

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Средняя общеобразовательная школа № 12 имени Маршала Жукова
муниципального образования город-курорт Геленджик

Утверждено
решением педагогического совета
Протокол № 3 от «20» января 2020 года
Председатель педсовета
Е.Л. Турецкая



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«УРОКИ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА. БАЗОВЫЕ МЕТОДЫ
И СРЕДСТВА ГРАФИЧЕСКОЙ КОММУНИКАЦИИ»**

для учащихся 5– 11-х классов

Педагог дополнительного образования: *Марчук Денис Иванович*

2020

Пояснительная записка.

Общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей «Уроки графического дизайна» технической направленности.

Уровень освоения – стартовый.

Объем программы: 102 часа, 3 часа в неделю.

Срок освоения: 1 год (34 недели).

Адресат программы: обучающиеся 12-18 лет

Программа дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Позволяет изучить основные инструменты работы и как ими пользоваться для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности.

Цель программы: создание благоприятных условий для развития творческих способностей детей, развитие образного мышления, повышение технической грамотности учащихся при решении нестандартных задач с применением современной вычислительной техники.

Задачи:

- дать учащимся знания основ компьютерной графики на примере работы с графическими редакторами;
- дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- закрепить знания по цветоведению и колористке, используя возможности работы с цветом средствами графических редакторов;
- освоение навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

В конце обучения учащиеся должны:

- знать основные инструменты программы для работы с растровой графикой;
- иметь базовые знания о персональном компьютере и навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать базовый набор инструментов и возможности растровой программы для создания собственных изображений, на основе знаний законов и средств композиции, цветоведению и колористке;
- использовать возможности работы с цветом, специальными эффектами и цветокоррекцией при работе с разными типами изображений;
- уметь работать со слоями и масками, составлять коллажные композиции;
- получить навыки работы с текстовыми объектами, познакомиться с основами типографики, научиться работать с различными гарнитурами шрифтов и выбирать их в зависимости от поставленной задачи;
- использовать возможности векторной графики при имитации объема, использовать приемы стилизации, условности изображения;
- освоить навыки работы с графическим планшетом;
- уметь использовать возможности векторных инструментов в растровой программе, уметь отличать их.
- уметь совмещать растровую и векторную графику совместно со шрифтами в одной композиции, знать как их грамотно компоновать при создании макета (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- владеть инструментами векторной программы для создания сложных рисунков;
- уметь разработать рекламный графический проект и довести его до печати.

Применение кейсового метода обучения позволит учащимся развивать следующие способности:

- **аналитические навыки** (умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их, мыслить ясно и логично);
- **практические навыки** (пониженный специально по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе, способствует более легкому формированию на практике навыков использования теории, методов и принципов, позволяет преодолевать барьер трудности теории);

- **творческие навыки** (поиск альтернативных решение возникающих проблем не связанных с логическим построением);

- **коммуникативные навыки** (умение вести дискуссию, убеждать окружающих. использовать наглядный материал и ИКТ-средства, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, убеждать оппонентов, составлять краткий, убедительный отчет);

- **социальные навыки** (умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение, контролировать себя и т.д.);

- **самоанализ** (несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного).

Учебно-тематический план.

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Кейс «Фотопазлы». Коллаж. Изучение основ компьютерной графики.	36	11	25	Презентация
1.1	Введение. Основные термины и инструменты. Базовые знания для работы в графическом редакторе. Знакомство с программой Adobe Photoshop.	3	1	2	Практическая работа
1.2	Основные инструменты редактирования изображений в Adobe Photoshop. Многослойные изображения. Редактирование, трансформация.	3	1	2	Практическая работа
1.3	Слои, режимы наложения слоев. Типы слоев	3	1	2	
1.4	Инструменты выделения, рисования, восстановления и ретуширования	3	1	2	Практическая работа
1.5	Работа с текстом. Стили слоев. Векторные элементы, шейпы.	6	2	4	Практическая работа
1.6	Способы маскирования. Инструменты пластической деформации	6	2	4	Практическая работа
1.7	Методы ретуширования фотографий. Стили. Фильтры. Цветокоррекция	6	2	4	Практическая работа
1.8	Итоговая практическая работа. Коллаж. Создание книжной или веб иллюстрации.	6	1	5	Результат практической работы
2	Кейс «Афиша музыкальной группы» Типографика. Форматирование текстов и	15	4	11	Презентация

