

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Седельниковская средняя школа № 1»
Седельниковского муниципального района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Рассмотрено:

На заседании педагогического совета

МБОУ «Седельниковская СШ № 1»

Протокол № 10 от 28 августа 2024 г.

Утверждаю:

Директор МБОУ «Седельниковская СШ № 1»

М. А. Охупкина М. А. Охупкина

Приказ № 104 от 28.08 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Перспектива» школа цифрового рисования

Социально - педагогическое направление

Возраст – 13 - 17 лет

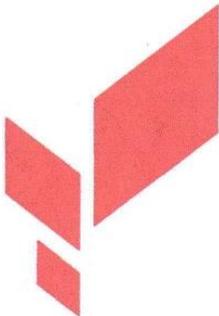
Срок реализации – 1 четверть (14 ч.)

Форма реализации программы – очная

Уровень сложности программы – базовый

Автор – составитель: Вотина О.В.

Педагог дополнительного образования



1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа разработана на основании: • - Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ»;

- -Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);
- - Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- -Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Программа курса внеурочной деятельности «Перспектива» - Школа цифрового рисования»

адресована учащимся от 12 до 17 лет и запланирована к реализации, как краткосрочный курс в объёме 18 часов из расчёта 2 часа в неделю.

Век компьютерной техники и цифрового оборудования вносит свои коррективы в такие важные традиционные виды изобразительного искусства, как искусство живописи и графики. Компьютерная графика-изображение на экране монитора, полученное в ходе создания его на компьютере или же обработки уже готовой, загруженной в компьютер визуальной информации. С ускоренным темпом развития компьютеров, усовершенствовалась и создаваемая в них графика. Самый расцвет компьютерной графики приходится на 1990-е годы, когда мощность компьютеров позволила выполнять действия, похожие на традиционное – «реальное» рисование. Выполняется, такое рисование может при помощи компьютерной мыши, тачпада, или же специально созданного для подобного рисования графического планшета. При этом процесс работы с последним максимально похож на работу с обычным карандашом, насколько это возможно, учитывая все тонкости подобной компьютерной графики. Эта графика в следствии своей схожести на процесс традиционного рисования даже получила название «цифровая живопись».

Направленность программы: Техническое;

Актуальность: Создание картины-рисунка на компьютере от начала и до конца – относительно новое направление в искусстве. Компьютер в цифровой живописи –это такой же инструмент, как и кисть с мольбертом. Для того, чтобы хорошо рисовать на компьютере также необходимо знать и уметь применять все накопленные знания поколениями художников знания и опыт (перспектива, воздушная перспектива, знания цветотени, основы цветоведения и т. д) . Компьютер под рукой художника приобретает качество незаменимого многофункционального, разнопланового и мобильного инструмента. Компьютерное творчество полностью захватило область промышленного дизайна, архитектуры, издательства и полиграфии, выставочно-презентационную и рекламную сферу. В связи с этими современными тенденциями современной жизни, важность овладения цифровой живописи уже стала неизбежной и насущной необходимостью. Данная программа даёт возможность детям получить знания и необходимые начальные навыки в активно развивающейся сфере компьютерной графики.

Новизна программы: Создание изображений с помощью компьютерной графики.

Педагогическая целесообразность программы: Программа «Перспектива» - Школа цифрового рисования» основывается на развитии воображения и фантазии, пространственного мышления, колористического восприятия учащихся и использованием компьютерных технологий.

Цель: Формирование художественно-графических умений и навыков, через интеграцию возможностей графического редактора и традиционного рисунка

Задачи:

Образовательные:

- получение базовых знаний, умений и навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- приобретение навыков работы с графическим планшетом;
- ознакомление с технологией компьютерного и традиционного рисования;
- ознакомление с основами перспективы, передачи объёма, фактуры, изображения;
- ознакомление с процессом работы над созданием цифрового рисунка;

Метапредметные:

- вовлечение каждого участника в активный творческий процесс;
- развитие наблюдательности при работе с формой и цветом, объёмно-пространственного мышления, самостоятельности и творческого подхода к решению задач с использованием средств компьютерной графики, творческого воображения, образного пространственного мышления, способности к выполнению мелких точных движений,-способности к выполнению плавных соразмерных движений, твёрдости руки, устойчивости кистей рук, способности к пространственному воображению;
- формирование нравственно-эстетической отзывчивости на произведения искусства;

Личностные:

Развитие:

- терпения, веры в свои силы, трудолюбия и целеустремлённости;
- творческого мышления, эстетического и художественного вкуса;
- чувства вкуса, чувства гармонии;

В течении всего времени обучения, по данной программе, обучающиеся изучают возможности, что даёт им рисование в графическом редакторе «Adobe Photoshop», осваивают графический планшет, а также получают знания по композиции, рисунку, колористике и живописи. Компьютерные технологии дают детям большие возможности в рисовании, которые включают в себя такой графический редактор как «Adobe Photoshop». Занятия по программе «Перспектива» - Школа цифрового рисования» дают обучающимся не только практические умения и навыки, но и стимулируют любознательность, готовность пробовать свои силы в творческой работе и проявлять свою индивидуальность. Компьютерная графика являет собой продолжение законов и требований традиционной графики, живописи перенесённой в виртуальное пространство. Именно в виртуальности такого способа рисования и заключаются и сильные стороны цифровой живописи, и сложности её освоению.

