

Муниципальное автономное образовательное учреждение
Артинского городского округа «Центр дополнительного образования»

Рассмотрена на заседании
методического совета
№ 4 от 19 мая 2024 г.

Утверждена приказом
директора МАОУ АГО «ЦДО»
Чебыкиной Т.А.
№ 124 – од, 24 мая 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерный художник»
(техническая направленность)

Для детей 9 - 15 лет
Срок реализации 3 года

Составитель:
Сыропятова Светлана
Владимировна,
педагог дополнительного
образования

Пояснительная записка

В современной жизни компьютерное творчество полностью захватило область промышленного дизайна, архитектуры, издательства и полиграфии, выставочно - презентационную и рекламную сферу. В общественной культурной практике и на арт-рынке традиционные формы давно уже теснятся произведениями или с частичным использованием компьютерных технологий или полностью сделанные в виртуальной среде.

Век развития компьютерной техники и цифрового оборудования вносит свои коррективы и в такие важные традиционные виды изобразительного искусства, как искусство живописи и графики. Создание рисунков и картин от начала и до конца на компьютере — относительно новое направление в изобразительном искусстве. Художник, рисующий на компьютере — многогранный специалист, который должен обладать гораздо большими знаниями и рабочими инструментами, чем художник, который работает в традиционных техниках. CG-художнику, как всякому художнику, нужны базовые знания классического рисунка и живописи. Ему необходимы твердая рука, точный глазомер, чувство цвета, знание композиции и перспективы. Профессия компьютерного художника кроме базовых требует и специальных знаний: виртуозного управления различными графическими редакторами с целью создания особых выразительных эффектов и достоверности самых невероятных фантазий и умозаключений в создании своей версии нового мира на экранах мониторов.

Модифицированная программа «Компьютерный художник» реализуется в **технической направленности.**

Нормативно-правовые основания создания дополнительной общеразвивающей программы:

1. Федеральный Закон от 12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 05.2015 № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно -эпидемиологические требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее СанПиН).

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок).

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

12. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 08.2020 № 882/391 «Об утверждении Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

14. Письмо Минобрнауки России от 08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

15. Письмо Минобрнауки России от 03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

17. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

18. Устав МАОУ АГО «ЦДО».

Новизна программы заключается в преодолении традиционных представлений в создании художественных изображений с помощью компьютерного искусства в виде цифровой живописи и рисунка.

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины. В этом и заключается **актуальность образовательной программы**.

Педагогическая целесообразность программы отражается в развитии художественных и технических способностей, профильной ориентации детей. Учащиеся включаются в современные компьютерные технологии, что предполагает их погружение в мир искусства в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые порой детям недоступны.

Отличительной особенностью программы «Компьютерный художник» является сочетание различных возможностей графических программ, художественных техник и базовых знаний традиционных методов рисования.

Знакомство с данной программой предполагает выход на уровень практической деятельности учащихся в виде творческих работ прикладного характера (поздравительных открыток, плакатов, афиш, логотипов, иллюстрирование литературных произведений); творческих дизайн - проектов по моделированию архитектурных объектов, эскизов одежды, головных уборов, аксессуаров; художественных произведений в различных жанрах изобразительного искусства: портрет, натюрморт, пейзаж, анималистический жанр.

Цель программы: создание качественно новых условий для художественного образования и творчества на основе компьютерных технологий.

Задачи программы:

Обучающие:

- обогащение детей знаниями в области изобразительного искусства и средств художественной выразительности;
- расширение представлений учащихся о роли информационных технологий в развитии современного общества;
- ознакомление учащихся с возможностями графических редакторов Paint, Paint.NET, GIMP, Art Rage и CorelDRAW;

- обучение детей техническим и художественным приемам, используя знания традиционных видов изобразительного искусства (живописи и графики) и компьютерных технологий;
- приобщение учащихся к проектно-творческой деятельности.

Развивающие:

- развитие познавательной, творческой и технической деятельности у учащихся;
- активизация творческих способностей, воображения, фантазии, образно-пространственного восприятия, целостного и интуитивного мышления;
- развитие сознания учащихся к системно-информационному восприятию мира, стремления к самообразованию и социальной адаптации в информационном обществе и успешной профессиональной и личной самореализации.

Воспитательные:

- воспитание у детей коммуникативных навыков, умение работать в команде
- воспитание эстетического и художественного вкуса;
- воспитание информационной культуры учащихся.
- снятия напряжения, блоков и зажимов, уровня тревожности, агрессии.

Возраст детей, участвующих в реализации программы.

Программа ориентирована на детей в возрасте 9 - 15 лет. Это дети 2 разных возрастных групп – дети младшего школьного возраста и дети подросткового возраста. В ходе изучения курса «Компьютерный художник» идет поэтапное взросление учащихся творческого объединения.

Младший школьный возраст (9 – 11 лет) является возрастом относительно спокойного и равномерного развития, во время которого происходит функциональное совершенствование мозга (А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин и др.).

Особенности психических функций: внимание непроизвольно, недостаточно устойчиво, ограничено по объему; память имеет преимущественно наглядно – образный и познавательный характер, безошибочно запоминается материал интересный, конкретный, яркий - то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам; развита способность к рассуждению, умозаключениям, анализу предметов и явлений, не прибегая к практическим действиям, что свидетельствует о развитии словесно-логического мышления абстрактного и обобщенного характера; воображение может быть воссоздающим (создание образа предмета по его описанию) и творческим (создание новых образов, требующих отбора материала в соответствии с замыслом, наиболее яркий всплеск творческих способностей отмечается к возрасту 10 лет); в области восприятия происходит переход от непроизвольного восприятия к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемуся определенной задаче.

