

**Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодежи»
Детский технопарк «Кванториум г. Первоуральск»**

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № _____ от _____ г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
_____ А.Н. Слизько
Приказ № ____ от _____ 2021 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
стартового уровня
«Основы цифрового рисунка в Adobe Photoshop»
Возраст обучающихся: 11 – 17 лет
Срок реализации: 6 мес.

СОГЛАСОВАНО:
Начальник детского технопарка
«Кванториум г. Первоуральск»
_____ А.А. Сафонова
«__» _____ 2021 г.

Автор-составитель:
Воронцова К.А.
педагог дополнительного
образования

г. Первоуральск, 2021

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы	7
1.3. Содержание общеразвивающей программы	8
1.4. Планируемые результаты освоения программы	14
Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий	15
2.1. Календарный учебный график	15
2.2. Материально-техническое обеспечение	18
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	19
2.4. Методические материалы	20
Список литературы:	23
Приложение 1	25
Приложение 2	27
Приложение 3	32
Приложение 4	34

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Направленность общеобразовательной программы «Основы цифрового рисунка в Adobe Photoshop» техническая.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит *перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:*

Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;

Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;

Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

Распоряжение правительства РФ от 04.09. 2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»;

Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;

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

Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей.

Актуальность. Общеобразовательная программа «Основы цифрового рисунка в Adobe Photoshop» является востребованным предметом у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, в области компьютерной графики, которая направлена на приобретение учащимися умений и навыков рисования способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Новизна программы заключается в создании цифровых иллюстраций с помощью компьютерной графики и основ традиционного рисунка.

Педагогическая целесообразность программы заключается во внедрении компьютерных технологий в изобразительное искусство. Учащиеся получают базовые навыки цифровой иллюстрации, при помощи специальных методик происходит адаптация навыков рисования к цифровому перу.

Отличительной особенностью программы является её практическая направленность, связанная с получением изобразительных умений у учащихся с помощью современных графических технологий – графического планшета, в совокупности с графическим редактором – Adobe Photoshop. В ходе обучения учащийся приобретает основные сведения об устройстве и принципах работы графического оборудования, а также практические навыки работы в графическом редакторе. В отличие от компьютерной мыши, с помощью пера графического планшета учащимися достигается более высокая точность при рисовании, так как перо запоминает движения руки подобно при рисовании на бумаге и позволяет использовать традиционную технику рисования в цифровом формате.

Адресатом дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы цифрового рисунка в Adobe Photoshop» являются дети от 11 до 17 лет, мотивированных к обучению и обладающих творческим мышлением.

Принцип приема учащихся свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков ребенка. Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы, которая предполагает освоение базового уровня знаний и практических навыков.

Формы занятий групповые. Группы формируются по возрасту: 11–13 и 14–17 лет.

Количество обучающихся в группе – 10–12 человек. Состав групп постоянный.

Возрастные особенности группы

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности подростков от 11 до 17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Подростки данной возрастной группы характеризуются такими процессами, как изменение структуры личности и бурного физического развития. Происходят качественные изменения и в познавательной деятельности, и в личности, и в межличностных отношениях. У каждого эти изменения происходят в разное время. В этом возрасте начинается переход от мышления, основанного на оперировании конкретными представлениями, к теоретическому мышлению, от непосредственной памяти к логической.

Подростковый возраст 11 – 15 лет

Подростковый возраст от 11-12 до 14-15 лет. Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом

возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости и полового созревания. Анатомо-физиологические сдвиги в развитии подростка порождают психологические новообразования: чувство взрослости, развитие интереса к противоположному полу, пробуждение определенных романтических чувств. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Юношеский возраст 15-17 лет. Главное психологическое приобретение ранней юности — это открытие своего внутреннего мира, внутреннее «Я». Главным измерением времени в самосознании является будущее, к которому он (она) себя готовит. Ведущая деятельность в этом возрасте — учебно-профессиональная, в процессе которой формируются такие новообразования, как мировоззрение, профессиональные интересы, самосознание, мечта и идеалы.

Режим занятий: длительность одного занятия – 2 академических часа, периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеобразовательной программы – определяется содержанием программы и составляет 6 месяцев (50 часов).

Форма обучения: очная с применением электронного обучения, а также возможна реализация программы с применением дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Виды занятий общеразвивающей программы: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Теоретическая часть предполагает изучение обучающимися теоретических основ компьютерного рисунка, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебному предмету «Основы цифрового рисунка в Adobe Photoshop» является практикум, содержание которого

направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте. Программа предполагает также изучение основ цифрового рисунка через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения.

Объём общеразвивающей программы: 28 часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

По уровню освоения программа общеразвивающая, *одноуровневая* (стартовый уровень).

Место проведение: Детский технопарк «Кванториум г.Первоуральск».

1.2. Цели и задачи общеразвивающей программы

Целью данной программы является обучение детей применению в практической деятельности возможностей графического редактора Adobe Photoshop с помощью графического планшета для создания цифрового рисунка.

Задачи программы

Обучающие:

Обучить принципам работы с графическим планшетом;

Обучить принципам работы в графическом редакторе Adobe Photoshop;

Обучить основам изображения и передачи: перспективы, объёма, фактуры, текстуры, атмосферы рисунка;

Обучить этапам создания цифрового рисунка;

Сформировать навыки самостоятельной работы в процессе художественного создания собственных композиций.

