

Управление образования администрации Нижнеломовского района

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
Центр детского творчества Нижнеломовского района

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
от 25 августа 2025 г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МБОУ ДО ЦДТ
Нижнеломовского района

Л.В. Разумова

Приказ от 25.08.2025 г. № 62

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«Цифровая живопись»**

Возраст учащихся: от 10 до 12 лет
Срок реализации: 3 года

г. Нижний Ломов
2025 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий обучающихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Художественное проектирование любой вещи требует умений рисовать, чертить, моделировать. Необходимо знание основ рисунка, цветоведения, композиции, декоративного искусства, моделирования.

Развитие художественного восприятия и практическая деятельность представлена в программе в их содержательном единстве. Овладение образным языком компьютерного дизайна посредством формирования художественных знаний, умений и навыков находит разнообразные формы выражения: изображение на плоскости (с натуры, по памяти и представлению), декоративное рисование, восприятие произведений искусства (репродукции, демонстрационные компакт диски), учебно-оформительская графика, ретуширование фотографий и т.д.

Компьютерный дизайн является средством развития творческих способностей обучающегося, его пространственных представлений, воображения и мышления, глазомера, зрительной памяти, смекалки и догадки, средством развития образного мышления, эстетического вкуса и проектного мышления, средством выражения его идей и замыслов.

Программа разработана в соответствии с действующими нормативно-правовыми документами в области образования РФ и локальными актами учреждения:

- Федеральным Законом Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ

«Об образовании в Российской Федерации»;

- «Порядком организации и осуществление образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года №196;

- СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

- Уставом и локальными актами муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования Центра детского творчества Нижнеломовского района: «Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе», «Положение о промежуточной аттестации и итоговом контроле»;

- Концепцией развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р.

Новизна

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире.

Программа предоставляет каждому обучающемуся свободу для художественно-творческого решения общей учебной задачи. На каждом занятии время на восприятие и созидание может распределяться по-разному, в зависимости от условий проведения занятия, темы и наличия пособий. Весь курс обучения - единая система последовательно развивающихся, взаимосвязанных тем, которым подчинена логика перехода от одного занятия к другому, от простого к сложному.

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в условиях массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие "компьютерную грамотность", приобретают характер сверхнеобходимых.

Представители многих профессий уже долгое время пользуются компьютером.

Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования мета-предметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Цель: создание условий для профориентации обучающихся в современном обществе посредством творческой самореализации в освоении компьютерного дизайна и графического редактора.

Педагогическая целесообразность

Программа способствует творческому развитию детей. Современное информационное общество требует постоянного обновления и расширения профессиональных компетенций. В процессе реализации данной программы формируются и развиваются знания и практические навыки работы в свободном графическом редакторе.

Отличительные особенности программы

Данная программа создана на основе уроков образовательных сайтов. Подобранный материал адаптирован с учетом особенностей образовательного учреждения, возраста и уровня подготовки обучающихся. Отличительная особенность программы в том, что:

- Простейший графический редактор применяется в создании сложных работ;
- Материал для изучения профессиональных графических редакторов адаптирован для детей среднего школьного возраста;
- При изучении различных техник выполнения работ обучающиеся знакомятся с работами художников, дизайнеров;

– Для комплексного закрепления материала используется самостоятельная творческая, проектная деятельность обучающихся.

Адресат программы

Программа предназначена для детей среднего школьного возраста 10 - 14 лет. К этому возрасту дети приобретают некоторый опыт работы с компьютером, в Интернет, с компьютерной графикой. Запись на обучение производится по желанию родителей и детей.

В объединение принимаются все желающие без первоначального уровня подготовки и базовых знаний основ компьютерных технологий.

Возраст детей, участвующих в реализации программы: 11 - 13 лет.

В *11-13-летнем возрасте* у подростков заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к своему внутреннему миру, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Возможности программы графического дизайна непосредственно связаны с развитием воображения у учащегося как способности проектирования образов внешнего мира и своих действий в этом мире.

Уровень программы

Программа базового уровня. Содержит выраженный деятельностный поисково-исследовательский характер, создает возможность активного практического погружения детей в сферу дизайна на уровне изучения определенной предметной сферы.

Формы обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Объем и сроки реализации

Программа рассчитана на один год обучения, всего 144 часа в год, из них теория – 63 часа, практика – 81 час.

Режим занятий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий для учащихся составляет:

Школьники: 2 академических часа – 90 минут.

Перерыв между занятиями 10-15 минут.

