

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ г. УЛАН-УДЭ
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования
«Малая академия наук» г. Улан-Удэ

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2024 г.,
протокол № 71

«Утверждаю»:

Директор МАУ ДО ЦДО

«МАН» г. Улан-Удэ

Гарматарова С.Г.

Приказ № 32/7 «28» 08 2024 г.



М.п.

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Цифровое ИЗО»

Направленность: технической

Возраст учащихся: 8 - 18 лет

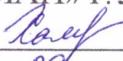
Срок реализации: 1 год (108 часов)

Уровень программы: базовый

Автор - составитель:
Хепнер Александра Игоревна,
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ, 2024 г.

Рекомендована
методическим советом
Протокол № 38
от «26» августа 2024 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ
 Хамаганова М.Н.
«26» августа 2024 г.

при внесении изменений
в последующие годы:
Протокол №
от « » _____ 202 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ

« » _____ 202 г.



Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
 - 1.3. Содержание программы

2. Комплекс организационно педагогических условий
 - 2.1. Календарный учебный график
 - 2.2. Условия реализации программы
 - 2.3. Формы аттестации
 - 2.4. Оценочные материалы
 - 2.5. Методические материалы
 - 2.6. Список литературы

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «**Цифровое ИЗО**» (далее - Программа) реализуется в соответствии **нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ»
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14".
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2.
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Устав учреждения утв. Приказом МУ «Комитет по образованию Администрации г.Улан-Удэ» от 20.04.2022 г.№374.

Актуальность:

Актуальность программы «Цифровое ИЗО» заключается в создании особой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области изобразительного искусства, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста, а также освоение новых технологий, актуальных в данное время.

Обучение включает в себя следующие основные предметы:

Графический растровый редактор

Графический векторный редактор

Анимация

Композиция

Вид программы:

Модифицированная программа

Направленность программы: Художественная

Адресат программы: Данная образовательная общеразвивающая программа предназначена для учащихся 2-11 классов (8-18 лет) общеобразовательных школ, изучающих Изобразительное искусство в Центре дополнительного образования детей «Малая академия наук»

Младшие школьники: 7-10 (11) лет-

Средние школьники: 10 (11) – 14 лет

Старшие школьники: 14-17 лет

Младшие школьники: 7-9 (10) лет: ведущей становится учебная деятельность. В психологии ребенка появляются различные новообразования, такие как *развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, увеличивается объем внимания, повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения.* Дети данного возраста имеют следующие особенности: импульсивность, желание действовать быстро и незамедлительно, часто не подумав, не взвесив все обстоятельства. В любых начинаниях, трудностях или намеченных целях у детей хорошо выражена возрастная слабость волевой регуляции поведения.

Средние школьники: 11–14 лет. Подростковый возраст обычно характеризуют как *переломный, переходный, критический, но чаще как возраст полового созревания.* Л. С. Выготский различал три точки созревания: *органического, полового и социального.* Л. С. Выготский перечислял несколько основных групп наиболее ярких интересов подростков, которые он назвал доминантами. Это *«эгоцентрическая доминанта» (интерес подростка к собственной личности); «доминанта дали» (установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние); «доминанта усилия» (тяга подростка к сопротивлению,*

преодолению, к волевым напряжениям, которые иногда проявляются в упорстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протеста и других негативных проявлениях); «доминанта романтики» (стремление подростка к неизвестному, рискованному, к приключениям, к героизму).

Старшие школьники: 15-18 лет. *Ведущее место* в учебной деятельности у старших школьников *занимают мотивы, связанные с самоопределением и подготовкой к взрослой жизни.* Главным становится *поиск смысла жизни.* Ведь выбор профессии во многом определяет эти поиски. Да еще и многопредметность нашего обучения. Школьники овладевают философией, *они стремятся познать окружающий мир, выявить основные его закономерности.* Знания являются основой для формирования отношения школьников к разным явлениям мира, к людям, к законам, к природе.

