

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ВЕЛИКОУСТЮГСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Принято

педагогическим советом муниципального
бюджетного образовательного учреждения
дополнительного образования «Центр
дополнительного образования»

Протокол от №4 от 20.03.2024

Утверждено

приказом директора муниципального
бюджетного образовательного учреждения
дополнительного образования «Центр
дополнительного образования»

Приказ №51 от 20.03.2024



Ямова Е.М. Ямова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Дизайн будущего: Цифровая графика и искусство»

Уровень программы – стартовый

Возраст обучающихся – 11-17 лет

Срок обучения – 1 год

Количество часов по программе – 72 часа/ 2 часа в неделю

Составил:

Педагог дополнительного образования
Карандашева Дарья Сергеевна

г. Великий Устюг
Вологодская область
2024

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа по графике «Дизайн будущего: Цифровая графика и искусство»

Составитель программы:

Педагог дополнительного образования – Карандашева Дарья Сергеевна

Направленность: техническая

Цель программы: развить у обучающегося навыки и умения в области цифрового дизайна, повысить его творческий потенциал и подготовить к современным требованиям индустрии.

Возраст обучающихся: 11-17 лет.

Продолжительность реализации программы:

Режим занятий:

Форма организации процесса обучения: - практическое учебное занятие по созданию графических изображений

Краткое содержание:

Программа включает в себя введение в различные виды цифровой графики, грамотное использование графических редакторов и программного обеспечения. Обучающиеся смогут изучать методы и технологии, которые помогают создавать уникальные, современные дизайны.

Планируемый результат реализации программы:

- Учащиеся освоят основные инструменты и технологии цифровой графики.
- Разовьют креативное мышление и художественное восприятие.
- Воспитание усидчивости, целеустремленности
- Желания довести начатое дело до конечного результата – получение творческого продукта своих стараний.
- Дети приобретут навыки создания графических изображений

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дизайн будущего: Цифровая графика и искусство» имеет техническую направленность. Она направлена на развитие у обучающегося навыков и умений в области цифрового дизайна, повышение его творческого потенциала и подготовке к современным требованиям индустрии.

Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребенка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности на занятиях. А стимулятором деятельности выступает личная заинтересованность ученика. Предметом такой заинтересованности может стать создание графического изображения

Программа предполагает введение в различные виды цифровой графики, грамотное использование графических редакторов и программного обеспечения. Обучающиеся смогут изучать методы и технологии, которые помогают создавать уникальные, современные дизайны. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным продуктом которых является графическое изображение, картинка.

Проектный подход позволяет переводить знания, умения и навыки, полученные при изучении различных предметов, на уровень межпредметных связей, стимулирует ученика на рефлексивное восприятие материала. К тому же графика даёт возможность проявить свои способности в рисовании и различных видах прикладного искусства, речевом развитии; получить навыки работы с техническим оборудованием. В этом и заключается актуальность программы. Актуальность программы также обусловлена её технической значимостью.

Программа разработана в соответствии с государственной образовательной политикой и современными нормативными документами в сфере образования:

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н);

Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. №629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. №28;

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р.

Данная программа уникальна:

1. Инновационный подход: сочетает традиционные и современные методы дизайна, включая использование искусственного интеллекта и виртуальной реальности.
2. Практическая направленность: учащиеся работают над реальными проектами.

3. Междисциплинарность: на занятиях рассматриваются аспекты искусства, технологий и социального воздействия дизайна.

4. Современные инструменты: Обучение современным программным инструментам и техникам.

5. Фокус на устойчивом развитии: Разработка дизайна с учетом экологических и социальных аспектах, что делает проект более актуальным в современном мире.

Цифровая графика — это форма визуального искусства, созданная с использованием компьютерных технологий. Она включает в себя создание и редактирование изображений и анимаций с помощью программного обеспечения. Цифровая графика может представлять собой как растровые (базирующиеся на пикселях), так и векторные (основанные на математических кривых) изображения и используется в различных областях, таких как веб-дизайн, анимация, видеоигры и графический дизайн.

Дизайн — это процесс создания и планирования объектов, услуг или систем, чтобы они работали эффективно и выполняли определенные функции. Он объединяет эстетику, функциональность и технологические возможности. Дизайнеры стремятся найти баланс между внешним видом и удобством использования, а также учетом потребностей пользователей. Дизайн охватывает различные области, такие как графический, промышленный, интерьерный и веб-дизайн.

Изображение — это визуальное представление объектов или сцен, созданное с помощью различных средств, таких как рисование, фотография или цифровая графика. Изображения могут быть двухмерными (например, картины и фотографии) или трехмерными (например, скульптуры и компьютерные модели). Они играют важную роль в коммуникации, передавая информацию, эмоции и идеи через визуальные элементы. Изображения могут быть статичными или динамичными (видео, анимации).

Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, оно открывает широкий горизонт для развития личности. Занятия по основам графики поднимают общий уровень визуальной культуры, общения, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист». Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем. Занятия графикой пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно графика дает особо точное восприятие, чувство протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы).