Предусмотрены гимнастика для глаз и динамическая пауза в ходе занятий с целью снять мышечное, глазное и психоэмоциональное напряжение.

Особенности организации образовательного процесса

Традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение года. Занятия проводятся по группам, индивидуально или всем составом. Группы формируются из обучающихся разного возраста. Состав группы обучающихся – постоянный. При наличии освободившихся мест возможен прием детей в течение года.

Цель: создание условий для профориентации обучающихся в современном обществе посредством творческой самореализации в освоении компьютерного дизайна и графического редактора.

Задачи:

Образовательные:

- ознакомить обучающихся с основами информатики, компьютерной грамотности, с понятием компьютерной графики, изучить понятия точечной и векторной графики;
- ознакомить с понятиями и принципами создания векторных и растровых изображений;
- дать обучающимся представление о дизайне, как специфической художественно- творческой деятельности человека;
- ознакомить с основными методами художественного проектирования;
- обучить основным приёмам и правилам графического дизайна, компьютерной графики, технологиям их компьютерной реализации; основным

понятиям и принципам работы с графическими изображениями на персональном компьютере;

- научить художественным приёмам и эффективным методам работы с композициями в программе Paint Tool SAI 2.0.

Развивающие:

- развивать навыки принятия решений, воспитания ответственности за их последствия;

- способствовать формированию у детей технического мышления и пространственных представлений, творческого воображения, художественно-конструктивных способностей, используя принципы и методы работы в графическом редакторе Paint Tool SAI 2.0;

- формировать умение доводить начатое дело до конца, рационально использовать различные ресурсы.

Воспитательные:

- формировать навыки коллективных действий;
- стимулировать разностороннюю активность детей;
- содействовать в самоопределении, социальной адаптации;
- способствовать эстетическому воспитанию и формированию у обучающихся дизайнерского вкуса;
- пропагандировать здоровый образ жизни;
- воспитывать бережливость, аккуратность, ответственность.

Работа с одарёнными детьми:

- проведение мастер-классов для младшей группы объединения и учащихся школ города и района (в течении года);
- участие в мероприятиях.

Планируемые результаты программы

Учащиеся должны знать:

- основы информатики, компьютерной грамотности, компьютерного

дизайна.

- основы рисования и иметь навыки передачи цветом предметов с натуры, по памяти и воображению.

- понятие файла;

- особенности, достоинства и недостатки графического редактора Paint Tool SAI 2.0;

- способы хранения изображений в файлах растрового формата;

- методы сжатия графических данных;

- проблемы преобразования форматов графических файлов;

- основные приемы работы с анимацией;

- дополнительные возможности графического редактора Paint Tool SAI

2.0 при создании логотипов к сайтам;

- назначение и возможности графического редактора Paint Tool SAI 2.0;

- назначение объектов интерфейса графического редактора Paint Tool SAI 2.0;

- художественные приёмы и эффективные методы работы с композициями в Paint Tool SAI 2.0.

Учащиеся должны уметь:

- редактировать изображения в программе Paint Tool SAI 2.0, а именно, выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;

- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;

- применять к тексту различные эффекты;

- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;

- выполнять фотомонтаж из двух и более фотографий;

- ретушировать фотографии;

- создавать набросок изображения;

- создавать рисунок по эскизу;

- подготовить изображение к печати;
- создавать анимированные кадры;
- применять фильтры и набор специальных команд Скрипт-Фу;
- создавать логотипы;
- создавать проект по заданной теме.

Программа включает в себя следующие разделы:

Раздел 1. Знакомство с компьютером – учащиеся знакомятся с основными элементами интерфейса Windows 10 (рабочий стол, главное меню, панель задач, окна, служебное меню программ, контекстное меню), файловой системой хранения информации на диске (понятие файла, папки, дерева каталогов, логического и физического диска), с клавиатурой – основным устройством ввода информации. (расположение клавиш на клавиатуре. Выполнение практических упражнений по набору текста) и рабочим столом в реальном и виртуальном мире (компьютерная помощница – мышь, знание элементов рабочего стола, умение перемещать объекты оперировать с окнами).

Раздел 1.2. Основы композиции – учащиеся изучают композицию как учебный предмет, цветоведение и колористику.

Раздел 2. Изобразительное искусство. Знакомство с программой Paint Tool SAI 2. Работа со слоями – учащиеся изучают историю развития компьютерной графики и дизайна, виды изобразительного искусства (графика, живопись, скульптура, архитектура), начальные сведения о рисунке, знакомство с программой Paint Tool SAI 2.0 (создание и открытие файла).