Срок и объем освоения программы:

Срок реализации Программы - 1 года

8-18 лет – 108 . (1 час=40 мин.)

- «Стартовый уровень» - 1 год обучения, 108 педагогических часов;

Форма обучения: очная

Особенности организации образовательной деятельности: группы разновозрастные

Режим занятий:

группа: 3 час (40 мин) x 1 раза в нед. = 3 час в нед.

1.2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

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 графических программ.

Образовательные 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 графических программах.

Ожидаемые результаты:

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:

- 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

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«Цифровое ИЗО»

базовый уровень (1 год обучения)

Учебный план

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.	3	1	2

	Верстка работ к итоговому просмотру.			
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
		108	17	91

Формы контроля: итоговый просмотр.

Содержание учебного плана

1. Раздел.

1.1. Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал, понятие «Вектор» и «растр». Обзор программ для работы компании Adobe (3час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.2. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Обзор всех инструментов, настройка кисти (3час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.3. Знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы. (6 час.)

Теория: (1)

Практика: (5)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.4. Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа. (3 час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.5.Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо» (9 час.)

Теория: (1)

Практика: (8)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.6. Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»(9 час.)

Теория: (1)

Практика: (8)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.7.Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.(3 час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.8.Знакомство с программой Adobe In Design. Верстка работ к итоговому просмотру.(3 час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.9.Вводное занятие по программе Adobe Illustrator, изучение основных инструментов.(3 час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.10.Практическое задание, создание простой векторной иллюстрации. (6 час.)

Теория: (1)

Практика: (5)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.11. Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием. (6 час.)

Теория: (1)

Практика: (5)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.12. Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов. (9 час.)

Теория: (1)

Практика: (8)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.13. С использованием полученных знаний, создание своей сложной векторной иллюстрации (12 час.)

Теория: (1)

Практика: (11)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.14. Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру (3 час.)

Теория: (1)

Практика: (2)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.15. Верстка работ к итоговому просмотру. (6 час.)

Теория: (1)

Практика: (5)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.16. Создание собственного логотипа для дипломной работы. (12 час.)

Теория: (1)

Практика: (11)

Форма контроля: итоговый просмотр

1.17. Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа. (12 час.)

Теория: (1)

Практика: (11)

Форма контроля: итоговый просмотр

2. Комплекс организационно - педагогических условий

2.1. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

ПДО: Хепнер Александра Игоревна

Творческое объединение: «Цифровое ИЗО»

Место проведения: МАУ ДО ЦДО МАН г. Улан-Удэ

Форма занятия: очная

Месяц: сентябрь - май

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

4		23		Лекция. Практикум	3	знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр
5		30		Лекция. Практикум	3	знакомство со слоями в программе Adobe Photoshop. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.		Итог. просмотр
6	октябрь	7	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
7		14		Лекция. Практикум	3	Понятие «Персонаж», как найти вдохновение? Наброски собственного персонажа.		Итог. Просмотр
8		21		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. Просмотр
9		28		Лекция. Практикум	3	Создание персонажа из собственного фото, работа с инструментом «Перо»		Итог. просмотр
10	ноябрь	4	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		11		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр

12		18		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
13		25		Лекция. Практикум	3	Ввод в курс «Коммерческая иллюстрация» Игра «Заказчик – исполнитель»		Итог. просмотр
14	декабрь	2	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.	Кабинет №1	Итог. просмотр
15		9		Лекция. Практикум	3	Завершение работ по курсу. Подготовка к итоговому просмотру.		Итог. просмотр
16		16		Лекция. Практикум	3	Знакомство с программой Adobe In Design. Верстка работ к итоговому просмотру.		Итог. просмотр
17		23		Лекция. Практикум	3	Вводное занятие по программе Adobe Illustrator, изучение основных инструментов.		Итог. просмотр
18		30		Лекция. Практикум	3	Практическое задание, создание простой векторной иллюстрации.		Итог. просмотр
19		январь		13	09.00 – 11.00/ 15.00-17.00	Лекция. Практикум		3
20	20		Лекция. Практикум	3		Знакомство с инструментом «Градиент», выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	Итог. просмотр	
21	27		Лекция. Практикум	3		Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	Итог. просмотр	
22	февраль	3,7	09.00	Лекция. Практикум	3	Знакомство с инструментом	Кабинет	Итог. просмотр

