



МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ГОРОДА ЮГОРСКА»

РАССМОТРЕНО
Методическим объединением
художественного отделения школы
Протокол от 18.05.2022 № 4

УТВЕРЖДАЮ
Директор

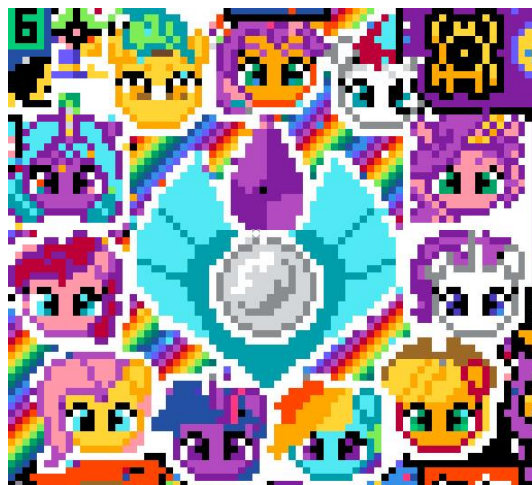
МБУ ДО «Детская школа искусств»

Г.И. Драгунова

Приказ от 10.06.2022 № 190



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ПИКСЕЛЬ»



Возраст учащихся 8-14 лет
Срок реализации – 9 месяцев

Разработчик: Зуева Оксана Александровна,
преподаватель МБУ ДО "Детская школа искусств"

г. Югорск
2022 г.

Структура дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Пиксель»

1. Пояснительная записка
2. Нормативно-правовая основа программы
3. Информационная карта программы
4. Характеристика программы
5. Цели дополнительной общеобразовательной программы
6. Материально-техническая база для реализации программы
7. Ресурсы для реализации программы
8. Содержание программы
9. Сведения о затратах учебного времени
10. Учебно - тематический план занятий
11. Примерная структура занятия
12. Формы и виды контроля
13. Критерии оценки
14. Литература
15. Работы учащихся по разделам программы

Пояснительная записка

1. Нормативно-правовая основа программы

Для разработки дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы «Пиксель» были использованы следующие нормативно - правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.08.2014 № 41 СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- приказ Министерства просвещения от 09.11. 2018 № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 № 1224 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты - Мансийском автономном округе – Югре»;
- приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 26.05.2017 № 871 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 04.08.2016 № 1224 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Ханты - Мансийском автономном округе – Югре»;
- приказ Департамента образования и молодёжной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 20.08.2018 №1142 «О внесении изменений в приказ Департамента образования и молодёжной политики ХМАО-Югры от 4 августа 2016 года №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО-Югре»;
- письмо Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 № 191-01-39/06-ГИ«Рекомендации по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств в детских школах искусств по видам искусств»;
- письмо Министерства образования Российской Федерации от 18.11. 2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Устав школы. Образовательная программа школы.

2. Информационная карта программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пиксель»
Автор программы	Преподаватель МБУ ДО «ДШИ» Зуева Оксана Александровна
Цель программы	Целью дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы является приобретение основных знаний и практических навыков работы с растровой и векторной графикой на уровне квалифицированного пользователя

Направление деятельности	техническая
Тип образовательной программы	модифицированная
Место реализации	г. Югорск, ул. Никольская, 7А, МБУ ДО «ДШИ»
Сроки реализации	9 месяцев
Количество участников	8-10 человек
Возраст участников	8-12 лет
Прогнозируемый результат	Формирование у детей интереса к познанию основ работы с компьютерной графикой, анимацией и компьютерными программами. Знания, полученные при изучении программы «Пиксель», учащиеся могут использовать при создании работ цифровой живописи, афиш, плакатов для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний по школьным предметам и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на Web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы «Пиксель», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

3. Характеристика программы

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время компьютерная графика - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации. Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку теоретическим основам компьютерной графики и практическим навыкам по созданию компьютерных изображений.

Программа «Пиксель» является модифицированной и имеет техническую направленность. Образовательная область – информационные технологии.