Основной способ по освоению мультипликации обучающимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы. Программа имеет техническую направленность и создаёт условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности с учетом их возможностей. Мультипликация, анимация — вид киноискусства, произведения которого создаются методом покадровой съёмки последовательных фаз движения рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объёмных объектов. Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы (аниматоры). Мультипликатор придумывает

персонажей мультфильмов, выполняет эскизы основных сцен, прорабатывает мимику и жестикуляцию героев, ищет интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Занимается раскадровкой и расцветкой будущего фильма, анимацией персонажей (прорабатывает их движения, рисуя промежуточные фазы). Таким образом, мультипликация даёт большие возможности в творческом развитии детей. Занимаясь различными видами деятельности, во время создания своего мультфильма, осваивая новые материалы и техники, дети нацелены на конкретный результат, достаточно четко представляя, для чего они рисуют. Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус обучающихся, создаёт основу для образно эмоционального восприятия экранных искусств.

Адресат программы – дети от 11 до 17 лет. Наполняемость группы от 10- 15 человек, группы могут быть разновозрастными.

Объем и срок освоения программы, режим занятий. Программа рассчитана на 1 год обучения, занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 1 часу, 72 академических часа в год.

Форма обучения по программе: обучение проводится в очной форме. Допускается реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

1.2 Цель и задачи программы

Цель: развить у обучающего навыки и умения в области цифрового дизайна, повысить его творческий потенциал и подготовить к современным требованиям индустрии

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с историей цифровой графики;
- познакомить обучающихся с основными видами графики;
- изучить основные этапы работы над созданием иллюстраций;
- приобретение обучающимися знаний в программе CorelDRAW;

Развивающие:

- расширить представления у обучающихся о технологии создания иллюстраций;
- развивать пространственное воображение, логического и визуального мышления; развитие мелкой моторики рук;
- развивать творческую инициативу обучающихся: самостоятельный выбор темы, выразительных средств и способов изображения;

Воспитательные:

- воспитывать уважительное отношение к авторским правам;
- развивать творчески активную личность.

1.3 Учебный план, содержание программы

	Тема занятия	К-во часов	Теория	Практика
1	Введение в графику			
1	Вводное занятие. История и виды цифровой графики. Наши любимые картинки. ТБ	2	1	1
2	Основные принципы дизайна (композиция, цвет, типография)	2	0.5	1.5
3	Элементы графического дизайна	2	0.5	1.5
4	Работа над эскизом	6	1	5
5	Знакомство с графическими программами и оборудованием	2	0.5	1.5
2	Работа в программе	14	3.5	10.5
6	Знакомство с программой CorelDRAW	2	0.5	1.5
7	Работа с цветом и заливкой	2	0.5	1.5
8	Работа с линией и фигурами	2	0.5	1.5
9	Работа с текстом	2	0.5	1.5
10	Импорт и экспорт	2	0.5	1.5
11	Работа со страницами	4	1	3
3	Создание изображения	4	1	3
12	Подготовка к собственному изображению	2	1	1
13	Создание первого изображения. Промежуточная аттестация	2		2
4	Проект	40	4	36
14	Подготовка материалов к проекту	10	1	9
15	Создание изображения	10	1	9
16	Работа над проектом. Презентация проекта. Итоговый конторль	10	1	9
	Итого	72	12	60

Содержание программы

Вводное занятие. История и виды цифровой графики. Наши любимые картинки. ТБ.

Теория: Знакомство с учебной группой. Кабинетом. Техника безопасности при работе с компьютером. Введение в программу: содержание и порядок обучения. Особенности занятий по программе. Зарождение графики. Виды графики. Современная цифровая графика. Демонстрация картинок.

Практическая работа: Викторина. Игры - презентация «Найди предмет», «Что будет дальше?», «Найди отличия»

Основные принципы дизайна (композиция, цвет, типография)

Теория: Что такое композиция, цвет, типография и её виды?

Практическая работа: Игра «Компоненты радуги»

Элементы графического дизайна

Теория: Что такое пространство, размер, направление?

Работа над эскизом

Теория: Что такое эскиз и как его создавать.

Практическая работа: расположение элементов будущего изображения на бумаге, создание эскиза.

Знакомство с графическими программами и оборудованием

Теория: знакомство с компьютером и программой CorelDRAW.

Практическая работа: работа с компьютером (включить компьютер, зайти в программу, выключить компьютер).

Знакомство с программой CorelDRAW

Теория: знакомство с интерфейсом программы.

Практическая работа: рассмотрение интерфейса программы.

Работа с цветом и заливкой

Теория: для чего нужна заливка и цвет в программе CorelDRAW

Практическая работа: тренировка работать с цветом и заливкой

Работа с линией и фигурами

Теория: как работать с линиями и фигурами. Какими они бывают.

Практическая работа: тренировка работать с линиями и фигурами, менять цвет, направления, размер.

Работа с текстом

Теория: что такое текст? Для чего он нужен на изображении?

Практическая работа: научиться добавлять текст на изображение, менять размер, шрифт, цвет.

Импорт и экспорт.

Теория: знакомство, что такое импорт и экспорт.

Практическая работа: тренироваться вставки изображения и сохранения.

Работа со страницами.