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

34	12	Лекция. Практикум	3	логотипа Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа	Итог. просмотр
35	19	Лекция. Практикум	3	Создание принта для собственной футболки в программе Adobe Photoshop с использованием собственного логотипа	Итог. просмотр
36	26	Лекция. Практикум	3	Итоговый просмотр	Итог. просмотр

Таблица 2.1.1.

Количество учебных недель	36 недель
Количество учебных дней	1 год обучения (108 час. -36 дней)
Даты начала и окончания учебного года	Со 2 сентября 31.05.2025 г. (приказ № от)
Сроки промежуточной аттестации	(по УТП) входная- сентябрь Промежуточная- декабрь Рубежная- май в конце 1 года обучения

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Таблица 2.2.1.

Аспекты	Характеристика (заполнить)
Материально-техническое обеспечение	Площадь кабинета (зала) Для реализации программы «Цифровое ИЗО» помещение должно быть светлым, просторным; - Компьютеры - графические планшеты - интерактивная доска.
Получено по Программе «Новые места»:	Системный блок - 15 шт Монитор - 15 шт Мышка компьютерная - 15 шт Клавиатура компьютерная - 15 шт Планшет графический - 15 шт Интерактивная доска - 1 шт.
Информационное обеспечение Ссылки:	-аудио - видео - фото
Кадровое обеспечение	ПДО Хепнер Александра Игоревна, высшее образование

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Формами аттестации являются: итоговый просмотр

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Таблица 2.4.1.

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Учебно-методическое пособие «Мониторинг качества образовательного процесса в УДОД» Р.Д. Хабдаева, И.К. Михайлова
Уровень развития высших психических функций ребёнка	
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И.Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких
Уровень теоретической подготовки учащихся	Разрабатываются ПДО самостоятельно
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Репродуктивный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Дискуссионный
- Проектный

Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная
- Индивидуально-групповая
- Групповая
- Практическое занятие
- Открытое занятие
- Беседа

- Встреча с интересными людьми
- Выставка
- Галерея
- Диспут
- Защита проекта
- Игра
- Презентация
- Мини-конференция
- Мастер-класс
- Турнир
- Тренинг

Дидактические материалы:

1. Авсиян О.А. Натура и рисование по представлению.
2. Алёхин А.Д. Когда начинается художник.
3. Барц А. Рисунок в средней художественной школе
4. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты
5. Ене Барчай Анатомия для художников. Будапешт
6. Клебер Г. Полный курс рисунка обнаженной натуры
7. Ломоносова М.Т. Графика и живопись
8. Ф.М.Пармон, Т.П.Кондратенко. Рисунок и графика

1.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

- 1.Браун Дэвид «Учитесь рисовать кошек» » Изд-во «Попурри», Минск,2004г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=189332>
- 2.Хэммонд Ли «Рисуем лошадей» Изд-во «Попурри», Минск,2009г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=189331>
- 3.Снегирева Н. «Рисуем технику» Изд-во «Росмен»Москва,2009г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=189042>
- 4.Ветрова Г. «Великие полотна» Изд-во «Белый город» Москва, 2003г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=193510>
- 5.Тилтон Билл «Рисуем животных» Изд-во «Попурри», Минск,2003г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=189150>
- 6.Снегирева Н. «Рисуем сказочных героев» Изд-во «Росмен»Москва,2009г.
<https://www.litmir.me/bd/?b=189040>