Основы рисования простейших эскизов (кисть как основной инструмент, атрибуты кисти, выбор цвета и формы кисти), общие понятия о композиции (инструменты преобразования), общие свойства (кадрирование и т.д).

Раздел 3. Фотоискусство. Инструменты просмотра и ретуши – учащиеся знакомятся основами работ с фотографиями (изменение размера фотографии, перекрашивание, кадрирование фотографии, вращение фотографии, размывание фрагмента фотографии), инструментами ретуши (восстановление старой фотографии), техникой комбинации изображений.

Раздел 4. Фильтры и их применение в дизайне – учащиеся изучают Фильтры («Размывание» и «Шум», Фильтры «Свет и тень», «Градиентная вспышка»).

Учащиеся готовят индивидуальные и групповые творческие работы: рисование градиентом.

Так же они изучают трансформацию кадров, фильтры визуализации, фильтры анимации.

Учебный план

№ п/п	Наименование темы, раздела	Кол-во часов
		1 год обучения
1.	Вводное занятие.	2 ч
2.	Раздел 1. Знакомство с компьютером.	13 ч
3.	Раздел 1.2. Основы композиции.	6 ч
4.	Раздел 2. Изобразительное искусство. Знакомство с программой Paint Tool SAI 2. Работа со слоями.	73 ч
5.	Раздел 3. Фотоискусство. Инструменты просмотра и ретуши.	17 ч
6.	Раздел 4. Фильтры и их применение в дизайне.	33 ч
	ИТОГО:	144 ч

Учебно-тематический план первого года обучения
Объединения «Графический дизайн»

№	Тема, содержание занятий	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
	Вводное занятие			
Тема 1.	Беседа по технике безопасности. Компьютер и здоровье.	2	2	4
Раздел 1. Знакомство с компьютером				
Тема 2.	Основные устройства персонального компьютера и их назначение. Интерфейс Windows.	2	2	4
Тема 3.	Основные элементы: рабочий стол, панель задач, системный трей, папка, ярлык, главное меню. Проводник.	2	3	5
Тема 4.	Файловая система хранения информации на диске	2	2	4
Раздел 1.2. Основы композиции				
Тема 5.	Композиция как учебный предмет.	1	1	2
Тема 6.	Цветоведение и колористика	1	1	2
Тема 7.	Рисунок.	1	1	2
Раздел 2. Изобразительное искусство. Знакомство с программой Paint Tool SAI 2.0. Работа со слоями.				
Тема 8.	История развития компьютерной графики и дизайна. Виды изобразительного искусства (графика, живопись, скульптура, архитектура). Начальные сведения о рисунке. Знакомство с программой Paint Tool SAI 2.0. Создание и открытие файла.	2	2	4

Тема 9.	Форматы графических файлов. Растровая и векторная графика. Кодирование графической информации. Графические редакторы. Программа Paint Tool SAI 2.0 – история создания. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Paint Tool SAI 2.0.	2	2	4
Тема 10.	Строка меню. Структура диалоговых окон программы. Основные понятия и термины. Горячие клавиши. Параметры изображения.	2	2	4
Тема 11.	Основы цветовой гармонии. Цветокоррекция изображений. Практические упражнения по развитию навыков.	2	2	4
Тема 12.	Основы рисования простейших эскизов. Кисть как основной инструмент. Атрибуты кисти. Выбор цвета и формы кисти. Практическая работа «Рассвет».	2	2	4
Тема 13.	Цветовые модели. Инструменты рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Практическая работа «Рисование ягоды».	2	2	4
Тема 14.	Подключение библиотек кистей. Смешивание цветов. Инструменты размытия и растушевки. Практическая работа «Рисование ягоды».	2	2	4
Тема 15.	Основы работы со слоями. Способы создания слоя. Атрибуты слоя. Режимы наложения слоя. Выполнение упражнений. Практическая работа «Рисование птицы».	2	2	4

