

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа №2"
Центр образования
цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»**

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБОУ СОШ №2
от 28.08. 2020 года №162

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»
(базовый уровень)
Возраст обучающихся: 11-13 лет
Срок реализации: 2020-2021 учебный год**

Составитель: Голубева Л.Ю.,
учитель изобразительного
искусства и черчения

Кандалакша, 2020

1. Информационная карта программы.

| | |
|--|--|
| Название программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» |
| Направленность | техническая |
| Срок реализации | 1 год |
| Общий объем программы в часах | 68 часов |
| Целевая категория обучающихся | 11-13 лет |
| Аннотация программы | <p>Дополнительная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет техническую направленность, является модифицированной.</p> <p>По программе «Графический дизайн» могут обучаться школьники среднего возраста, которые в доступной форме узнают основные сведения о программах Adobe Photo Shop и Adobe Illustrator .</p> <p>Обучающиеся овладеют практическими навыками анимационного изображения, основами цветоведения, формообразования, композиции.</p> |
| Планируемые результаты обучения (компетенции) | <p>В результате освоения Программы обучающиеся будут:</p> <p><u>знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - правила техники безопасности при работе с компьютером - интерфейс программы - функции компьютерных программ - как пользоваться инструментами программ - познакомиться с компьютерными манипуляторами (графический планшет, мышь); - основные сведения о программах Adobe Photo Shop и Adobe Illustrator <p><u>уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - правильно использовать инструменты программ - находить нужную информацию в интернете - работать с компьютерной графической программой и её компонентами. - корректировать изображение, пользоваться фильтрами, выделять изображение. - загружать прикладные программы. - использовать разные средства создания изображения |
| Автор-составитель | Голубева Л.Ю. учитель изобразительного искусства и черчения. |

2. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» разработана на основе нормативно – правовой базы:

- ✓ Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ✓ Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)
- ✓ Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- ✓ Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2016 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования обучающихся»,
- ✓ Проект Минобрнауки России и департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые программы) № 09-3242 от 18.11.15. Методические рекомендации разработаны в целях реализации Распоряжения Правительства РФ от 24 апреля 2015 г. № 729-р «План мероприятий на 2015-2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей» (п.12,17,21).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» технической направленности, стартового уровня сложности.

Актуальность. Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Те возможности, которыми несколько лет назад обладали лишь самые крупные студии компьютерной графики, сегодня доступны почти каждому. Надо лишь знать средства, обеспечивающие эти возможности, и уметь грамотно ими распорядиться. Компьютерная графика - это новый вид искусства. Современный графический дизайн включает не только шрифты, но и разнообразные знаковые изображения, в том числе геометрического и растительного характера. Художники выполняют композиции из сложных пересекающихся линий, объемных элементов, узоров, цветowych пятен на экране дисплея, а затем полученные изображения распечатывают на принтере. Известно, что любознательность детей не знает границ. Ребенок испытывает большой интерес к современной технике, возможности получения информации в новой форме. Поэтому учащихся и привлекает компьютер, новые программные разработки, возможности графического редактора. Таким образом, ориентируясь на потребности детей и современные требования к преподаванию, была составлена программа обучения на компьютере графическому дизайну

Новизна программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности при минимальном количестве

учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Отличительные особенности. Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существенно отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению графическому дизайну. Эти отличия заключаются в углубленном знакомстве с профессиональной деятельностью графического дизайнера, путями получения образования, профессиональным самоопределением учащихся, в большем, чем в других программах, объеме практических занятий, самостоятельной работы учащихся, в том числе и с Интернет-ресурсами. Дополнительные образовательные программы по графическому дизайну, в основном, относятся к художественной направленности. Курсы компьютерной графики - очень распространенное явление в наше время. Такое множество курсов спровоцировано тем, что требуется очень большое количество специалистов для разработки все новых и новых сайтов и наполнения этих сайтов качественной компьютерной графикой.

Программа «**Графический дизайн**» предоставляет возможность, помимо получения базовых знаний, эффективно готовить воспитанников к освоению накопленного опыта, позитивному самоопределению. Выпускники получают знания, которые при дальнейшем их развитии помогут им успешно трудоустроиться в студии дизайна, рекламные агентства, полиграфические компании в зависимости от профессионального уровня и в дальнейшем - карьерного роста.

Адресат программы: учащиеся средних классов школы 11-13 лет, которые имеют желание обучаться данной дисциплине, с любым уровнем подготовки.

Обучение по данной программе не требует от учащихся дополнительной подготовки, и специальных навыков. Программа рассчитана на всех желающих, поэтому задания делятся на разные уровни сложности - элементарный, средний, повышенный. Тем самым при обучении по общеобразовательной общеразвивающей программе «Графический дизайн» реализуется принцип вариативности и разноуровневого обучения.

Учитывая индивидуальные особенности учащихся, программа предполагает построения индивидуальной образовательной траектории.

Цель программы: Развитие творческого потенциала детей через обучение новым информационным технологиям и компьютерной графике в программе Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

Задачи:

1. Научить работать в компьютерных программах.
2. Ориентироваться в интерфейсе программ.