Уровень освоения программы: Базовый;

Основная идея, принципы построения программы: Основная идея программы – дать возможность детям раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных технологий и средств изображения.

Программа построена на принципах:

- принцип систематичности и последовательности обучения (устанавливается взаимосвязь, взаимозависимость между полученными знаниями, переход от простого к сложному, от теории к практике, постепенное расширение и углубление знаний, совершенствование творческих умений и навыков);
- принцип доступности (новые знания и методы их сообщения подготавливаются с учётом возраста, уровня развития, подготовки, интересов обучающихся);
- принцип свободного творческого самовыражения учащегося (при выполнении упражнений и самостоятельных работ каждый учащийся вправе самостоятельно выбирать приёмы и методы поставленной задачи).

Содержание программы предусматривает два вида деятельности: теоретическая-беседа с изучением наглядных пособий, изучение приёмов работы и практической-самостоятельная работа учеников (выполнение упражнений, заданий)

2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Личностные результаты:

- проявлять желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий;
- проявлять терпение, веру в свои силы, трудолюбие и целеустремлённость;
- проявлять навыки использования приёмов творческого воображения в процессе создания художественных образов;

Метапредметные результаты:

- проявлять наблюдательность при работе с формой и цветом;
- проявлять интерес к искусству, живописи;

Предметные результаты:

- проявлять навыки работы с графическим планшетом в графическом редакторе;
- знать специальные термины компьютерного и традиционного рисования;
- владеть основами перспективы, передачи объёма, фактуры изображения;
- применять основы колористики на практике;
- владеть навыками выстраивания цельной композиции цветопередачи в работе;
- владеть основами цифрового рисунка;
- научиться создавать иллюзию объёма в своих изображениях, грамотно распределять источники освещения в творческих работах

ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учётом уровня развития детей. Внеурочная деятельность проводится в форме групповых занятий. Курс краткосрочный. Продолжительность одного занятия - 40 минут. Всего проводится 2 часа в неделю. Занятия подразделяются на теоретическую и самостоятельную практическую работу. Для развития навыков творческой работы учащихся, предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения.

3. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Курс внеурочной деятельности представляет собой объединение теоретического лекционного и наглядного материала, а так же предусматривает выполнение практических заданий.

Теоретическая часть включает в себя соединение лекционного и наглядного материала. Обучающиеся познакомятся с интерфейсом и возможностями графического редактора «Adobe Photoshop», основами живописи и научатся использовать их в цифровой живописи.

Практическая часть включает в себя выполнение заданий по освоению графического планшета или приложения в компьютере, инструментов графического редактора, приёмов создания цифровой картины. Практическая часть предусматривает выполнение обучающимися заданий с последующим обсуждением на занятиях. В период

практических занятий формируется портфолио работ обучающихся, которое будет представлено на итоговом занятии.

1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН (18 Ч)

№	Раздел	Количество часов -теория	Количество часов-практика	Форма контроля
1	Вводная тема. Техника безопасности	1		Беседа
2	Основные понятия. Отличия рисунка на бумаге от цифровой живописи	1		Опрос
3	Знакомство с программой «Adobe Photoshop»	1	1	Лекция Самостоятельная практическая работа
4	Интерфейс и панель инструментов	1	1	Лекция Самостоятельная практическая работа
5	Знакомство и привыкание к графическому планшету	1	1	Лекция Самостоятельная практическая работа
6	Знакомство с этапами создания продуктов цифровой живописи	1		Лекция, демонстрация
7	Инструменты: кисть, карандаш и ластик		1	Самостоятельная практическая работа Рисунок Раскраска картинки
8	Светотеневой рисунок		1	Рисунок простых форм
9	Раскраска готовых картинок		1	Раскраска картинки
10	Композиция в изображении		1	Самостоятельная практическая работа Рисунок Раскраска картинки
11	Натюрморт. Метод калькирования.		1	Самостоятельная практическая работа Рисунок «натюрморт»
12	Пейзаж. Метод «Микс-кисть»		1	

				Самостоятельная практическая работа Рисунок «пейзаж»
13	Портрет		1	Самостоятельная практическая работа Рисунок «портрет»
14	Итоговая работа		1	Рисунок на свободную тематику
15	Заключительное занятие. Презентация портфолио		1	Презентация своих работ
	Итого:		18 часов	

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводная беседа. Урок по технике безопасности.

Теория:

Инструктаж по технике безопасности и безопасному поведению. Освещение целей и задач программы. Правила работы на персональном компьютере.

2. Основные понятия. Отличия рисунка на бумаге от цифровой живописи.