	<i>изображений.</i>				
2.1	Шрифты в современном мире.	3	1	2	
2.2	Шрифтовая формальная композиция. Понятия контраста, объема, блока. Книжная типографика. Принципы расположения текста.	6	2	4	Практическая работа
2.3	Итоговая практическая работа. Афиша для концерта любимой музыкальной группы.	6	1	5	Результат практической работы
3	Кейс «Стиль жизни» Основы векторной графики. Изучение методов работы в векторном редакторе	33	10	23	Презентация
3.1	Векторная иллюстрация. Знакомство с программой векторной графики. Основные инструменты. Рисование, трансформирование объектов. Перо, кривые Безье.	6	2	4	Практическая работа
3.2	Векторная иллюстрация. Трассировка растровых изображений. Символы, орнаменты. Фотографию переводим в векторную графику, стилизуем на свой вкус.	6	2	4	Практическая работа
3.3	Текст как векторный объект. Макет календаря. Совмещение растровых и векторных объектов. Шрифтовая композиция	6	2	4	Практическая работа
3.4	Создание иконок и векторных объектов. Векторные текстурные кисти. Бесшовные паттерны.	6	2	4	Практическая работа
3.5	Маски и прозрачность. Режимы наложения. Обработка контуров объектов.	3	1	2	
3.8	Итоговая практическая работа. Создание дизайна футболки в векторе. Включение шрифтов в векторную композицию. Стилизация.	6	1	5	Результат практической работы
4	Кейс «По образу и подобию». Изометрическая графика	18	5	13	Презентация
4.1	Основы черчения и начертательной геометрии. Проекция, формирование объема. Виды проекций предметов. 3d эффекты объема и перспективы	6	2	4	
4.2	Изометрическая геометрия. Способы построения	3	1	2	

	изометрических фигур. Работа с изометрической сеткой.				
4.3	Связь объема с цветом.	3	1	2	
4.4	Итоговая практическая работа «Иконка» Отрисовка концептуального рисунка по выбранной теме.	6	1	5	

Материально-технические условия реализации программы:

Аппаратное и техническое обеспечение:

Компьютерный класс ИКТ

- Рабочее место обучающегося:

ноутбук: производительность процессора (по тесту PassMark— CPU BenchMark <http://www.cpubenchmark.net/>): не менее 2000 единиц; объем оперативной памяти: не менее 4 Гб; объем накопителя SSD/eMMC: не менее 128 Гб, с сенсорным монитором и стилусом (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой, колонками и графическим планшетом с рабочей площадью не менее А5 формата); мышь.

- Рабочее место наставника:

ноутбук: процессор IntelCore i5-4590/AMD FX 8350 — аналогичная или более новая модель, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, AMD Radeon R9 290 — аналогичная или более новая модель, объем оперативной памяти: не менее 4 Гб, видеовыход HDMI 1.4, DisplayPort 1.2 или более новая модель, с сенсорным монитором и стилусом (или соответствующий по характеристикам персональный компьютер с монитором, клавиатурой, колонками и графическим планшетом с рабочей площадью не менее А5 формата); пре-зентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру — 1 комплект; флипчарт с комплектом листов/ маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.; единая сеть Wi-Fi.

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение;
- предустановленные дизайнерские шрифты;
- набор фотоклипартов в соответствии с практической работой;
- графические редакторы векторной и растровой графики.

Список литературы, интернет ресурсов используемых при разработке программы:

- Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. - М.: Академия, 1999. - 368 с.
- Теплов Б.М. Психологические вопросы художественного восприятия // Известия АПН РСФСР. - М., 1947. - Вып. 11. - С. 7-26.
- Рубинштейн С.Л. Основы общей психологии. - М: Учпедгиз, 1946. - 703 с.
Эстетическое воспитание школьников: Вопросы теории и методики. - М.: Педагогика, 1988. - 104 с.

	<i>изображений.</i>				
2.1	Шрифты в современном мире.	3	1	2	
2.2	Шрифтовая формальная композиция. Понятия контраста, объема, блока. Книжная типографика. Принципы расположения текста.	6	2	4	Практическая работа
2.3	Итоговая практическая работа. Афиша для концерта любимой музыкальной группы.	6	1	5	Результат практической работы
3	Кейс «Стиль жизни» Основы векторной графики. Изучение методов работы в векторном редакторе	33	10	23	Презентация
3.1	Векторная иллюстрация. Знакомство с программой векторной графики. Основные инструменты. Рисование, трансформирование объектов. Перо, кривые Безье.	6	2	4	Практическая работа
3.2	Векторная иллюстрация. Трассировка растровых изображений. Символы, орнаменты. Фотографию переводим в векторную графику, стилизуем на свой вкус.	6	2	4	Практическая работа
3.3	Текст как векторный объект. Макет календаря. Совмещение растровых и векторных объектов. Шрифтовая композиция	6	2	4	Практическая работа
3.4	Создание иконок и векторных объектов. Векторные текстурные кисти. Бесшовные паттерны.	6	2	4	Практическая работа
3.5	Маски и прозрачность. Режимы наложения. Обработка контуров объектов.	3	1	2	
3.8	Итоговая практическая работа. Создание дизайна футболки в векторе. Включение шрифтов в векторную композицию. Стилизация.	6	1	5	Результат практической работы
4	Кейс «По образу и подобию». Изометрическая графика	18	5	13	Презентация
4.1	Основы черчения и начертательной геометрии. Проекция, формирование объема. Виды проекций предметов. 3d эффекты объема и перспективы	6	2	4	
4.2	Изометрическая геометрия. Способы построения	3	1	2	