Концепция программы – содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

Целью дополнительной общеобразовательной программы «Пиксель» является приобретение основных знаний и практических навыков работы с растровой и векторной графикой на уровне квалифицированного пользователя.

Достижению данной цели способствует решение следующих основных задач программы:

Образовательные:

Учащиеся должны знать основные определения и понятия по теме компьютерная графика, растровые и векторные графические редакторы, владеть основными приемами и методами создания и редактирования графических изображений.

Развивающие:

Развивать мыслительные операции у учащихся: анализ, синтез, обобщения, сравнения, конкретизация; алгоритмическое и логическое мышление, память, внимание, фантазию.

Воспитывающие:

Воспитывать ценностное отношение к предмету компьютерная графика, взаимоуважение друг к другу, эстетический вкус, бережное отношение к оборудованию и технике, дисциплинированность.

Основными принципами реализации данной программы является индивидуализация и дифференциация обучения. Программа предоставляет обучающемуся возможность выбора индивидуального образовательного маршрута, исходя из его индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение графическими программами.

Образовательная программа предназначена для учащихся младшего и среднего школьного возраста и рассчитана на один год обучения – 2 часа в неделю. Занятия проводятся 1 раза в неделю по 2 часа.

Основной формой занятий является практическая работа и беседа с наглядно-демонстрационным показом. Форма работы с учащимися – фронтальная и индивидуальная. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части.

Результативность обучения может оцениваться только строго индивидуально с учетом особенностей психофизического развития и особых образовательных потребностей каждого ребенка. Программой предусмотрено оценивание учащихся по 5 – балльной системе. Контроль результатов обучения осуществляется посредством проведения самостоятельных, тестовых и зачетных работ, а также участия в конкурсах, научно-практических конференциях и защиты творческих проектов в конце учебного года.

Для зачисления детей на обучение специальных знаний не требуется, принимаются все желающие.

Возраст обучающихся от 8 до 14 лет с «нулевым уровнем» подготовки.

Количественный состав учеников до 10 человек

Возможно обучение по данной программе детей с ограниченными возможностями здоровья (инвалидов).

Занятия проводятся на бесплатной основе. В группу зачисляются учащиеся, имеющие сертификат ПФДО.

Программа основана на идеи успеха. Успех – источник внутренних сил ребенка. Это переживание состояния радости, удовлетворения от результатов собственной деятельности. Создание ситуации успеха-главное условие развития ребенка.

Основным результатом освоения программы «Пиксель» должно стать дальнейшее формирование у детей интереса к познанию основ работы с компьютерной графикой, анимацией и компьютерными программами, при этом у детей формируются следующие основные знания и умения:

Учащиеся должны знать:

технику безопасности в компьютерном классе;

основные понятия и определения по теме «Компьютерная графика»;

особенности, достоинства и недостатки растровой графики;

форматы графических файлов; графические программы;

основные инструменты в графическом редакторе Paint;

основные операции в графическом редакторе Paint;

алгоритм создания и редактирования изображений.

способы создания графического изображения в Adobe Photoshop;

основные приемы работы с объектами в Adobe Photoshop;

способы создания графического изображения в CorelDraw;

основные приемы работы с объектами в CorelDraw;

требования по защите проектной работе;

Учащиеся должны уметь:

работать с инструментами графического редактора Paint;

создавать стандартные рисунки и выполнять надписи в редакторе Paint;

запускать программу Adobe Photoshop, производить настройку программного интерфейса;

создавать графические примитивы в редакторе Adobe Photoshop;

создавать и редактировать графические изображения в Adobe Photoshop;

создавать коллажи и анимацию в Adobe Photoshop;
запускать программу CorelDraw; производить настройку программного интерфейса;

создавать графические примитивы; работать с инструментами векторного редактора CorelDraw;

редактировать изображения в редакторе CorelDraw;

создавать элементы дизайна, рекламного блока, этикетки, макета обложки книги, фирменных бланков, печатей, дизайн текста, логотипов, упаковки, открытки; создавать и редактировать контуры; создавать, редактировать, форматировать текст;

использовать возможности графического редактора для выполнения проектных работ по компьютерной графике.