Ведущая деятельность: учебно-познавательная деятельность (сочетание учебной деятельности и межличностного общения), при этом дети не теряют интереса к игре, успешность решения поставленных целей достигается скорее, если многообразие деятельностей пересекается между собой.

Младшие школьники очень активны, инициативны, эмоциональны, склонны к подражанию, очень легко поддаются влиянию окружающей среды, стараются объединиться в микрогруппы: мальчики — девочки, начинают выстраивать взаимоотношения со взрослыми.

Подростковый возраст (12 – 15 лет) открывает период взросления. Кризисность этого возраста определяется социально-культурными условиями, психологическими, социальными и правовыми изменениями. (М.Мид, К. Леви-Брюль, Ст. Холл, Л.С.Выготский, В.И. Слободчиков и др.)

Особенности психических функций: мышление теоретическое, способность к абстрагированию, рефлексии; воображение оказывает терапевтическое воздействие на личность, эмоционально-волевую сферу, влияет на развитие познавательной активности и самосознание; внимание является произвольным; память становится опосредованной, логической, вспоминать в подростковом возрасте значит размышлять; речь саркастична, иронична, много сокращений, сленг, варьируется в зависимости от стиля общения, личности собеседника, социальной группы.

Ведущая деятельность: интимно-личностное общение со сверстниками; учебная (успешность во многом зависит от мотивации обучения, от личностного смысла, который подросток вкладывает в обучение); общественно-значимая деятельность; досугово-образовательная; начало профессиональной ориентации.

Подростки эгоцентричны, стремятся к риску и неизвестному, ставят перед собой установки на большие масштабы.

Для поведения подростков характерны: реакция эмансипации (попытка освободиться из-под опеки взрослых), повышенный интерес в общении со сверстниками, формирование собственной субкультуры, склонностей и интересов.

Срок реализации программы «Компьютерный художник» - 3 года.

1 год обучения предполагает следующие этапы:

- «Графический растровый редактор Paint»;
- «Графический растровый редактор Paint. NET».

2 год обучения:

- «Графический растровый редактор GIMP»;
- «Графическая растровая программа Art Rage».

3 год обучения:

- «Графический векторный редактор CorelDRAW»

Данная программа разработана с учетом современных **образовательных технологий**, которые отражаются в принципах обучения, формах и методах обучения, методах контроля и управления образовательным процессом, средствах обучения.

Принципы обучения:

1. Системность.
2. Последовательность: от простого к сложному.
3. Доступность: подача материала осуществляется с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся.

4. Наглядность: интерактивность в подаче материала; интернет; методические пособия; иллюстрации; репродукции; авторские работы.

5. Результативность.

Формы обучения:

Формы занятий по внешним признакам деятельности педагога и учащихся:

1. Демонстрационная (работу на ПК выполняет педагог, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах).

2. Фронтальная (синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога).

3. Практическая (выполнение практической работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога).

4. Практическая работа.

5. Групповая работа.

Методы обучения:

1. По источнику получения знаний: словесные, наглядные (просмотр репродукций картин художников, фото и видео)

2. По степени активности познавательной деятельности учащихся: объяснительно - иллюстративный, репродуктивный, проблемный, эвристический, исследовательский.

Режим организации занятий:

Каждая группа первого, второго, третьего года обучения занимается 2 раза в неделю, занятия продолжительностью 2 часа (по 30 минут с перерывом 10 минут), всего 4 часа в неделю. На реализацию программы в год отводится 144 часа. Общее количество часов, отведённых на реализацию всей программы 432 часа.

Наполняемость группы: 8 человек.

Механизм оценивания результатов реализации программы

1. Входная диагностика: анкетирование, тестирование.

2. Промежуточная и итоговая аттестации: метод наблюдения, рейтинговая система (уровень развития образовательной компетенции детей и подростков: практических и выставочных работ, защита творческих проектов, участие учащихся в конкурсных мероприятиях различного уровня), тестирование (оценка уровня знаний теоретической части курса, выявление уровня развития личностных качеств детей и подростков.)

Исследование по выявлению уровня развития образовательной компетенции детей и подростков.

1. Когнитивный уровень:

Восприятие и переработка информации по основным разделам учебно-тематического плана программы, соответствие теоретических знаний учащихся программным требованиям, владение специальной терминологией

2. Мотивационно – потребностный уровень:

Соответствие практических умений и навыков программным требованиям по основным разделам учебно-тематического плана, владение программным оборудованием и оснащением, стремление учащихся проявить себя как

творческую личность, наличие интереса к творческим видам учебных заданий.

3. Деятельностный уровень:

Активизация творческого воображения учащихся. Проявление креативности, оригинальности мышления. Активное участие в учебной творческой деятельности.

Исследование по выявлению уровня развития личностных качеств детей и подростков.

1. Уровень развития восприятия (объем запоминания, точность воспроизведения): низкий, средний, высокий, очень высокий.

2. Уровень развития конвергентного мышления (интеллектуальные способности, внимательность, наблюдательность): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

3. Уровень развития дивергентного мышления (беглость, гибкость, оригинальность, разработанность творческих работ): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

4. Уровень развития творческих черт личности (любопытность, воображение, сложность, риск): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

5. Уровень развития творческих способностей детей и подростков по оценке родителей: факторы дивергентного мышления и личностные творческие характеристики): низкий, средний, высокий.