Срок освоения программы: данная программа рассчитана на 1 год обучения - 34 учебные недели, общее количество часов по программе - 68 ч.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа

Форма обучения: освоение учащимися данной образовательной программы проводится в очной, групповой форме.

3.СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

РАЗДЕЛ 1. Adobe Photoshop

Теория: Организационные вопросы. Правила поведения в кабинете и образовательном учреждении. Введение. Основные области применения компьютерной графики. Основные направления в развитии компьютерной графики. Понятие цвета в Photoshop. Цветовая модель RGB. Работа за компьютером. Стандартные элементы: главное меню, системное меню, строка заголовка. Окно настройки редактора. Контекстное меню. Палитры. Компоновка палитры. Рабочая область. Строка состояния. Порядок создание нового документа, алгоритм сохранения документа. Отмена действий. Клавиатурные комбинации (сокращения). Пиксель и разрешение. Особенности, параметры растровых и векторных изображений. Основные форматы JPG, GIF, PSD, PNG, PDF. Их достоинства и недостатки, целесообразность применения. Работа с инструментами выделения: область, строка, лассо, волшебная палочка и быстрое выделение. Параметры инструмента «перемещение». Понятие слоя. Палитра слоев. Особенности создания компьютерного коллажа. Эффекты слоя. Редактирование фонового слоя. Создание многослойного изображения. Монтаж фотографий. Настройка кадрирования. Работа с инструментами: Рамка, Раскройка, Масштаб, Рука. Использование инструментов коррекции изображения. Настройка резкости и размытия изображения. Удаление фрагментов и восстановление изображений. Трансформирование объектов. Исправление перспективы. Создание панорамных изображений.

Практика: Повторение выполнения базовых операций на ПК. Просмотр палитры цветов различных изображений. Настройка параметров программы, рабочей среды. Открытие и закрытие существующего файла. Создание и сохранение нового документа. Выполнение теста «Виды компьютерной графики и их особенности». Просмотр файлов различных форматов и разрешения. Просмотр изображений в разном масштабе. Выделение объектов различными инструментами и перемещение их на другие изображения («Мой натюрморт», «В мире животных»). Работа с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Сохранение выделенной области для дальнейшего его использования. Работа со слоями: создание, отключение, удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отображение, объединение. Изменение прозрачности слоя. Создание коллажей: «Сказочные герои», «Цветочный коллаж», «Мой любимый фильм». Рисуем молнию используя корректирующий слой. Создание фотомонтажа с собственным фото. Создания рамки для фотографии. Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента «штамп». Эффект разорванной фотографии. Исправление положения и перспективы объектов («Аллея»). Создание панорамы «Время года».

РАЗДЕЛ 2. Adobe Illustrator

Теория: Растровая графика. Достоинства и недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Векторные форматы. Растровые форматы. Особенности меню. Рабочий лист. Организация панели инструментов. Панель свойств. Палитра цветов. Строка состояния. Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с

символами. Рабочее окно программы Adobe Illustrator CS6. Основы работы с объектами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Панель Tools. Панель Control. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Использование меню палитр. Изменение режима просмотра иллюстрации. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга

Практика: Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ. Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой. Монтажные области Рисование фигур и линий Применение цвета Инструмент ShapeBuilder. Инструмент Width. Создание и форматирование текста. Режимы рисования. Работа с кистями. Использование палитры Appearance. Управление обводками. Выравнивание объектов. Дизайн в перспективе Работа с символами. Обзор рабочей среды. Настройка яркости пользовательского интерфейса приложения. Работа с палитрами. Восстановление и сохранение состояния рабочей среды. Использование меню палитр. Использование инструмента Zoom Прокрутка документа Просмотр иллюстрации. Навигация по нескольким монтажным областям Использование палитры Navigator. Выделение с помощью прямоугольной области. Выделение с помощью инструмента Magic Wand. Выделение похожих объектов. Выравнивание объектов. Выравнивание объектов друг относительно друга.

4. Учебно-тематический план.

| № | Разделы | Тема | Кол-во часов | | | Форма контроля |
|----|------------------------|-----------------------------------|--------------|--------|----------|---|
| | | | всего | теория | практика | |
| 1 | Adobe Photoshop | Знакомство с Adobe Photoshop | 2 | 1 | 1 | Фронтальный опрос. Оценка выполнения индивидуальных практических заданий. Просмотр портфолио работ. Теоретический контроль |
| 2 | | Форматы графических файлов | 2 | 1 | 1 | |
| 3 | | Палитра инструментов. | 2 | 1 | 1 | |
| 4 | | Работа со слоями | 2 | 1 | 1 | |
| 5 | | Рамка кадрирования и Раскройка | 2 | - | 2 | |
| 6 | | Ретуширование и трансформирование | 2 | - | 2 | |
| 7 | | Маски и каналы. | 2 | 1 | 1 | |
| 8 | | Фильтры | 2 | 1 | 1 | |
| 9 | | Обработка изображений. | 2 | - | 2 | |
| 10 | | Обработка изображений. Доработка | 2 | 1 | 1 | |

| | | | | | | |
|----|------------------------------|---|----|----|----|--|
| 11 | | Техника ретуширования | 2 | - | 2 | |
| 12 | | Работа с текстом. | 2 | 1 | 1 | |
| 13 | | Работа с текстом. Продолжение | 2 | - | 2 | |
| 14 | | Работа с текстом. Доработка | 2 | 1 | 1 | |
| 15 | | Инструмент «Кисть». | 2 | 1 | 1 | |
| 16 | | Инструмент «Кисть». Продолжение | 2 | - | 2 | |
| 17 | | Инструмент «Заливка» | 2 | 1 | 1 | |
| 18 | | Инструмент «Ластик» | 2 | - | 2 | |
| 19 | | Инструмент «Штамп» | 2 | 1 | 1 | |
| 20 | | Инструменты рисования и заливки. | 2 | 1 | 1 | |
| 21 | | Промежуточная аттестация | 2 | - | 2 | |
| 22 | Adobe Illustrator | Введение в программу Adobe Illustrator | 2 | 1 | 1 | Фронтальный опрос. Оценка выполнения индивидуальных практических заданий. Просмотр портфолио работ. Тестирование. |
| 23 | | Закраска рисунков | 2 | 1 | 1 | |
| 24 | | Работа с текстом | 2 | 1 | 1 | |
| 25 | | Работа с текстом. Доработка | 2 | - | 2 | |
| 26 | | Работа с объектами. Завершение работы | 2 | - | 2 | |
| 27 | | Использование меню | 2 | 1 | 1 | |
| 28 | | Методы навигации | 2 | 1 | 1 | |
| 29 | | Работа с документами | 2 | 1 | 1 | |
| 30 | | Выделение и выравнивание | 2 | - | 2 | |
| 31 | | Группирование | 2 | - | 2 | |
| 32 | | Работа с базовыми фигурами | 2 | - | 2 | |
| 33 | | Рисование | 2 | 1 | 1 | |
| 34 | | Рисование. Продолжение | 2 | - | 2 | |
| | | Итого | 68 | 20 | 48 | |

5. Методическое обеспечение общеразвивающей программы «Графический дизайн».

Условия реализации программы:

Взаимное сотрудничество педагога и родителей

Компьютерный класс при наличии 12 рабочих мест.

Информационное обеспечение

Наличие установленной программы Adobe Illustrator CC/CS6

Adobe Photoshop CC 2017.

Мультимедийный проектор

Системные требования к компьютерам:

IntelPentium 4 orAMD Athlon 64 processor

Windows XP SP3 or Windows 7 SP1. Adobe® Creative Suite® 5.5 and CS6 applications also support Windows 8. Refer to the CS6 FAQ for more information about Windows 8 support.

1GB of RAM

1GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation

1024x768 display with 16-bit color and 512MB of VRAM

OpenGL 2.0–capable system

DVD-ROM drive

Таблицы

| № п/п | Название | Количество |
|-------|--------------------------------------|------------|
| 1 | Таблица «Чемоданчик путешественника» | 1 |
| 2 | Таблица «Чудо слово» | 1 |
| 3 | «Простые фигуры» | 1 |
| 4 | «Стилизация» | 1 |
| 5 | «Занятная перспектива» | 1 |

Схемы

| № п/п | Название | Количество |
|-------|--|------------|
| 1 | Методы дизайна. | 1 |
| 2 | Художественное конструирование | 1 |
| 3 | Векторная графика. | 1 |
| 4 | Растровая графика | 1 |
| 5 | Компьютерное программное обеспечение в графическом дизайне | 1 |

Обеспеченность материально-техническими и информационно-техническими ресурсами.

Электронный учебник «Формирование информационной культуры»

Графические и контрольные работы учащихся.

Пособия к уроку (модели, таблицы)

Рекомендации к проведению практических и самостоятельных работ:

1. Показ демонстрационного материала: (всевозможные наглядные пособия, образцы изделий, схемы выполнения и т. д.)
2. Упражнение в выполнении отдельных деталей работы или эскизов.
3. Выполнение практической работы в материале под руководством педагога.

6. Список литературы для педагога

1. Залогова Л. А. Компьютерная графика. -М.: Лаборатория базовых знаний, 2015.
2. Залогова Л. А. Практикум по компьютерной графике, -М.: 2015.
3. Кларк Т. М. Фильтры для Photoshop: Спецэффекты и дизайн. -М.; Диалектика, 2010.
4. Панкратова Т. В. Photoshop 7: Учебный курс: Дизайн и графика. -СПб.: Питер, 2016.
5. Рейнбоу В. Энциклопедия компьютерной графики, Питер, 2019.

Список литературы для учащихся

1. Стрелкова Л. М. Photoshop: Практикум. -М.: Интеллект-Центр, 2014.
2. Угринович Н.Д., Босова Л.Л., Михайлов Н.И. Информатика: Практикум по информатике и информационным технологиям. -М.: БИНОМ; Лаборатория знаний, 2014.
3. Леонтьев, В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2010. - М.: ОЛМА Медиа Групп, 2018