Для реализации программы подготовлено дидактическое обеспечение:

Конспекты уроков;

Индивидуальные карточки с заданиями;

Медиатека «Компьютерная графика».

Электронный учебник «Графический редактор Paint».

Электронный учебник «Графический редактор Photoshop».

Электронный учебник «Графический редактор CorelDraw».

При изучении тем используется следующеeпрограммное обеспечение:

Операционная система Windows 7.0;

Графический редактор Paint;

Графический редактор Photoshop;

Графический редактор CorelDraw;

Internet Explorer.

4. Материально-техническая база для реализации программы «Пиксель»

Компьютерный класс с компьютерами с программным обеспечением: Paint, Pshotshop, Corel Drov, графические планшеты, столы, стулья, интерактивная доска, проектор, цветной принтер, видеокамера со штативом. Условия реализации программы соответствуют направленности программы, содержанию, поставленным целям и задачам.

Материально - технические условия соответствуют санитарным и противопожарным нормам, нормам охраны труда.

Учебное помещение	Средства обучения
Кабинет для групповых	<i>Мебель:</i> парты для учащихся, стулья, доска, шкафы для хранения наглядных пособий, графических планшетов.

Занятий/ компьютерный класс - 1	<p><i>Технические средства обучения:</i> компьютеры с лицензионным программным обеспечением и выходом в интернет; мультимедийный проектор, экран, устройства, обеспечивающие прием и отправку информации в реальном режиме, например планшеты, иногда мобильные телефоны. Устройства должны обеспечивать визуальный и звуковой контакт между учителем и учениками.</p> <p><i>Учебные принадлежности:</i> художественные и графические принадлежности (для эскизов), бумага различная по цвету фактуре, формату, фломастеры, карандаши.</p> <p><i>Учебно-методические пособия:</i> интернет ресурсы с полезными ссылками.</p> <p><i>Методический фонд:</i> творческие работы медиа дизайнеров, учащихся и преподавателя.</p>
Выставочный зал.	<p><i>Мебель:</i> стулья, кафедра</p> <p><i>Технические средства обучения:</i> телевизор и DVD, компьютер с лицензионным программным обеспечением.</p>

5.Ресурсы для реализации программы

Кадровые ресурсы: 1 педагог, имеющий высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу.

Здоровьесберегающие ресурсы: применение комплекса физкультурных минуток, гимнастик для глаз, рефлексий.

Информационные ресурсы: сбор, обработка, анализ информации, необходимой для реализации программы. Размещение на сайте школы информации об учебных достижениях учащихся ходе реализации программы. Планируется использование информационных стендов, афиш, буклетов, публикаций в средствах массовой информации, телерепортажей.

9.Сведения о затратах учебного времени.

При реализации программы «Пиксель» со сроком обучения 9 месяца (сентябрь- май) продолжительность учебных занятий составляет 33 учебные недели.

Месяц реализации	Основное содержание тем изучения	Количество учебных недель,	Содержание занятий
------------------	----------------------------------	----------------------------	--------------------