Тема 16.	Особенности работы с многослойным изображением. Трансформация содержимого слоя. Проектная работа: «Создание фруктового портрета».	2	2	4
Тема 17.	Инструменты выделения. Общие свойства. Прямоугольное выделение. Эллиптическое выделение. Свободное выделение (Лассо). Выделение смежных областей (Волшебная палочка). Выделение по цвету. Практические упражнения.	3	2	5
Тема 18.	Общие понятия о композиции. Эллиптическое выделение. Свободное выделение (Лассо). Градиентная заливка. Практическая работа «Рисование мультяшного пейзажа».	2	2	4
Тема 19.	Инструмент «Контуры». Практическая работа «Рисуем божью коровку».	2	2	4
Тема 20.	Умные ножницы. Маска слоя. Практическая работа «Девочка на кувшинке».	2	2	4
Тема 21.	Приемы выделения областей сложной формы. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Практическая работа «Дерево».	2	2	4
Тема 22.	Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп». Практические упражнения.	2	2	4
Тема 23.	Инструменты преобразования. Общие свойства. Выравнивание. Перемещение. Кадрирование. Вращение. Искривление. Перспектива. Отражение.	2	2	4
Тема 24.	Инструменты: лупа, пипетка, измеритель, текст.	2	2	4

Тема 25.	Проектная деятельность «Зимние забавы».	2	2	4
Раздел 3. Фотоискусство. Инструменты просмотра и ретуши				
Тема 26.	Основы работы с фотографиями: изменение размера фотографии; кадрирование фотографии; вращение фотографии; размывание фрагмента фотографии. Практическая работа: «Загнутый уголок фотографии», «Рамка», «Неоновое свечение».	2	2	4
Тема 27.	Перекрашивание. Практическая работа «Изменение цвета волос, глаз».	1	1	2
Тема 28.	Двойная экспозиция, комбинирование, маска слоя. Фотомонтаж. Практическая работа «Тигр и кот»	1	1	2
Тема 29.	Инструменты ретуши. Восстановление старой фотографии.	1	1	2
Тема 30.	Техника комбинации изображений. Практическая работа «Девушка – осень», «Пустыня и вода».	1	1	2
Тема 31.	Самостоятельная работа по теме «Коллаж». Практическая работа «Девушка – львица», «Вода в городе», «Животные Красной книги».	1	2	3
Раздел 4. Фильтры и их применение в дизайне				
Тема 32.	Фильтры «Свет и тень». Практическая работа «Дракон».	1	2	3
Тема 33.	Практическая работа «Лесная поляна»	1	1	2
Тема 34.	Фильтры «Размывание» и «Шум». Практическая работа «Пушистики», «Фейерверк».	1	2	3
Тема 35.	Фильтры «Свет и тень», «Градиентная вспышка». Практическая работа «Рисование пейзажа градиентом».	1	1	2

Тема 36.	Рисуем градиентом. Проект «Обитатели морских глубин».	1	1	2
Тема 37.	Фильтры размывания. Гауссово размывание, размывание движением, бесшовное размывание. Фильтры усиления. Практическая работа «Жемчужина».	1	2	3
Тема 38.	Группа фильтров искажения. Практическая работа «Золотая рыбка».	1	2	3
Тема 39.	Фильтры световых эффектов. Практическая работа.	1	1	2
Тема 40.	Фильтры имитации и декорации. Практическая работа «Создаем фон».	1	2	3
Тема 41.	Фильтры визуализации. Практическая работа «Роза», «Рисование огня».	1	1	2
Тема 42.	Фильтры анимации. Практическая работа «Эффект дождя», «Анимация текста с появлением».	1	2	3
Тема 43.	Фильтры «Искажения». Интерактивное искажение. Практическая работа «Ромашка».	1	2	3
Тема 44.	Трансформация кадров. Практическая работа «Неваляшка».	1	1	2
	Итого	63	81	144

Содержание занятий 1 года обучения.

Вводное занятие.

Раздел 1. Знакомство с компьютером

Теория. Основные устройства персонального компьютера и их назначение. Интерфейс Windows.

Основные элементы: рабочий стол, панель задач, системный трей, папка, ярлык, главное меню. Проводник. Персонализация, разрешение экрана, вид содержимого рабочего стола. Упражнение для навыка работы с мышью.

Клавиатура.

Файловая система хранения информации на диске (понятие файла, папки, дерева каталогов, логического и физического диска).

Практика. Практическая работа «Клавиатурный тренажер», «Создание личного пространства». Работа с файлами и каталогами.

Контроль: выполнение практических заданий по работе с компьютером.

1.2 Основы композиции.

Композиция как учебный предмет.

Теория. Понятие композиции. Предназначение композиции.

1

Цветоведение и колористика.

Теория. Цвет и эмоции. Цветовой круг.

Практика. Упражнения по заливке плоскостей таблиц холодных и тёплых цветов, ахроматических и хроматических цветов.

Контроль. Создание натюрмортов с использованием цветов цветового круга.

Рисунок.

Теория. Зарисовки в карандаше. Перо, тушь, смешанная техника.

Практика. Зарисовка растений, деревьев, интерьера.