Прогнозируемые результаты

По окончании первого года обучения учащиеся должны знать:

- возможности графических редакторов Paint, Paint.Net;
- возможности области применения, достоинства и недостатки растровой графики;
- начальные сведения о композиции, перспективе, цвете в компьютерном рисунке;
- специальные термины компьютерного и традиционного рисования;
- способы сохранения изображений в файлах растрового формата.

Уметь:

- работать с элементами интерфейса графических редакторов;
- экспортировать файл Paint.Net в формат JPEG;
- создавать орнаменты, пейзажи, иллюстрации, печатную продукцию;
- моделировать архитектурные объекты, анализируя особенности конструкции, формы, пространственного положения, особенности цвета;
- владеть основами перспективы, композиции;
- самостоятельно составлять и защищать творческие мини-проекты.

По окончании второго года обучения учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора GIMP;
- возможности графического редактора Art Rage.
- жанры изобразительного искусства;
- основы перспективы, композиции, тональных и цветовых контрастов.

Уметь:

- работать с элементами интерфейса графических редакторов: слои, перемещение, вращение, цветокоррекция, фильтры и эффекты изображений;
- владеть различными техниками рисования с использованием инструментов ГР GIMP (Карандаш, Кисть, Ластик, Штамп, Заливка, Градиентная заливка);
- экспортировать файл GIMP в формат JPEG;
- владеть различными техниками живописи с использованием инструментов ГР Art Rage;
- владеть основами перспективы, композиции, колористики, передачи объёма, фактуры изображения;
- создавать абстрактные композиции, сложные жанровые изображения;
- самостоятельно составлять и защищать творческие мини-проекты.

По окончании третьего года обучения учащиеся должны знать:

- возможности области применения векторной графики
- основные понятия векторной графики;
- элементы интерфейса графического редактора CorelDraw;
- типовые операции создания и преобразования графических объектов векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- самостоятельно составлять и защищать творческие проекты.

Уметь:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
- работать с обычным и фигурным текстом, создавать художественные надписи, используя специальные эффекты;
- создавать графические композиции и коллажи, логотипы, визитные карточки, фирменные знаки, объекты рекламы.

**Учебно-тематический план
1 год обучения**

№	Наименование темы	Теория	Практика групповая/ индивид.	Общее кол-во часов
I этап	Графический редактор Paint.			30

1.	Введение в программу.	2	-	2
2.	Основы работы в ГР Paint.	2	12	14
3.	Декоративное рисование.	1	3	4
4.	Моделирование архитектурных объектов	1	5	6
5.	«Мастер Paint».	-	4	4
II этап	Графический редактор Paint. NET			108
1.	Введение в программу Paint.NET	2	4	6
2.	Прикладная графика	2	16	18
3.	Компьютерная графика и дизайн	2	10	12
4.	Жанр изобразительного искусства - пейзаж	3	17	20
5.	Жанр изобразительного искусства - натюрморт	2	14	16
6.	Анималистический жанр	1	17	18
7.	Проектная деятельность	4	12	16
8.	«Мастер Paint. NET»	-	2	2
III этап	Внеучебная деятельность	-	6	6
Итого:		22	122	144

Содержание

I этап. Графический редактор Paint

1. Введение в программу

Ознакомление с содержанием занятий курса «Компьютерная графика».

Проведение инструктажа по технике безопасности работе на компьютере и правилами поведения на занятиях.

Беседа «Воссоздание классических и модернистических направлений в изобразительном искусстве средствами компьютерной графики»

2. Основы работы в графическом редакторе Paint

Знакомство с графическим редактором, его основными возможностями, инструментарием программы: способы вхождения в программу, меню, панель инструментов, рабочее поле, функции клавиш Shift и Ctrl, способы редактирования и сохранения рисунка, работа с палитрой, экраном текущих цветов. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, изменение размера и перемещение текста. Составление рисунков на заданные темы.

Фронтальная работа:

- рисование прямых линий «Рисунок каркасных моделей человека», «Веселые зверюшки»;
- рисование кривых линий «Золотая рыбка»;
- использование овала и окружностей в рисовании «Смешариков»;
- создание рисунка на основе копирования «Виноградная гроздь»;
- работа с симметричным рисунком «Бабочка»;
- рисование цветов.

Практическая работа:

- творческая композиция «Линейный мир»;
- творческая композиция «Цветной луг»;
- творческая композиция «Морское дно»;
- творческая композиция «Снегири прилетели»;
- творческая композиция «Чудо – домики»

3. Декоративное рисование

Знакомство с видами компьютерной графики. Рассмотрение особенностей растровой графики – пиксельного изображения.

Повторяющиеся элементы в окружающем мире, как основа художественной композиции рисунка. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот, наклон. Понятие орнамента. Орнаментальные композиции – стилизация, ритм, симметрия, цветовая гамма.

Демонстрационная работа:

- создание пиктограммы.

Фронтальная работа:

- композиционное построение сетчатого орнамента, заливка цветом;
- работа с модулем для создания орнамента.

Практическая работа:

- создание сетчатого орнамента из геометрических фигур;
- создание орнаментальных композиций в квадрате с определенным модулем.

4. Моделирование архитектурных объектов

Понятие моделирования. Процесс моделирования на основе прямоугольника, треугольника, многоугольников, окружности, овала. Изображение объемных предметов – кубиков по определенному алгоритму с использованием клавиши Shift с учетом видимых граней и игрой света и тени путем использования оттенков одного цвета. Основные правила построения конструкций из объемных элементов, затем моделей графического объекта с отражением размеров, пропорций, цвета, формы.