		уроков	
	Модуль 1		
Сентябрь-октябрь	Входная инструкция по содержанию обучения по программе. Инструктаж ТБ. Возможности графического редактора Paint. Основные приемы работы с компьютерной графикой в Paint. Изменение размера рисунка, операции с цветом. Основные приемы работы с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Панель инструментов и основные приемы работы. Создание и заливка фигур. Инструменты рисования.	7 недель – 14 уроков.	Раздел 1. Работа в графическом редакторе Paint.
Ноябрь-Декабрь	Назначение и основные возможности программы Adobe Photoshop. Техника выделения областей изображения. Создание многослойного изображения. Работа с текстом. Техника рисования. Техника ретуширования. Выполнение сложного монтажа изображения. Эффекты имитации. Создание текстур. Работа с анимацией.	8 недель – 16 уроков.	Раздел 2. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop
	Модуль 2		
Январь-Март	Тематическое рисование, цифровая живопись инструментами программы Adobe Photoshop Работа в графическом редакторе CorelDraw. Введение в векторную графику. Назначение и основные возможности графической программы CorelDraw. Основные приемы работы в программе с объектами.	9 недель 18 уроков	Раздел 2. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop(12 уроков) Раздел 3. Работа в графическом редакторе CorelDraw (6 уроков)
Апрель-Май	Редактирование геометрической формы объектов. Создание и редактирование контуров. Работа с цветом. Средства повышенной точности. Разработка фирменного стиля. Оформление текста. Планирование и создание макета. Работа с растровыми изображениями. Использование спецэффектов. Выполнение и защита творческой проектной работы по курсу «Пиксель»	9 недель 18 уроков	Раздел 3. Работа в графическом редакторе CorelDraw (10 уроков) Раздел 4. Проектная деятельность (8 уроков)
Всего		33учебные недели 66	Всего 4 раздела 2 модуля

		учебных часов	
--	--	----------------------	--

10. Учебно - тематический план занятий

(33 учебные недели, 2 часа в неделю, 66 часов)

№ Нед ели	Тема	Максимальная учебная нагрузка	В том числе:		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Первоначальные сведения о возможностях графических редакторов. Основные понятия.	2	1	1	Инструктаж, беседа, лекция с элементами беседы, презентация
2	Раздел 1. Работа в графическом редакторе Paint. Возможности графического редактора Paint. Основные приемы работы с компьютерной графикой в Paint. Изменение размера рисунка, операции с цветом.	2	1	1	Беседа Практическое занятие/урок
3	Основные приемы работы с объектами. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. тема	2		2	Практическое занятие/урок
4	Панель инструментов и основные приемы работы. Создание и заливка фигур. Инструменты рисования.	2		2	Практическое занятие/урок
5	Зачетная работа. Свободное рисование. «Дом-жилище загадочного персонажа»	2		2	Практическое занятие/урок
6	Раздел 2. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop Назначение и основные возможности программы Adobe Photoshop.	2	1	1	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок
7	Техника выделения областей изображения.	2	0,5	1,5	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок
8	Создание многослойного изображения.	2		2	Практическое занятие/урок
9	Работа с текстом. «Архитектурный	2	0,5	1,5	Беседа с элементами

	шрифт»				презентации. Практическое занятие/урок
10	Техника рисования.	2		2	Практическое занятие/урок
11	Техника ретуширования.	2	0,5	1,5	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок
12	Выполнение сложного монтажа изображения.	2	0,5	1,5	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок
13	Эффекты имитации. Создание текстур. «Фуд-Трак загадочного персонажа»	2		2	Практическое занятие/урок
14	Работа с анимацией.	2	1	1	Практическое занятие/урок
15	Работа с анимацией.	2		2	Практическое занятие/урок
16	Зачетная работа.	2		2	Практическое занятие/урок
17	Зачетная работа.	2		2	Практическое занятие/урок
18	Раздел 3. Работа в графическом редакторе CorelDraw Введение в векторную графику. Назначение и основные возможности графической программы CorelDraw. Основные приемы работы в программе CorelDraw с объектами.	2	1,5	0,5	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок
19	Редактирование геометрической формы объектов.	2		2	Практическое занятие/урок
20	Создание и редактирование контуров.	2		2	Практическое занятие/урок
21	Работа с цветом.	2	0,5	1,5	Беседа с элементами презентации. Практическое занятие/урок