Стилизация декоративных переработок для разработки орнамента. Стилизация растения по орнаменту.

Контроль. Выставка работ. Анализ по предложенным критериям.

2. Изобразительное искусство. Знакомство с программой Paint Tool SAI

2.0. Работа со слоями.

Теория.

История развития компьютерной графики и дизайна. Краткая история развития графического дизайна. Сферы применения графического дизайна в жизни и деятельности человека. Виды изобразительного искусства (графика, живопись, скульптура, архитектура, ДПИ). Начальные сведения о рисунке.

Колористика, как наука в дизайнерском искусстве. Рисование по воображению и по памяти на заданную тему. Композиция предметных форм. Пейзаж. Элементы пейзажа.

Форматы графических файлов. Растровая и векторная графика. Графические редакторы. Программа Paint Tool SAI 2.0 – история создания программы. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса Paint Tool SAI 2.0. Структура окон программы. Основные понятия и термины.

Строка меню. Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений. Форматы файлов: входные, выходные, внутренний.

Инструменты выделения. Общие свойства. Прямоугольное выделение. Эллиптическое выделение. Свободное выделение (Лассо). Выделение смежных областей (Волшебная палочка). Выделение по цвету.

Умные ножницы. Выделение переднего плана. Инструменты выделения. Работа с выделенными областями. Управление параметрами инструментов.

Общие понятия о композиции. Форма и формообразование. Приемы выделения областей сложной формы. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области.

Основы цветовой гармонии. Инструменты рисования. Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика. Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Выбор формы кисти. Подключение библиотек кистей. Создание новой кисти. Рисование и раскрашивание.

Инструменты преобразования. Общие свойства. Выравнивание. Перемещение. Кадрирование. Вращение. Искривление. Перспектива. Отражение.

Инструменты цветокоррекции: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении.

Зачем нужны слои. Основы работы со слоями. Способы создания слоя. Параметры слоя.

Особенности работы с многослойным изображением. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения. Слияние слоев.

Практика.

Практические упражнения по развитию навыков. Практическая работа «Рассвет». Практическая работа «Рисование ягоды». Практическая работа «Рисование тицы». Проектная работа «Создание фруктового портрета».

Практическая работа «Рисование мультяшного пейзажа». Практическая работа «Рисуем божью коровку».

Практическая работа «Девочка на кувшинке». Практическая работа «Дерево». Проектная деятельность «Зимние забавы».

Контроль: развитие дизайнерских и творческих способностей, выполнение практических упражнений, работа над проектами, их защита.

3. Фотоискусство. Инструменты просмотра и ретуши Теория.

Основы работы с фотографиями: изменение размера фотографии; кадрирование фотографии; вращение фотографии; размывание фрагмента фотографии.

Перекрашивание. Рисунок карандашом. Цветокоррекция фото. Ретуширование старой фотографии. Раскрашивание черно-белой фотографии. Слияние фотографий. Устранение эффекта красных глаз.

Практика.

Практическая работа: «Загнутый уголок фотографии», «Рамка», «Неоновое свечение». Практическая работа «Изменение цвета волос, глаз».

Практическая работа «Тигр и кот». Практическая работа «Восстановление старой фотографии». Практическая работа «Девушка – осень», «Пустыня и вода».

Практическая работа «Девушка – львица», «Вода в городе», «Животные Красной книги».

Контроль: выполнение практических заданий по обработке фото в Paint Tool SAI 2.0.

4. .Фильтры и их применение в дизайне

Теория. Меню «Фильтры». Фильтры «Свет и тень». Фильтры «Размывание» и «Шум». Фильтры размывания. Гауссово размывание, размывание движением, бесшовное размывание. Фильтры усиления. Группа фильтров искажения. Фильтры световых эффектов. Фильтры имитации и декорации. Фильтры визуализации. Фильтры анимации.

Практика.

Практическая работа «Дракон». Практическая работа «Лесная поляна».

Практическая работа «Пушистики», «Фейерверк». Практическая работа «Рисование пейзажа градиентом». Проект «Обитатели морских глубин».

Практическая работа «Жемчужина». Практическая работа «Золотая рыбка». Практическая работа «Роза», «Рисование огня».

Практическая работа «Эффект дождя», «Анимация текста с появлением». Практическая работа «Ромашка»

Практическая работа «Неваляшка»

Контроль: выполнение практических заданий с применением фильтров в Paint Tool SAI 2.0.

**«Комплекс организационно-педагогических условий, включающий
формы аттестации»**

Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным постановлением от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил сп 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (пункт 3.6).