Теория: объяснить для чего нужны страницы в программе

Практическая работа: научиться пользоваться страницами и переключать их.

Подготовка к собственному изображению.

Теория: повторение технологии создания изображения, виды графики.

Практическая работа: подготовить материалы для создания изображения.

Создание первого изображения. Промежуточная аттестация.

Практическая работа: создать собственное изображение. Презентация и обсуждение созданного изображения. Подведение итогов обучения за первое полугодие.

Подготовка материалов к проекту.

Теория: Инструктаж по охране труда учащихся: инструктаж на рабочем месте. Рассказ о дальнейших планах. Изучение темы проекта.

Практическая работа: Поиск необходимых материалов в сети Интернет для работы над проектом: изображение, лозунг или стихотворение при необходимости.

Создание изображения.

Практическая работа: Создание готового изображения, с использованием различных линий и фигур, подготовленных заранее материалов, опираясь на знания полученных в ходе обучения программы.

Презентация проекта.

Практическая работа: Просмотр и обсуждение созданного изображения.

1.4. Планируемые результаты

По окончании программы обучающиеся:

будут знать:

- основные теоретические сведения о графике;
- этапы создания графического изображения;
- нормы работы над эскизом;
- материалы и выразительные средства, которыми пользуются художники – мультипликатор;
- свойства и назначения используемых инструментов программы

CorelDRAW\$

будут уметь:

- организовывать свое рабочее место;
- создавать простейшие изображения;
- подбирать цвет в соответствии с передаваемым в изображении настроением;
- пользоваться графическими материалами, добиваться разного характера линий;
- создавать различные изображения, используя разнообразные инструменты программы CorelDRAW;
- создавать собственные изображения

сформируются следующие универсальные учебные действия:

- умение работать по словесному указанию, по схеме, шаблону, алгоритму (умение моделирования);
- с помощью педагога ставить цели, задачи, выстраивать план (последовательность) действий;
- выбирать с помощью взрослых и сверстников пути решения проблем;
- осознавать и адекватно оценивать свой вклад в выполненное дело, задание, разработку;
- устно представлять свою работу, высказывать оценочные суждения;
- выбирать с помощью взрослых, сверстников пути решения проблем;
- уметь работать с другими;
- уметь находить конструктивный выход из спорных, конфликтных ситуаций (самостоятельно или обращаться к взрослым.)

Личностные результаты:

- развитие навыков сотрудничества, знание правил совместной деятельности и готовность их принимать;
- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки.

II. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года:
 - Начало учебного года – 01 сентября
 - Окончание учебного года – 31 мая
2. Количество учебных недель – 36
3. Занятия в объединении проводятся в соответствии с расписанием занятий
4. Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговый контроль в мае

2.2 Условия реализации программы

Оборудование: Мультимедийное оборудование, ноутбуки, графические планшеты.

Программа: CorelDRAW

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование или педагоги, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

2.3. Формы аттестации

По программе предусмотрены следующие виды контроля: входной, промежуточная аттестация, итоговый контроль. Формы проведения: беседа, опрос учащихся, тест, практическая работа, творческая работа, итоговая демонстрация своих работ.

Входной контроль проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Проводится в форме собеседования и выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация проводится в декабре в форме выполнения творческой практической работы.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года. Цель его проведения- определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Презентация проекта – изображения.

2.4. Оценочные материалы

Оценка творческого продукта проектной деятельности (изображения); Готовая творческая работа оценивается по критериям: аккуратность, самостоятельность выполнения, правильная последовательность изготовления графического изображения, грамотно подобранное цветовое решение, проработка персонажа и фона, сюжет изображения, оформление работы.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение программы Учебный процесс обеспечен различными видами методической продукции: Викторины для развития детей. Дидактические материалы (наглядные пособия, демонстрационные картинки, образцы выполненных заданий, презентации), которые используются на каждом занятии. Мультимедийные презентации по всем темам.

2.6. Воспитательные компоненты

- Художественно-эстетическое Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

- Трудовое Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

- Воспитание познавательных интересов Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности

План воспитательной работы

Дата	Название мероприятия
Сентябрь	
Октябрь	Конкурс «Сувениры Деду Морозу»
Ноябрь	
Декабрь	
Январь	
Февраль, март	Создание открыток к Дню защитника Отечества и 8 марта
Апрель	
Май	

Информационные ресурсы и литература

1. "Цифровое искусство" — М. Челидзев
2. "Основы графического дизайна" — Ричард Б. Грэм
3. "Цифровая фотография для начинающих: Полное руководство" — Бен Лонг
4. "Дизайн и композиция. Основы" — С. В. Гайдук
5. "Adobe Photoshop для начинающих" — Г. Бочаров
6. "Искусство графического дизайна" — Д. К. Пашков
7. "Типографика. Как создать читаемую и красивую типографику" — Э. С. Мехонен
8. "Курс по цвету. Как выбрать правильные цвета и создавать красивые дизайны" — А. Кузнецов
9. "Графический дизайн. Эстетика и практика" — М. Х. Ситников
10. "Мир 3D-графики. Рендеринг и модель" — А. В. Сизов