22	Средства повышенной точности.	2		2	Практическое занятие/урок
23	Разработка фирменного стиля.	2	1	1	
24	Оформление текста.	2		2	Практическое занятие/урок
25	Планирование и создание макета. «Календарь» «Гороскоп»	2	1	1	Интерактивная беседа/урок
26	Работа с растровыми изображениями.	2		2	Действие по инструкции/урок
27	Использование спецэффектов.	2		2	Самостоятельная работа/урок
28	Планирование и создание макета с использованием всех элементов CorelDraw.	2		2	Самостоятельная работа/урок
29	Зачетная работа.	2		2	Самостоятельная работа/урок
30	Раздел 4. Проектная деятельность Выполнение творческой проектной работы по курсу «Пиксель» «История из жизни...»	2		2	Самостоятельная работа/урок
31	Разработка идеи.	2		2	Самостоятельная работа/урок
32	Работа над проектом.	2		2	Самостоятельная работа/урок
33	Защита проектной работы	2		2	Рефлексия/урок
	Итого			66	
Всего 66 часов					
*Темы для отработки практических умений определяет педагог на основе интересов обучающихся. (Основой для отработки практических навыков могут быть: герои литературных произведений, мультипликационные персонажи, образы из компьютерных игр и пр.)					

11. Примерная структура занятия.

1. Организация рабочего места. Включение технических устройств (для каждого индивидуально: компьютер, планшет, телефон при необходимости с выходом в интернет, флеш-карта).

2. Просмотр дидактического материала темы урока. Беседа с элементами презентации или наглядно-демонстрационный показ практической части урока. (папка Материалы/рабочий стол)

3. Подготовка формата файла, выбор инструментов программы для выполнения творческого задания. Практическая работа.
4. Работа в формате по инструкции.
5. Физкультминутка. Гимнастика для глаз.
6. Практическая работа. Преподаватель по ситуации определяет необходимость в помощи обучающимся, испытывающим затруднения или неуверенность.
7. Сохранение выполненных работ. Рефлексия. Отбор работ для выставки, конкурса.

12. Формы и виды контроля

Программа включает в себя следующие виды контроля:

Входящий контроль осуществляется в начале обучения для определения уровня развития детей, их интересов, склонностей и творческих способностей. Проводится в виде беседы, опроса, тестирования.

Текущий контроль осуществляется в течении всего учебного периода. Текущий контроль знаний, умений, навыков проходит на каждом уроке в условиях непосредственного общения с учащимися и предполагает оценочную систему. В результате преподаватель определяет степень усвоения учащимися учебного материала, готовности их к восприятию нового материала. Так же выявляется уровень повышения ответственности и заинтересованности детей в обучении. Происходит выявление учащихся. Отстающих и опережающих обучение. Преподаватель производит подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. Данный контроль осуществляется путем педагогического наблюдения, опроса, тестирования, творческих и практических заданий, самостоятельных работ.

Промежуточный контроль проводится по окончании раздела, что позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала. Проводится в виде самостоятельной работы.

Итоговый контроль проводится по итогам обучения по программе для: определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей, результатов обучения; степени выполнения поставленных задач; ориентирования учащихся на дальнейшее обучение. Для осуществления данного вида контроля организуется итоговый урок, на котором учащиеся представляют и защищают свои проекты. Лучшие работы публикуются на сайте Детской школе искусств.

13. Критерии оценки

Система оценок предполагает пятибалльную шкалу.

- 5 баллов – особые успехи, отлично, задание выполнено полностью без ошибок; уровень компьютерной грамотности соответствует этапу обучения. Учебные задачи выполнены полностью.

- 4 балла – полное выполнение работы, но с небольшими неточностями; уровень компьютерной грамотности соответствует этапу обучения, допускаются небольшие отклонения, учебная задача выполнена.

- 3 балла – при выполнении задания есть несоответствия требованиям; уровень компьютерной грамотности в основном соответствует этапу обучения, и учебная задача в основном выполнена (или выполнена с неточностями). Учащийся допускает ошибки в выполнении в некоторых работах проекта.

- 2 балла – полное несоответствие требованиям; уровень компьютерной грамотности не соответствует этапу обучения, и учебная задача не выполнена. Оценку «2» ставить не рекомендуется, так как это может оттолкнуть учащегося от учебной деятельности, а преподавателю стоит присмотреться к креативности данного ребенка и продумать последовательность следующих заданий для него.

