		Лекция. Практикум	3	Игра «Угадай предмет», Игра «Объяснялки», нарисовать предмет на ощупь.		Итог. просмотр
10		28		Лекция. Практикум	3	Игра «Угадай предмет», Игра «Объяснялки», нарисовать предмет на ощупь.		Итог. просмотр
11	декабрь	05	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Построение геометрических фигур. Практика: изобразить геометрические фигуры в виде животных.	Кабинет №1	Итог. просмотр
12		12		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
13		19		Лекция. Практикум	3	Моя любимая книга. Практика нарисовать иллюстрацию обложку к любимой книге.		Итог. просмотр
14		26		Лекция. Практикум	3	Моя любимая книга. Практика нарисовать иллюстрацию обложку к любимой книге.		Итог. просмотр
16	январь	09	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	Кабинет №1	Итог. просмотр
17		16		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.		Итог. просмотр
18		23 30		Лекция. Практикум	3	Большое космическое путешествие». Создание графического коллажа. Практика придумать иллюстрацию в виде комикса создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
19	февраль	06	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Большое космическое путешествие». Создание графического коллажа. Практика придумать иллюстрацию в виде комикса	Кабинет №1	Итог. просмотр
20		13		Лекция. Практикум	3	Большое космическое путешествие». Создание графического коллажа.		Итог. просмотр

					Практика придумать иллюстрацию в виде комикса		
21		27		Лекция. Практикум	3	В мире фантазии задание по карточке	Итог. просмотр
23	март	06	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	В мире фантазии задание по карточке	Итог. просмотр
24		13		Лекция. Практикум	3	В мире фантазии задание по карточке	Итог. просмотр
25		20		Лекция. Практикум	3	Я и мое любимое животное Практика нарисовать домашнего питомца	Итог. просмотр
26		27		Лекция. Практикум	3	Игра: Я дизайнер нарисовать одежду соседу по парте.	Итог. просмотр
28		03		Лекция. Практикум	3	Создание итоговой иллюстрации для дипломной работы.	Итог. просмотр
29	апрель	10	15:00-17:20	Лекция. Практикум		Создание итоговой иллюстрации для дипломной работы.	Итог. просмотр
30		17		Лекция. Практикум	3	Создание итоговой иллюстрации для дипломной работы.	Итог. просмотр
31		24		Лекция. Практикум		Создание итоговой иллюстрации для дипломной работы.	Итог. просмотр
33		15		Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Итог. просмотр
34	май	22	15:00-17:20	Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Итог. просмотр
35		29		Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Итог. просмотр

Интернет-ресурсы

1. <https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/the-beginners-guide-to-sketchbook-pro--cms-30592>
2. <https://compsch.com/programs/rabotaem-v-programme-sketchbook-pro.html>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 502085844178601650637293395212696482828509200542

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 20.09.2023 по 19.09.2024