Теория:

Цифровая живопись, как область компьютерной графики. Компьютерная графика, графический редактор. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, трехмерная и фрактальная. Виды цифровой живописи: имитация традиционной живописи, фотоарт. Отличительные особенности рисунка на бумаге от цифровой живописи. Сложности в цифровой живописи.

Практика:

Определить вид компьютерной графики и назвать ее отличительные особенности. Беседа на темы: В каких областях жизни применяется цифровая живопись? Почему растровая графика лучше всего подходит для цифровой живописи?

3. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс и панель инструментов.

Теория:

Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, контекстно-зависимая панель. Панель Layers и принципы работы со слоями. Инструменты.

Практика:

Самостоятельная работа с применением инструментов программы.

4. Знакомство и привыкание к графическому планшету.

Теория:

Знакомство с графическим планшетом. Постановка руки.

Практика:

Выполнение упражнений «Круги», «Волны», «Лабиринт», «Штриховка».

5. Знакомство с этапами создания продукта цифровой живописи.

Теория:

Примеры работ в цифровой живописи. Техники создания рисунка: пятно, линия, метод калькирования. Этапы создания рисунка: задумка, эскиз, светотень, цвет, детализовка.

6. Инструменты Кисть, Карандаш и Ластик.

Теория:

Инструменты Кисть, Карандаш и Ластик. Дополнительные настройки для инструментов. Микс-кисть. Загрузка наборов кистей для рисования. Выбор наборов кистей для рисования.

Практика:

Загрузка наборов кистей для рисования. Рисование в свободной форме с помощью инструментов Кисть, Карандаш и Ластик. Раскраска картинок.

7. Светотеневой рисунок.

Теория:

Свет. Тень. Полутень. Блик. Рефлекс.

Практика:

Рисование простых форм (куб, шар, цилиндр) с использованием теории света и тени.

8. Раскраска готовых картинок.

Теория:

Как раскрасить готовую картинку в цвете, используя теорию света и тени. Правила создания цветowych бликов и теней. В чем отличие бликов и теней в черно-белой картинке. Как сделать простую картинку объемной.

Практика:

Раскраска готовой картинки с использованием теории света и тени.

9. Композиция в изображении.

Теория:

Понятие «Композиция». Законы композиции. Средства композиции. Виды композиции.

Практика:

Композиционный анализ изображений. Построение композиций с помощью пятен.

10. Натюрморт. Метод калькирования.

Теория:

Натюрморт. Композиционный анализ натюрморта. Взаимодействие предметов. Свет и тень. Метод калькирования.

Практика:

Создание живописного натюрморта с применением фотографии используя метод калькирования. Придание объема светотенью. Наполнение цветом.

11. Пейзаж. Микс-кисть.

Теория:

Пейзаж. Композиционный анализ пейзажа. Виды перспективы. Использование микс-кисти для имитации живописи.

Практика:

Создание живописного пейзажа с применением фотографии используя инструмент Микс-кисть.

12. Портрет. Фотоарт.

Теория:

Портрет в живописи. Виды портрета. Фотоарт. Ретушь и художественная обработка.

Практика:

Создание художественного портрета с применением техники фотоколлажирования.

13. Итоговая работа.

Теория:

Подведение итогов по освоению полученных знаний. Самостоятельный выбор обучающимися тематики итоговой работы и техники исполнения цифровой живописи.

Практика:

Создание цифровой живописи.

14. Заключительное занятие.

Демонстрация выполненных работ за весь период обучения.

Информационное обеспечение

1. Учебно-наглядные пособия: таблицы по цветоведению, перспективе, таблицы и схемы построения композиции, рисунка.
2. Цифровые образовательные ресурсы: фотографии, рисунки, иллюстрации, репродукции, видеоматериалы.

Дополнительные материалы

1. <https://photoshoplessons.ru/book>
2. <https://www.youtube.com/channel/UC7sPX9vLD0WMIplhYIKxSbQ>.

Формы и методы контроля

1. Системность: занятия проходят 2 раза в неделю.
2. Последовательность: от простого к сложному.
3. Доступность: подача материала осуществляется с учетом возрастных и индивидуальных особенностей ученика.
4. Наглядность: интерактивность в подаче материала; интернет; методические пособия; иллюстрации; репродукции; авторские работы.

Контроль знаний учащихся осуществляется выполнением заданий после каждой пройденной темы. В конце учебного года, учащиеся выполняют итоговую творческую работу на выбранную учеником тему с учетом ранее пройденного материала и согласованную с преподавателем. Работа осуществляется самостоятельно, выявляя уровень знаний и умений, полученных за период обучения.

3. Список литературы

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М.: Сварог и К. 2007. 144с.
2. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи. Киев: Высшая школа. 1989. 147с.
3. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс. 2005. 79с.
4. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М.: 2006. 368с.
5. Leeuwe M. How to Learn Digital Painting. Netherlands: First Printing, 2019. 47p.