14.Список литературы

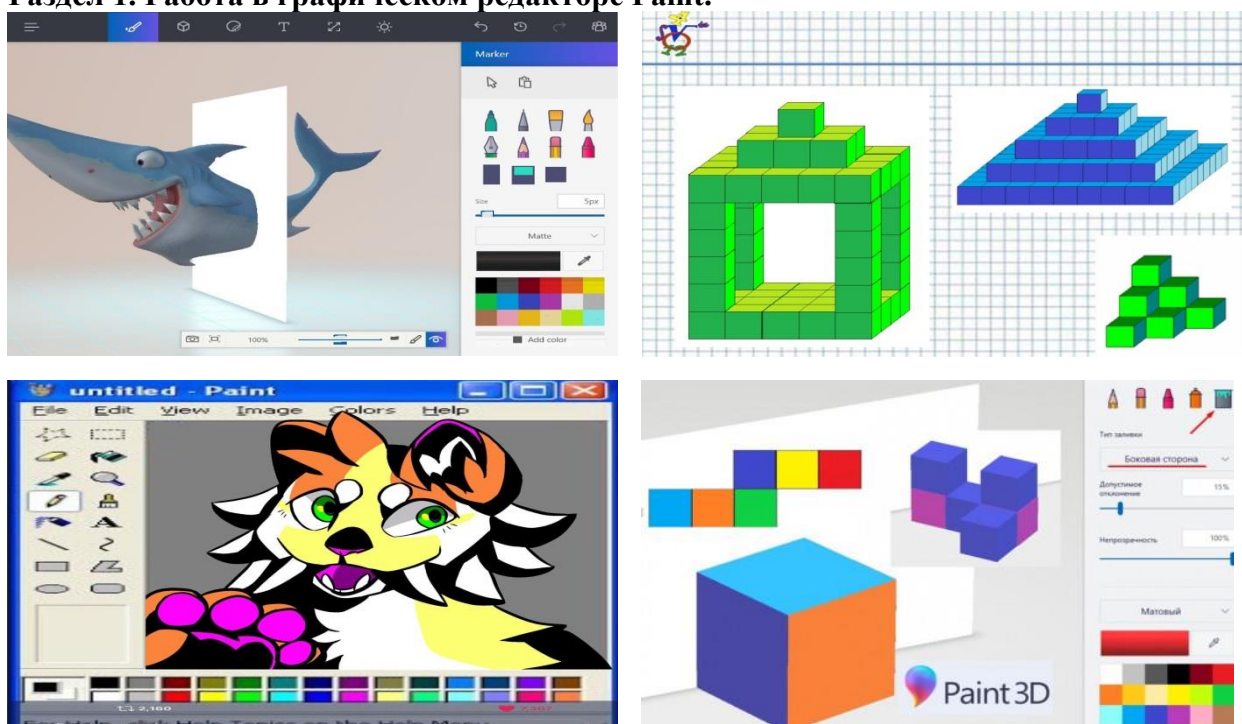
Литература и электронные ресурсы для учащихся:

1. Дуванов, А.А. Web - конструирование. Элективный курс. - СПб.: БХВ-Петербург, 2013.- 432 с.
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. - 600 с.
3. Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика», 2015. - 150 с.
4. Литература и электронные ресурсы для педагога:
5. Гринберг, А.Д. Гринберг, С. Ю. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 2015.- 410 с.
6. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. -250 с.
7. Залогова, Л.А. Компьютерная графика/Практикум.: Лаборатория Базовых Знаний, 2015. - 320 с.
8. Корриган, Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 2013. -120 с.
9. Кларк, Т.М. Фильтры для PhotoShop. Спецэффекты и дизайн. - М.; СПб.; Киев: Диалектика, 2015. -250 с.