Начало занятий – 1 сентября

Окончание занятий – 31 мая

№	Год обучения	Всего учебных недель	Количество о учебных дней	Объем учебн ых часов	Режим работы
1	первый	36	72	144	2 раза в неделю по 2 академических часа

Условия реализации программы

Материально техническое оснащение

- a. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и СанПин.
- b. Столы.
- c. Стулья
- d. Компьютеры – 12 шт.
- e. Доступ в сеть Интернет.

Программное обеспечение

- 1. Операционная система Windows 10.
- 2. Клавиатурный тренажер «Stamina».
- 3. MS Word
- 4. Paint Tool SAI 2.0

Формы аттестации

Контроль усвоения теоретического материала осуществляется путем устного опроса, тестирования и анализа выполненных практических заданий как индивидуально, так и группой, а также оцениванием уровня выполнения проектов. Ведется наблюдение за творческой деятельностью по следующим критериям:

- коммуникативность: эмоциональность общения детей, умение слушать и понимать друг друга, совместно обдумывать и воплощать замыслы;
- творческая активность: инициативность, способность принимать самостоятельные решения.

Аттестация (промежуточная и итоговая) по дополнительной общеразвивающей программе может проводиться в форме защиты проекта. Учащимся, успешно освоившим дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу и прошедшим итоговую аттестацию, могут выдаваться свидетельства об окончании курса обучения, почетные грамоты, призы и другие виды поощрений.

Формы подведения итогов:

- самостоятельные творческие мини - проекты;
- участие в конкурсах (реальные и виртуальные площадки);
- игры;
- практические задания;
- индивидуальная папка работ в электронном виде.

Оценочные материалы

1. Тест 1 «Компьютерная графика» (Приложение 1)
2. Тест 2 «Графический редактор» (Приложение 2)
3. Мониторинг результатов обучения по ДООП по полугодиям (Приложение 3)

Методическое обеспечение

На занятиях используются различные методы обучения: рассказ, беседа, лекция, дискуссия, игра, практические работы. Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. Наиболее интересными являются практические занятия с групповой оценкой работ, позволяющей обучающимся увидеть свою работу глазами других ребят, здраво воспринимать критику. С целью повышения эффективности занятий, воспитания у детей интереса к профессиональной деятельности следует привлекать их к оформлению календарей для себя и своих близких, редактирования семейных фотографий, к участию в творческих разработках.

На учебных занятиях следует обращать особое внимание обучающихся на соблюдение правил безопасности труда, санитарии и личной гигиены, пожарной безопасности.

Проведение учебных занятий предусматривает выполнение заданий обучающимися, направленных на развитие мышления, моторики, эстетического вкуса. Объяснение нового материала закрепляется выполнением практических заданий по технологической карте. Предусмотрены физминутки, направленные на выполнение упражнений для мышц глаз и пальцев рук.

На учебном занятии работа на компьютере проводится в следующих формах:

- демонстрация – работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- фронтальная – не длительная, но синхронная работа обучающихся по

освоению нового инструмента или закреплению материала под руководством педагога;

- самостоятельная – выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах одного, двух или части учебного занятия; педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой обучающихся;

- творческий проект – выполнение работы индивидуально на протяжении нескольких занятий;

- работа консультантов – обучающийся контролирует работу всей подгруппы.

При организации процесса обучения применяются следующие методические приемы: наглядные средства обучения и практические упражнения, демонстрационные примеры работ прошлых лет, тестирование.

Учебное занятие, как основная форма организации образовательной деятельности содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению материала. Каждое такое занятие (условно) разбивается на 3 части, которые и составляют в комплексе целостное занятие:

- 1 часть – состоит из организационных моментов, изложения нового материала, инструктажа, планирования и распределения работы для группы или каждого обучающегося на занятие.

- 2 часть — практическая работа обучающегося (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала. Отрабатываются навыки и приемы.

- 3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов занятия.

Список литературы для педагога

1. «Информатика и ИКТ» Н.Угринович, Л.Босова;
2. «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т.А.;
3. Залогова Л.А. «Компьютерная графика» М., Бином. Лаборатория знаний, 2005;
4. Образовательная программа «Компьютерный дизайн» с применением проприетарного программного обеспечения (Corel Draw и Adobe Photoshop);
5. Периодические Интернет – издания;
6. Розенсон И. Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2006. — 224 с.
7. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ, 2007. — 256 с.
- 8.