Фронтальная работа:

- построение кубика – объемного изображения на плоскости;
- построение меню кирпичиков.

Практическая работа:

- конструирование из типовых элементов собственных композиций;
- конструирование из кубиков – создание однослойных композиций;
- конструирование по внешнему виду изображения (работа по карточкам с изображением композиции);
- конструирование из кирпичиков.
- создание меню готовых форм для творческой работы “Сказочный город”.

Творческий проект (коллективный):

- создание архитектурных сооружений в сказочном городе.
- разработка учащимися в группах критериев оценивания творческой работы;
- презентация проектов;
- рецензирование творческих мини-проектов;
- подведение итогов.

5. «Master Paint»

Практическая работа.

Проведение методики «Кто Я?» История возникновения геральдических знаков, их форма, цветовые и содержательные характеристики

Творческий проект.

- создание растрового изображения на тему: «Личный герб и девиз»;
- защита творческих проектов.

Мультимедиа галерея лучших работ.

II этап. Графический редактор Paint. NET

1. Введение в программу Paint. NET

Возможности ГР Paint. NET в создании и коррекции разнообразных изображений. Имеет удобный интерфейс, похожий на Photoshop; позволяет работать с несколькими документами одновременно; поддерживает работу со слоями, содержит достаточное количество эффектов для совершенствования изображений.

Добавление, удаление, копирование, совмещение, перемещение, масштабирование, изменение свойств слоев.

Фронтальная работа:

- работа с интерфейсом программы;
- работа со слоями.

Практическая работа:

- создание документа в программе;
- создание композиции из геометрических фигур на основе работы со слоями с помощью инструмента перемещения;
- создание смайликов на плоскости и в объеме.

2. Прикладная графика

Прикладная графика как вид изобразительного искусства. Предназначение: помощь иллюстраций в восприятии содержания книг, рекламная информация плакатов и афиш.

Технология создания иллюстраций на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова. Закрепление умения использовать изученные инструменты.

Виды плакатов и особенности их применения. Рисунок, цветовая гамма, слоган, шрифт плакатов и афиш.

Фронтальная работа:

- работа со шрифтом.

Практическая работа:

- создание тематических открыток;
- создание тематических плакатов;
- создание тематических афиш.

Творческий проект (групповой):

- иллюстрирование сказки.
- защита творческих проектов.

3. Компьютерная графика и дизайн

Дизайн одежды. Проектирование и создание нарядов, соответствующих современным модным тенденциям одежды. Направления в зависимости от объекта проектирования: дизайн костюма; обуви; головных уборов; трикотажных изделий; аксессуаров и т.д. Стили одежды, цветовая гамма.

Знакомство с творчеством всемирно известных дизайнеров: Коко Шанель, Кристиан Диор, Вячеслав Зайцев, Валентин Юдашкин и др.

Фронтальная работа:

- подготовка рисунка человека (работа со слоями).

Практическая работа:

- создание образа модели одежды;
- проектирование эскизов моделей одежды.

Творческий проект (групповой):

- моделирование одежды «Спортивный стиль», «Школьная одежда» и др. (по выбору учащихся);
- защита творческих проектов.

4. Жанр изобразительного искусства - пейзаж

Направления пейзажного жанра: сельский, городской, архитектурный, космический, горный, марина и речной пейзаж. Создание пейзажей с помощью панели инструментов – кисти, карандаша, распылителя.

Создание в палитре новых оттенков. Основные понятия и правила художественной композиции, освоение основ перспективы, изобразительных техник. Знакомство с художниками – пейзажистами: И. Шишкин, И. Айвазовский, Я. Вермеер, В. Курсеев, А. Бобич, А. Леонов и мн. др.

Особенности изображения природы в разное время года.

Фронтальная работа:

- изображение силуэта различных видов деревьев.

Практическая работа:

- раскрашивание контурного рисунка в определенной цветовой гамме;
- рисунок пейзажа по образцу в технике акварели или масла (по выбору учащихся);
- изображение пейзажа градиентом;
- создание архитектурного пейзажа «Мультишный городок»;
- создание 2-d силуэтного пейзажа.

Творческий проект:

- создание пейзажа «Времена года»;
- защита творческих проектов.

5. Жанр изобразительного искусства - натюрморт

Жанр изобразительного искусства – натюрморт. История развития и стили создания натюрморта. Принципы построения композиции натюрморта. Цветовая гамма: основные, составные и дополнительные цвета; цветовые и тоновые контрасты. Знакомство с творчеством художников натюрмортистов: П. Кончаловский, И. Машков, В. К. Хеда, П. Сезанн, А. Матисс и мн. др.

Фронтальная работа:

- построение рисунка вазы.

Практическая работа:

- выполнение натюрморта в витражной технике;
- выполнение натюрморта в технике «Гризайль».

6. Анималистический жанр

История развития жанра. Единение анималистического жанра с пейзажем.

Обзор творчества художников, работающих в анималистическом жанре: Ф. Снейдерс, Ф. Руссо, Е. Чарушин, Н. Кондаков, В. Ватагин, М. Кукунов и мн. др.

Изучение особенностей изображения животных.

Использование выразительных средств графики при изображении животных.

Фронтальная работа:

- силуэтные рисунки животных и птиц;
- передача фактуры шерсти животных с помощью эффектов.