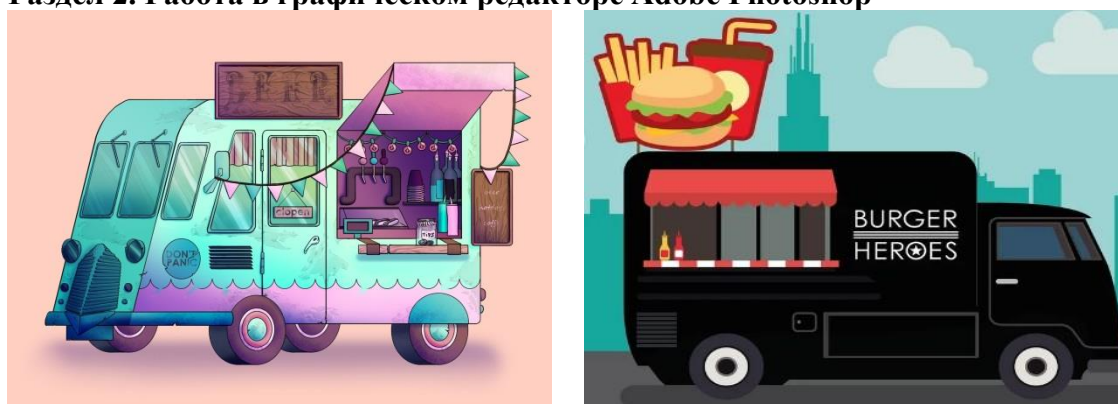
10. Подосенина, Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. - СПб: БХВ-Петербург, 2016. - 240 с.
11. Тайц, А.М., Тайц, А.А. Adobe PhotoShop . - СПб.: БХВ-Петербург, 2016 – 200 с.
12. Тайц, А.М. Adobe Page Maker 7.0.- Издание:СПб:БХВ, 2013 г. -170 с.
- 13.Фролов, М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 20014. - 140 с.
- 14.Энциклопедия Википедия www.wikipedia.org.

15.Работы по разделам программы

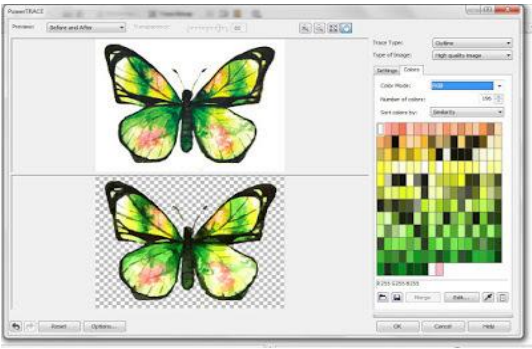
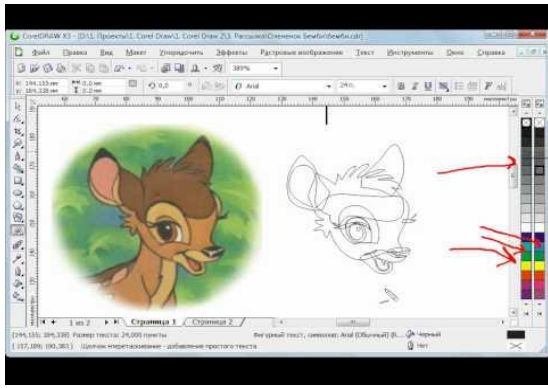
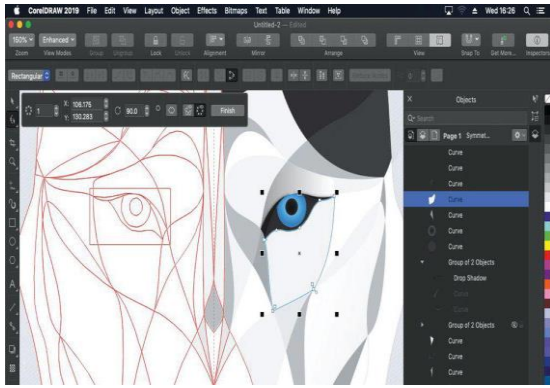
Раздел 1. Работа в графическом редакторе Paint.



Раздел 2. Работа в графическом редакторе Adobe Photoshop



Раздел 3. Работа в графическом редакторе CorelDraw



Раздел 4. Проектная деятельность