Список литературы для обучающихся

1. Хахаев И.А. Графический редактор ,первые шаги. - М.: НОУ "Интуит", 2016.- 342 с.

Интернет – ресурсы

1. Официальный сайт программы. [Текст] – Режим доступа: <https://saipainttool.ru/download-sai>
2. Сайт по Paint Tool SAI 2.0 для новичков. [Текст] – Режим доступа: https://skillbox.ru/course/profession-2d-artist/?utm_source=yandex&utm_medium=cpc&utm_campaign=229_profession-2d-artist_yandex_cpc_master_campaign_course_all_game_skillbox_72290263&utm_content=adg_4857082750%7Cad_11881928883%7Cph_37201250081%7Ckey_компьютерное%20присоединение%20начинающий%7Cdev_desktop%7Cpst_premium_1%7Crnid_49_Пенза%7Cplacement_none%7Ccreative_%7Bcreative_name%7D&utm_term=компьютерное%20присоединение%20начинающий&_openstat=ZGlyZWNoLnlnbmRleC5ydTs3MjI5MDI2MzszMTg4MTkyODg4Mzt5YW5kZXgucnU6CHJlbWl1bQ&yclid=9888715551145197567
3. Сайт про Paint Tool SAI 2.0. [Текст] – Режим доступа: <https://painttool-sai2.ru/>

4. Сайт с уроками по Paint Tool SAI 2.0. [Текст] – Режим доступа:
<https://creativo.one/lessons/planshet/>
5. Сайт с уроками по Paint Tool SAI 2.0. [Текст] – Режим доступа:
<https://plansheta.ru/graficheskie/risovat-na-graficheskom-planshete>
6. Сайт с уроками по Paint Tool SAI 2.0. [Текст] – Режим доступа:
<http://saipainttool.com/lessons/>
7. Статьи о работе в Paint Tool SAI 2.0. [Текст] – Режим доступа:
<http://saipainttool.com/sai2/manual/>

Тест 1 «Компьютерная графика»**Вопрос №1**

Для вывода графической информации в персональном компьютере используется

- мышь
- клавиатура
- экран дисплея
- сканер

Вопрос №2

Устройство ввода информации, предназначенное для преобразования бумажного документа в электронный:

- сканер
- плоттер
- графический дисплей
- принтер

Вопрос №3

Точечный элемент экрана дисплея называется:

- точкой
- зерном люминофора
- пикселем
- растром

Вопрос №4

Сетку из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называют:

- видеопамятью
- видеоадаптером
- растром
- дисплейным процессором

Вопрос №5

Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:

- фрактальной
- растровой
- векторной
- прямолинейной

Вопрос №6

Векторное графическое изображение формируется из:

- красок
- пикселей
- примитивных фигур

Вопрос №7

Видеоадаптер - это:

- устройство, управляющее работой графического дисплея
- программа, распределяющая ресурсы видеопамяти электронное, энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении
- дисплейный процессор

Вопрос №8

Видеопамять - это:

- электронное, энергозависимое устройство для хранения двоичного кода

изображения, выводимого на экран

- программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения
- устройство, управляющее работой графического дисплея

Вопрос №9

При уменьшении растрового изображения

- Качество не изменяется
- Качество улучшается
- Теряются мелкие детали
- Появляется ступенчатый эффект

Вопрос №10

При использовании цифровой фото камеры будет получено

- Векторное изображение
- Растровое изображение

Вопрос №11

Цветное изображение на экране монитора получается путем смешивания цветов:

- Красный зеленый синий
- Красный синий желтый
- Пурпурный синий желтый
- Желтый красный зеленый

Вопрос №12

Графика с представлением изображения в виде последовательности точек со своими координатами, соединенных между собой кривыми, которые описываются математическими уравнениями, называется

- фрактальной
- растровой
- векторной
- прямолинейной

Вопрос №13

Для создания цветных изображений в графическом редакторе используется:

- CMYK модель
- HSB модель
- RGB модель
- HSV модель

Вопрос №14

Графическим редактором называется программа, предназначенная для:

- создания графического образа текста;
- редактирования вида и начертания шрифта;
- работы с графическим изображением;
- построения диаграмм.