- Выготский Л.С. Педагогическая психология. - М.: Педагогика, 1991.- 480 с.
Эстетическое воспитание школьников: программы кружковой и факультативной деятельности. - Мн.:НИО,1998. - 142с.
- А. Тайц, PhotoShop 7.0, Москва, «Питер», 2003
Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
- Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: -М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2005 г.
- Н. Угринович, Информатика и информационные технологии, Москва, ЛБЗ, 2009

Интернет ресурсы:

<http://www.artlebedev.ru/toolsCorel>

<http://www.melinfo.ru/inet.php/2=net>

<http://tehno-bum.ru/>

<http://www.artprojekt.ru/school/lesson.html>

<http://rusich.moy.su/index/0-2>

Согласовано:

заместитель по УМР Журова О. И.


Подпись


Ф.И.О

10.01.2020 года

Номер урока/занятия	Содержание (разделы, темы)	Количество часов	Даты проведения		Материально-техническое оснащение	Универсальные учебные действия (УУД), проекты, ИКТ-компетенции, межпредметные понятия
			план	факт		
	Кейс «Фотопазлы». Коллаж. Изучение основ компьютерной графики.	36				
1	Введение. Основные термины и инструменты. Базовые знания для работы в графическом редакторе. Знакомство с программой Gimp	3	13.01		Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP	
2	Основные инструменты редактирования изображений в Gimp. Многослойные изображения. Редактирование, трансформация.	3	20.01		Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP	
3	Слой, режимы наложения слоев.	3	27.01		Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP	
4	Инструменты выделения, рисования, восстановления и ретуширования	3	3.02		Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP	

5	Работа с текстом. Векторные элементы, контуры.	6	10.02	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
6	Способы маскирования. Инструменты пластической деформации	6	17.02	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
7	Методы ретуширования фотографий. Стили. Фильтры. Цветокоррекция	6	2.03	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
8	Итоговая практическая работа. Коллаж. Создание книжной или веб иллюстрации.	6	9.03	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
9	<i>Кейс «Афиша музыкальной группы» Типографика. Форматирование текстов и изображений.</i> Шрифты в современном мире.	15 3	16.03	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP

10	Шрифтовая формальная композиция. Понятия контраста, объема, блока. Книжная типографика. Принципы расположения текста.	6	23.03	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
11	Итоговая практическая работа. Афиша для концерта любимой музыкальной группы.	6	30.03	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор GIMP
	Кейс «Стиль жизни» Основа векторной графики. Изучение методов работы в векторном редакторе	33		
12	Векторная иллюстрация. Знакомство с программой векторной графики. Основные инструменты. Рисование, трансформирование объектов. Перо, кривые Безье.	6	6.04	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
13	Векторная иллюстрация. Трассировка растровых изображений. Символы, орнаменты. Фотографию переводим в векторную графику, стилизуем на свой вкус.	6	13.04	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
14	Текст как векторный объект. Макет календаря. Совмещение растровых и векторных объектов. Шрифтовая композиция	6	20.04	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape

15	Создание иконок и векторных объектов. Векторные текстурные кисти. Беспшовные паттерны.	6	27.04	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
16	Маски и прозрачность. Режимы наложения. Обработка контуров объектов.	3	4.05	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
17	Итоговая практическая работа. Создание дизайна футболки в векторе. Включение шрифтов в векторную композицию. Стилизация.	6	11.05	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
	Кейс «По образу и подобию». Изометрическая графика	18		
18	Основы черчения и начертательной геометрии. Проекции, формирование объема. Виды проекций предметов. 3d эффекты объема и перспективы	6	18.05	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
19	Изометрическая геометрия. Способы построения изометрических фигур. Работа с изометрической сеткой.	3	25.05	Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape
20	Связь объема с цветом.	3		Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающих, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape

20	Итоговая практическая работа «Иконка» Отрисовка концептуального рисунка по выбранной теме.	6			Ноутбук ASUS TP401C с сенсорным экраном, стилусом – по количеству обучающихся, интерактивная доска, ноутбук преподавателя DELL Inspiron P93G, графический редактор Inkscape	___ к/р, ___ л/р, ___ пр/р
ИТОГО:		102 часа				

Технические средства обучения

№	Технические характеристики	Количество / шт.
1	Ноутбук ASUS: процессор IntelCore i5-4590, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, с сенсорным монитором и стилусом	По кол-ву обучающихся
2	Ноутбук DELL Inspiron 14 5482: процессор IntelCore i5-8265U, графический процессор NVIDIA GeForce GTX 970, с сенсорным монитором и стилусом	1
3	Программное обеспечение: графический редактор GIMP, редактор векторной графики Inkscape	По кол-ву обучающихся