Практическая работа:

- силуэтный рисунок животных и птиц в пейзаже;
- декоративное изображение животных в природе;
- изображение пушистых зверят.

7. Проектная деятельность

Участие в конкурсах различного уровня. Техника выполнения творческих работ по выбору учащихся в зависимости от тем конкурсов.

8. «Мастер Paint. NET»

Контрольная работа «Графический редактор Paint. NET».

Мультимедийная галерея лучших творческих работ.

Экспертиза творческих работ учащихся (самоанализ и анализ).

III этап. Внеучебная деятельность объединения.

1. Игровая программа «Креативчик» в рамках празднования «Дня компьютерной графики».
2. Беседы, игры, викторины «Правила дорожной, пожарной безопасности».
3. Итоговое мероприятие «Наш вернисаж».

Учебно-тематический план 2 год обучения

№	Наименование темы	Теория	Практика групповая/ индивид.	Общее кол-во часов
I этап	Графический редактор GIMP			50
1.	Введение в программу «Компьютерный художник»	1	1	2
2.	Интерфейс программы GIMP	1	1	2
3.	Компьютерная живопись и рисунок	2	12	14
4.	Эффекты имитации художественных и текстовых изображений	3	27	30
5.	«Мастер GIMP»	-	2	2
II этап	Графическая программа Art Rage			66
1.	Интерфейс программы Art Rage	1	1	2
2.	Масляная живопись	2	16	18
3.	Акварельная живопись	1	11	12
5.	Анималистический мир	1	13	14
6.	Портрет в Art Rage	1	7	8
7.	Натюрморт в Art Rage	1	9	10

8.	«Мастер Art Rage»	-	2	2
III этап	Проектная деятельность	4	18	22
IV этап	Внеучебная деятельность	-	6	6
Итого:		18	126	144

Содержание

I этап. Графический редактор GIMP

1. Введение в программу

Обсуждение содержания учебно-тематического плана занятий. Инструктаж по ТБ.

Беседа «Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной графики».

Анализ творчества зарубежных и отечественных компьютерных художников.

Исследование творческих способностей учащихся.

2. Интерфейс программы GIMP

Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Масштабирование. Вспомогательные палитры - навигатор, палитра истории. Строка состояния. Инструменты рисования: кисть, заливка, градиент, пипетка. Параметры инструментов: виды кистей, размер, динамика рисования. Цвет в компьютерной графике. Основы работы со слоями. Форматы графических файлов.

Фронтальная работа:

- создание документа в программе;
- создание геометрических изображений с помощью работы со слоями.

3. Компьютерная живопись и рисунок

Компьютерная живопись. Знакомство с техникой «Гризайль» в акварельной живописи. Переход цвета из слабого в более насыщенный. Анализ работ художников: И. Жданов, С. Поздняк и др.

Графическое изображение рисунков, выполненных карандашом, мелом и углем.

Абстракционизм. Знакомство с понятиями «Абстрактное» и «Конкретное».

Знакомство с работами Ван Гога и Кандинского.

Командная игра: «Группа художников».

Фронтальная работа:

- выполнение набросков различных изображений карандашом, мелом и углем;
- выполнения рисунка по фотографии.

Практическая работа:

- создание рисунка в технике карандашный набросок;
- создание компьютерных набросков мелом и углем;
- создание рисунка по фотографии;
- создание абстрактных картин по выбору учащихся: «Сон», «Шторм»;

Творческий проект учащихся (групповой):

- «Абстракционизм в цифровой живописи»;
- защита творческих проектов.

4. Эффекты имитации художественных изображений

Виды фильтров эффектов имитации: размытие, шум, ветер, рендеринг, искажение и др. Комбинация фильтров – галерея фильтров. Применение фильтров для создания текстовых эффектов: панель свойств: шрифт, размер шрифта, центровка текста, ввод текста, выбор цвета, градиентная заливка. Особенности создания текстур, эффектов облаков, дыма и тумана. Особенности правополушарного рисования с использованием инструмента «палец».

Фронтальная работа:

- создание изображений с помощью приемов наложения;
- создание надписей с помощью текстовых эффектов;
- создание градиентного фона;
- создание многоцветных текстур;
- работа с фильтрами графического редактора.

Практическая работа.

- создание надписей огнем, льдом, металлом, золотом (по выбору учащихся);
- создание градиентных, художественных, фигурных рельефных рамок (по выбору учащихся);
- создание рекламных проспектов на фоне градиентной заливки;
- создание текстур: «Дерево», «Вода», «Puzzle», многоцветная текстура (по выбору учащихся);
- создание изображений с помощью техники экспресс - рисования (правополушарное рисование), приемов наложения и фильтров: «Дождь», «Прозрачные капли»;
- создание пейзажа в технике экспресс - рисования с эффектами облаков или дыма;
- создание пейзажа в технике экспресс - рисования с эффектами туманности;
- создание 2-d силуэтного пейзажа.

5. «Мастер GIMP»

Контрольная работа «Графический редактор GIMP».

Мультимедийная галерея лучших творческих работ.

Экспертиза творческих работ учащихся (самоанализ и анализ).

II этап. Графическая программа Art Rage

1. Интерфейс программы Art Rage

Программа компьютерной графики Art Rage — современный эмулятор традиционных средств рисования и живописи.

В данном графическом редакторе 15 инструментов для рисования: кисть масляная, карандаш, мастихин, аэрограф, мелки, блёстки (стружка), валик, тюбик, пипетка, фломастер, пастель, ластик, шаблоны.

Фронтальная работа:

- работа с «калькой» и «образцом» в создании зарисовок.

2. Масляная живопись

Актуализация знаний учащихся о жанре живописи – пейзаж. Знакомство с репродукциями художников-пейзажистов (цифровые изображения). Анализ настроения работ, цветовой гаммы и композиции.

Знакомство с репродукциями художников импрессионистов: Ван Гога, передающих в своих произведениях впечатления, а не информацию. Обсуждение уникальной техники импрессионизма в живописи: игры света и свободных мазков.

Знакомство с техникой живописи – пуантилизм (разновидность импрессионизма), при которой изображение создается в результате рисования маленькими точками. Анализ работ художников: Жорж Сёра и Поль Синьяка, работавших в точечной технике живописи.

Фронтальная работа:

- создание облаков с помощью инструмента масляная кисть и мастихин;
- работа над техникой Ван Гога;
- рисование точечной картинке.

Практическая работа:

- создание пейзажа на основе кальки;
- создание пейзажа маслом в технике импрессионизма (по выбору учащихся).

Творческий проект:

- работа над творческим проектом «Импрессионизм в живописи»;
- защита творческих проектов.

3. Акварельная живопись

Знакомство с техникой «Гризайль» в акварельной живописи. Передача в рисунке формы предметов, а также их цветовых оттенков и объёма. Анализ работ художников, цветовой гаммы, композиции и перспективы.

Фронтальная работа:

- создание акварельного рисунка на сырой бумаге.

Практическая работа:

- создание архитектурного пейзажа в технике «Гризайль»

5. Анималистический мир

Анималистический жанр в изобразительном искусстве. Знакомство с творчеством художников, изображающих животных и птиц в нетрадиционных техниках рисования.

Фронтальная работа:

- создание эскизов животных в технике цветных декоративных пятен;
- создание рисунков животных в технике акварельных пятен;
- создание текстур для рамок.

Практическая работа:

- создание рисунков животных и птиц в разных техниках.

Творческий проект:

- «Анималистический мир» (техника исполнения по выбору учащихся);
- защита творческих проектов.

6. Портрет в Art Rage

Знакомство с репродукцией картины Леонардо да Винчи «Мона Лиза». Анализ вариаций данной картины: добавление предметов, изменение лица, фона и т.д.

Изучение понятия автопортрет. Знакомство с автопортретами знаменитых художников: П. Пикассо, Рембрандт, Ван Гог.

Фронтальная работа:

- «украшение» репродукции картины «Моны Лизы».

Практическая работа:

- создание собственной Моны Лизы на основе портрета Леонардо да Винчи;
- создание автопортрета «Я и мой мир» в технике коллажирования на основе своей фотографии и акварельных текстур.

7. Натюрморт в Art Rage

Жанр натюрморта в изобразительном искусстве. Анализ работ художников. Правила построения композиции. Передача объема предметов - свет, полутень, тень, рефлекс. Цветовая гамма: основные, составные и дополнительные цвета; теплые, холодные цвета, ахроматические и хроматические цвета, локальные цвета, светлотные, цветовые и тоновые контрасты, цветовые нюансы. Фактура предметов.

Фронтальная работа:

- построение композиции;
- построение предметов натюрморта;
- работа с цветом.

Практическая работа:

- рисунок натюрморта с натуры.

8. «Мастер Art Rage»

Контрольная работа «Графический редактор «Art Rage».

Мультимедийная галерея лучших творческих работ.

Экспертиза творческих работ учащихся (самоанализ и анализ).

III этап. Проектная деятельность

Участие в конкурсах: районных, областных, всероссийских и международных.

Творческие работы и проекты выполняются учащимися в различных графических редакторах в соответствии с тематикой конкурсов.

IV этап. Внеучебная деятельность объединения.

1. Игровая программа «Креативчик» в рамках празднования «Дня компьютерной графики»
2. Беседы, игры, викторины «Правила дорожной, пожарной безопасности»
3. Итоговое мероприятие «Наш вернисаж»

Учебно-тематический план

3 год обучения

№	Наименование темы	Теория	Практика групповая/ индивид.	Общее кол-во часов
I этап	Графический редактор CorelDraw			70
1	Введение в программу.	1	1	2
2	Основы работы в ГР CorelDraw	0,5	1,5	2

3	Работа с объектами	1	7	8
4	Редактирование геометрической формы объектов	2	14	16
5	Создание кривых и редактирование контуров	1	9	10
6	Работа с цветом	1	5	6
7	Работа с текстом	1	7	8
8	Разработка фирменного стиля	1	5	6
9	Использование эффектов	1	7	8
10	Работа с растровыми изображениями	0,5	1,5	2
11	Мастер CorelDraw	-	2	2
III этап	Проектная деятельность	12	56	68
IV этап	Внеучебная деятельность	-	-	6
Итого:		22	122	144

Содержание

I этап. Графический редактор CorelDraw

1. Введение в программу

Обсуждение содержания учебно-тематического плана занятий. Инструктаж по ТБ.

Исследование творческих способностей учащихся.

Сравнение растровой и векторной графики. Анализ векторных изображений.

2. Основы работы с редактором CorelDraw

Способы представления графической информации. Растровые и векторные изображения. Назначение и особенности растровых и векторных редакторов. Векторный графический редактор CorelDraw. Основы работы. Способы создания изображений. Графические примитивы. Палитра и выбор цветов. Простейшие заливки и обводки. Выделение и преобразование объектов. Операции поворота, масштабирования, скоса. Изменение толщины линий. Оптимизация работы в CorelDraw. Использование чернового просмотра. Копирование и зеркальное отражение объектов. Дублирование объектов. Использование клавиш Shift и Control при перемещении

Фронтальная работа:

Создание документа в программе, знакомство с инструментарием программы.

3. Работа с объектами

Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции

Фронтальная работа:

- изображение цветка.

Практическая работа:

- создание рисунка шахматных фигур;

- создание творческих композиций по образцу.

4. Редактирование геометрической формы объектов

Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

Выравнивание объектов. Методы объединения объектов. Исключение одного объекта из другого.

Фронтальная работа:

- создание фигур с помощью графических примитивов;
- изменение формы графических примитивов, используя графический манипулятор «Мышь»;

Практическая работа:

- изображение фигур, используя докер «Форма» и параметры докера;
- создание рисунков, используя докер «Трансформация»;
- создание рисунков животных и цветов, используя операции с докерами и графические примитивы;
- создание орнаментов при помощи графических примитивов и преобразований;
- изображение ребусов и поговорок с помощью графических примитивов и докеров;
- создание сложных векторных рисунков с использованием графических примитивов и докеров

5. Создание кривых и редактирование контуров

Основные инструменты рисования панели "Кривая". Особенности рисования кривых. Важнейшие элементы кривых: узлы и траектории. Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование. Операции с контурами.

Фронтальная работа:

- работа с инструментами: прямоугольник, эллипс, основные фигуры;
- работа с инструментами: "Свободная рука" и "Полилиния", "3-точечная кривая", "Кривая Безье" и "Перо", "Живопись".

Практическая работа:

- изображение иконки кнопок инструментальной панели CorelDraw (толщина линий – 1 мм);
- создание контурных рисунков флагов (толщина линий – 0,5 мм);
- создание контурных рисунков дорожных знаков (толщина линий – 0,75 мм);
- изображение фигур, используя операции над вершинами и преобразование в кривые

6. Работа с цветом

Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы закрашивания объектов. Управление свойствами обводки и заливки. Градиентные заливки. Прозрачность. Цветоделение.

Фронтальная работа:

- рисунок и раскраска светофоров по одному из предложенных образцов.

Практическая работа:

- изображение шаростержневых моделей молекул химических веществ;

- изображение детской пирамидки из разноцветных цилиндров с помощью градиентной заливки;
- изображение пейзажа с помощью заливки текстурой

7. Работа с текстом

Виды текста: простой и фигурный текст. Атрибуты текста. Шрифты.

Простой текст. Создание, редактирование, форматирование. Навыки работы с текстовыми блоками.

Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста.

Фронтальная работа:

- работа с текстом в графических объектах.

Практическая работа:

- создание поздравительной открытки;
- создание текста с отражением;
- создание текста, содержащего картинку в качестве заливки

8. Разработка фирменного стиля

Создание логотипов. Правила оформления визиток. Работа с текстом.

Фронтальная работа:

- оформление визиток.

Практическая работа: -

- создание логотипов по образцу, используя в векторном изображении текст и операции преобразования текста:

Творческий проект (групповой):

- «Логотип – что это...»

9. Использование эффектов

Перспектива. Создание тени. Применение огибающей. Деформация формы объекта. Применение объекта-линзы. Оконтуривание объектов. Эффект перетекания объектов. Придание объема объектам: метод выдавливания, перспективные и изометрические изображения, закраска, вращение, подсветка объемных изображений.

Фронтальная работа:

- рисунок груши.

Практическая работа:

- рисунок цветка;
- изображение произвольного рисунка и создание для него эффекта тени;
- создание изображений со сложными эффектами.

10. Работа с растровыми изображениями

Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений.

Фронтальная работа:

- экспорт изображения в другие графические форматы

11. Мастер CorelDraw

Контрольная работа «Графический редактор «CorelDraw».

Мультимедийная галерея лучших творческих работ.

Экспертиза творческих работ учащихся (самоанализ и анализ).

III этап. Проектная деятельность

Участие в конкурсах: районных, областных, всероссийских и международных.

Творческие работы и проекты выполняются учащимися в различных графических редакторах в соответствии с тематикой конкурсов.

IV этап. Внеучебная деятельность объединения.

1. Игровая программа «Креативчик» в рамках празднования «Дня компьютерной графики»
2. Беседы, игры, викторины «Правила дорожной, пожарной безопасности»
3. Итоговое мероприятие «Наш вернисаж».

Учебно – методическое и материально – техническое обеспечение

Аппаратное обеспечение:

1. Процессор не ниже Pentium III.
2. Оперативная память не меньше 128 Мб.
3. Дисковое пространство не меньше 500 Мб.
4. Монитор с 16-битной видеокартой.
5. Разрешение монитора не ниже 800×600
6. Фотоаппарат.

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 2000
2. Программы Paint; Paint. NET; Gimp; Art Rage; CorelDraw

Методическое оснащение:

Дидактический материал:

- тренировочные упражнения;
- индивидуальные карточки;
- тексты контрольных заданий;
- мультимедийные презентации;
- видеофильмы;
- развивающие игры и упражнения;
- банк данных детских работ (творческих работ, презентаций).

Методический материал:

1. Методика «Нарисуй что-нибудь» для оценки уровня воображения.
2. Методика диагностики объема восприятия, наглядно –образной памяти.
3. Тест Равена для исследования уровня интеллекта (конвергентное мышление).
4. Методика Вильямса, предназначенная для оценки дивергентного мышления:
 - a. - тест дивергентного (творческого) мышления;
 - b. - тест личных творческих характеристик (опросник для детей);
 - c. - опросник для родителей по оценке креативности ребенка.
5. Программа аттестации учащихся по образовательной программе дополнительного образования детей.

Раздаточный материал:

- карточки с заданиями для практических занятий;

- блок тренировочных упражнений на развитие правополушарного рисования.

Список литературы

1. Бурлаков М. CorelDraw 12 Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2004.
file:///C:/Users/CDT8/Desktop/М.%20Бурлаков%20Corel%20Draw%2012%20в%20подлиннике.pdf
2. Влади́н М. М. [и др] CorelDRAW X4 с нуля. М. Лучшие книги, 2008
3. Винокурова Н., «Лучшие тесты на развитие творческих способностей» Москва, «Аст-ПРЕСС»1999г
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. <http://b-school14.ru/index.php/>
5. Колисниченко Д. Gimp 2, Бесплатный аналог Photoshop для Windows/Linux/Mac OS, 2005 <http://fotobooks.livejournal.com/>
6. Комолова Н, Тайц А, Тайц А. Самоучитель CorelDraw 12, БХВ-Петербург, 2004
file:///C:/Users/CDT8/Downloads/623596-www.libfox.ru.pdf
7. Славин А. «Рисуем в ArtRage 2007 г.
8. Смолина М. А. CorelDraw 12 Самоучитель. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
9. Сунцова А. В., Курдюкова С. В. Развиваем память, мышление, воображение: игры, упражнения, советы специалиста. М.: Эксмо, 2009
10. Турлюн Л. Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной график//В мире научных открытий. 2012. № 4.3. С. 272–281
file:///C:/Users/CDT8/Downloads/moluch_108_ch9_1.pdf
11. Хахаев И. А. Графический редактор GIMP: первые шаги. Издательский дом ДМК – пресс, 2009 <http://u17.edu35.ru/attachments/category/>
12. Шишкин В.В., Шишкина О.Ю., Степчева З.В. графический растровый редактор GIMP: учебное пособие, УлГТУ, Ульяновск, 2010 <http://window.edu.ru/>
13. Якушин А. The GIMP. Редактирование изображений. OpenOffice.ru, 2004 <http://myopensoft.narod.ru/>
14. Яцук О. Основы компьютерного дизайна на базе компьютерных технологий. СПб, Питер, 2004
file:///C:/Users/CDT8/Desktop/2018055.a4.pdf

Литература для учащихся

1. Эдварде Б. Художник внутри вас / Пер. с англ.; Мн.: ООО «Попурри», 2000 https://naturalworld.guru/kniga_hudojnik-vnutri_vas.htm?show_captcha=1
2. А. В. Грановская Первые уроки творчества от великих художников XIII-XVII веков, Поппури, 2010

3. Дж. Клейн, С. Клейн Что такое современное искусство? Путеводитель для детей, Москва: Искусство-XXI век, 2013
4. Скоробогатько Н. Шедевры мировой живописи. Импрессионизм. М.: Белый город, 2008
file:///C:/Users/CDT8/Downloads/Скоробогатько%20Наталия%20Шедевры%20мировой%20живописи.%20Импрессионизм.pdf
5. Калмыкова В., Тмкин В. Шедевры мировой живописи. Классический натюрморт М.: Белый город, 2009
file:///C:/Users/CDT8/Downloads/Калмыкова%20Вера,%20Тмкин%20Виктор%20Шедевры%20мировой%20живописи.%20Классический%20натюрморт.pdf

Аннотация

Программа «Компьютерный художник» технической направленности разработана для обучения детей и подростков 9 - 15 лет компьютерному искусству в виде цифровой живописи и рисунка.

Компьютерные технологии дают детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения. Особенность растровых и векторных графических редакторов позволяет имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике и стилю картины. В этом и заключается актуальность образовательной программы.

Педагогическая целесообразность программы отражается в развитии художественных и технических способностей, профильной ориентации детей. Учащиеся включаются в современные компьютерные технологии, что предполагает их погружение в мир искусства в роли художника, дизайнера, архитектора, не требуя при этом материалов, которые порой детям недоступны.

Отличительной особенностью программы «Компьютерный художник» является сочетание различных возможностей графических программ (Paint; Paint. NET; Gimp; Art Rage; CorelDraw), художественных техник и базовых знаний традиционных методов рисования.

Знакомство с данной программой предполагает выход на уровень практической деятельности учащихся в виде творческих работ прикладного характера (поздравительных открыток, плакатов, афиш, логотипов, иллюстрирование литературных произведений); творческих дизайн - проектов по моделированию архитектурных объектов, эскизов одежды, головных уборов, аксессуаров; художественных произведений в различных жанрах изобразительного искусства: портрет, натюрморт, пейзаж, анималистический жанр.

Цель программы: создание качественно новых условий для художественного образования и творчества на основе компьютерных технологий.

Задачи:

1. Обучение детей техническим и художественным приемам, используя знания традиционных видов изобразительного искусства (живописи и графики) и компьютерных технологий
2. Активизация творческих способностей, воображения, фантазии, образно-пространственного восприятия, целостного и интуитивного мышления
3. Воспитание эстетического и художественного вкуса

Срок реализации программы «Компьютерный художник» - 3 года.

Механизм оценивания результатов реализации программы.

Входная диагностика: анкетирование, тестирование. Промежуточная аттестация: метод наблюдения, тестирование, рейтинговая система. Итоговая аттестация: тестирование.