Вопрос №15

Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:

- Символ
- Картинка
- Пиксель
- Линия

Вопрос №16

Что можно отнести к достоинствам векторной графики по сравнению с

растровой графикой

- Малый объём графических файлов
- Фотографическое качество изображения
- Возможность просмотра на экране графического дисплея
- Возможность поточечного редактирования изображения

Приложение 2

Тест 2 «Графический редактор»

1. Единица растрового изображения — это а) пиксел
б) растр в) дюйм
2. Разрешение экрана измеряется а) миллиметрах
б) дюймах
в) точках на дюйм г) пикселях
3. Размер бумажного изображения (фотографии) может измеряться а) кластерах
б) растровых единицах в) точках на дюйм
4. Для выделения связной области применяется инструмент
а) волшебная палочка б) перо
в) лассо
5. Растровое изображение может иметь формат
а) tiff б) cdr в) odt
6. Наиболее качественное растровое изображение может быть в формате а) tiff
б) jpeg в) png
7. 800x600 — это количество
а) пикселей по ширине и высоте
б) пикселей на количество дюймов
в) растровых точек на единицу длины
8. Верно ли утверждение «Качество растрового изображения не меняется при увеличении» размеров:
а) нет б) да
в) не всегда
9. Какой формат изображения поддерживает слои?
а) xcf б) gif в) jpeg
10. Альфа-канал определяет а) прозрачность
б) яркость
в) определенную цветовую гамму
11. Кнопки выделения области 1 2 3



12. Цветовая модель RGB имеет а) 3 канала цвета
б) 3+1 канала цвета в) 4 канала цвета
13. Цветовая модель CMYK имеет а) 4 канала цвета
б) 3+2 канала цвета в) 3 канала цвета
14. В GIMP не существует режимов а) CMYK б) RGB
в) градация серого
15. Кнопки рисования 1 2 3



16. Кнопки преобразования 1 2 3



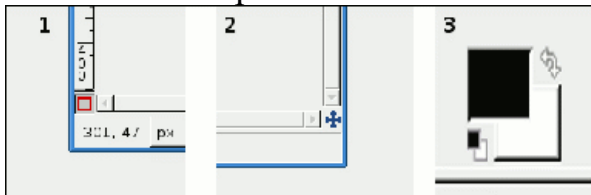
17. Кнопки выделения 1 2 3



18. Кнопка «штамп» — это



19. Кнопка «быстрая маска» — это



20. Кнопка «кадрирования» — это



21. Для выбора области клонирования при использовании инструмента «штамп» используется следующее сочетание:

- а) Ctrl + левая кнопка мышки
- б) Alt + левая кнопка мышки
- в) Ctrl + Alt + левая кнопка мышки

22. Слои в GIMP можно

- а) перемещать относительно друг друга
- б) нельзя перемещать относительно друг друга
- в) перемещение возможно только в некоторых случаях

Мониторинг результатов обучения по ДООП по полугодиям

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества	I I I
I. Теоретическая подготовка		
1.1 Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренный программой. <i>Средний уровень:</i> объем усвоенных знаний составляет более 1/2. <i>Низкий уровень:</i> объем усвоенных знаний составляет менее 1/2.	
А) форматы графических файлов		
Б) инструменты Paint Tool SAI 2.0		
В) спецэффекты Paint Tool SAI 2.0		
1.2 Владение специальной терминологией	<i>Высокий уровень:</i> Обучающийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. <i>Средний уровень:</i> сочетает специальную терминологию бытовой. <i>Низкий уровень:</i> как правило, избегает употреблять специальные термины	
II. Практическая подготовка ребенка		
2.1 Практические умения и навыки, предусмотренные программой	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. <i>Средний уровень:</i> объем	
А) рисование инструментами		
Б) умение работать инструментами выделения		

В) применение фильтров	усвоенных умений и навыков составляет более 1/2. <i>Низкий уровень:</i> обучающийся овладел менее 1/2 предусмотренных умений и навыков.	
2.2 Владение специальным оборудованием и оснащением	<i>Высокий уровень:</i> обучающийся работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей. <i>Средний уровень:</i> работает с	
А) клавиатура		
Б) рисование мышью		
	оборудованием с помощью педагога. <i>Низкий уровень:</i> испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием.	
III. Общеучебные умения и навыки ребенка		
3.1 Учебно – интеллектуальные умения	Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью уровней, где: <u>Н - (низкий уровень)</u> – качество отсутствует у обучающегося или выражено слабо и проявляется редко, <u>С (средний уровень)</u> – качество выражено сильно и проявляется часто, <u>В (высокий уровень)</u> – выражено сильно и проявляется постоянно.	
3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу		
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации		
3.1.3. Умение осуществлять учебно- исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)		
3.2. Учебно-коммуникативные умения		
3.2.1. Умение слушать и слышать педагога		
3.2.2. Умение выступать перед аудиторией		
3.2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии		