

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 «15» сентября 2023г  
Протокол № 33



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ЦДО «МАН»  
С.Г. Гарматарова  
«15» сентября 2023г.

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

Возраст обучающихся: 12-18 лет (6-11 класс)

Срок реализации программы: 2023-2024 уч.г.

Автор-составитель:  
Сахманова Юлия Пунцыковна,  
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ  
2023г.

## **Пояснительная записка**

Данная образовательная общеразвивающая программа предназначена для учащихся 6-11 классов (12-18 лет) общеобразовательных школ, изучающих Изобразительное искусство в Центре дополнительного образования детей «Малая академия наук». (111 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
- Отрабатываете навыки рисования скетчей в недельной практике
- Научитесь выбирать подходящие цветовые сочетания
- Узнаете всё о зарплате 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
- - Отработаете 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	Колич- во 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.	4	1	3
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	4	1	3
15	Верстка работ к итоговому просмотру.	7	1	6
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
	Итого	111	17	89

## 1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	сентябрь	8	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		15		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Обзор всех инструментов, настройка кисти		Итог. Просмотр
3		22		Лекция. Практикум	3	Знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр

4		29		Лекция. Практикум	3	знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр
5	октябрь	6	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	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		13		Лекция. Практикум	3	Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа.		Итог. Просмотр
7		20		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. Просмотр
8		27		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. просмотр
10	ноябрь	3	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»	Кабинет №1	Итог. просмотр
11		10		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
12		17		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
13		24		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
14		1		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
15	декабрь	8	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Кабинет №1	Итог. просмотр
16		15		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Adobe In Design. Верстка работ к итоговому просмотру.		Итог. просмотр
17		22		Лекция. Практикум	3	Вводное занятие по программе Adobe Illustrator, изучение основных инструментов.		Итог. просмотр
18		29		Лекция. Практикум	3	Практическое задание, создание простой векторной иллюстрации.		Итог. просмотр
19	ян	12	09.00	Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение	Кабинет	Итог. просмотр

						сложной иллюстрации с его использованием.		
20		15		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.		Итог. просмотр
21		19		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
22		26		Лекция. Практикум	3	накомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
23		2		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
24		9		Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.		Итог. просмотр
25		16		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
26		23		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
27		1		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
28		8		Лекция. Практикум	3	С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации		Итог. просмотр
29		15		Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру		Итог. просмотр
30		22		Лекция. Практикум	3	Верстка работ к итоговому просмотру		Итог. просмотр
		29		Лекция. Практикум	3	Верстка работ к итоговому просмотру		Итог. просмотр
29		5		Лекция. Практикум	3	Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
30		12		Лекция. Практикум		Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
31		19		Лекция. Практикум	3	Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр
32		26		Лекция. Практикум		Создание собственного логотипа для дипломной работы.		Итог. просмотр



33		3		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр
34	май	10	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		17		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр
36		24		Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа		Итог. просмотр
37		31		Лекция. Практикум	3	Итоговый просмотр		Итог. просмотр
				Итого	111			

### Образовательные ресурсы сети Интернет:

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

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

<https://www.youtube.com/watch?v=WlJxb6LrsGo>

<https://geekbrains.ru/courses>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 502085844178601650637293395212696482828509200542

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 20.09.2023 по 19.09.2024