Развивающие:

Развивать способность к выполнению мелких, точных, плавных и соразмерных движений, контролировать твердость, устойчивость кистей рук;

Развивать изобразительные умения – наглядность, способность передавать форму предмета, его строение, цвет и другие качества;

Формировать эмоциональную сферу, уметь передавать чувства в рисунке;

Развивать потребность к творческой деятельности, стремление к самовыражению;

Развивать навыки презентации своего творческого труда, отстаивать свои взгляды на выбор методов и средств, необходимых для осуществления своих творческих замыслов.

Развивать профессиональные качества: целеустремленность, пространственно-образное мышление, творческое мышление, развитый эстетический и художественный вкус, концентрацию внимания.

Воспитательные:

Формировать у детей коммуникативные навыки, умение работать в команде;

Планировать творческую деятельность во времени;

Содействовать развитию эстетического вкуса, культуры речи;

1.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

№	Название кейса/проекта	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Инструменты Adobe Photoshop, настройка графического планшета	2	1	1	Выполнение практического задания
2.	Линейный рисунок и дизайн	4	2	2	Выполнение практического задания
2.1.	Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия»	2	1	1	Выполнение практического задания
2.2.	Отработка рисования текстур и основ линейного рисунка «Бутылек»	2	1	1	Выполнение практического задания
3.	Идея и референсы	2	1	1	Выполнение практического задания

3.1.	Как работать с референсами, как рисовать скетч,	2	1	1	Выполнение практического задания
4.	Композиция и стилизация	4	1	3	Выполнение практического задания
4.1.	Тренировка чувства композиции	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
4.2.	Работа со стилизацией «Фургон»	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
5.	Работа с тоном и цветом, создание атмосферы рисунка «Домик»	6	1,5	4,5	Выполнение практического задания
5.1.	Работа с тоном	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
5.2.	Тренировка чувства цвета	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
5.3.	Детализация и создание атмосферы рисунка	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
6.	Объем, текстуры и фактуры «Фургон»	6	1	5	Выполнение практического задания
6.1.	Объем с двумя гранями, принципы построения рисунка «Фургон»	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
6.2.	Текстура и фактура, этапы рисования материалов (дерево, камень, металл, ржавый металл и стекло)	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
6.3.	Проработка рисунка «Фургон»	2	-	2	Выполнение практического задания
7.	Светотень и материальность «Коробочка»	6	1,5	4,5	Выполнение практического задания
7.1.	Работа со светотенью на простых объектах, создание наброска «Коробочка»	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
7.2.	Прорисовка разных видов материалов	2	1	1	Выполнение практического задания
7.3.	Детализация рисунка «Коробочка»	2	-	2	Выполнение практического задания
8.	Изометрия и дизайн предмета	8	2	6	Выполнение практического задания

8.1.	Построение по изометрической сетке простых фигур (куб, параллелепипед, сфера, цилиндр и конус), построение изогнутых форм, построение сложных форм, построение теней	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
8.2.	Построение различных объектов по изометрической сетке	2	0,5	1,5	Выполнение практического задания
8.3.	Построение собственного объекта по изометрической сетке	2	-	2	Выполнение практического задания
8.4.	Построение собственного объекта по изометрической сетке	2	-	2	Выполнение практического задания
9.	Линейная перспектива	4	1	3	Выполнение практического задания
9.1.	Перспектива с одной точкой, ракурсы, перспектива с двумя точками схода, перспектива с тремя точками схода, воздушная перспектива	2	1	1	Выполнение практического задания
9.2.	Построение собственного объекта в двухточечной перспективе	2	-	2	Выполнение практического задания
10.	Творческая работа на свободную тематику (концептуальный арт/иллюстрация)	8	-	8	Выполнение практического задания
10.1.	Подбор референсов, создание линейного скетча	2	-	2	Творческая работа
10.2.	Покраска скетча и придание объема	2	-	2	Творческая работа
10.3.	Проработка детализации и оформление фона	2	-	2	Творческая работа
10.4.	Подготовка работы к просмотру, итоговый просмотр работ	2	-	2	Педагогическое наблюдение, оценочный лист/просмотр работ
Всего:		50	12	38	

Содержание учебного плана

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Содержание	
		Теория	Практика
1.	Инструменты Adobe Photoshop, настройка графического планшета	Техника безопасности при работе с ПК и графическим планшетом. Создание основного документа, настройка основных панелей, настройка рабочей области, настройка панели инструментов, работа с окнами документа, настройка планшета, организация рабочего места, сохранение документа.	Тренировка настройки рабочей области программы. Начало рисования, выполнение линий разных видов.
2.	Линейный рисунок и дизайн	Типы линий, силуэт и формообразующие линии, внутренний контур, правила линий наполнения, объем в линейном рисунке, форма предмета, пропорции	Рисование текстур, анализ пропорций, создание линейного рисунка «Бутылек»
2.1.	Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия»		
2.2.	Отработка рисования текстур и основ линейного рисунка «Бутылек»		
3.	Идея и референсы	Идеи, работа с референсами, поиск и анализ, этапы работы создания скетча	Создание скетча по референсам
3.1.	Как работать с референсами, как рисовать скетч,		
4.	Композиция и стилизация	Композиционные приёмы, направляющие в рисунке, правило третьей, масштаб и пропорции, приемы стилизации	Анализ композиции, работа с композицией, Создание рисунка «Фургон» с использованием композиционных приёмов: статика, динамика, симметрия и асимметрия, а также приемов стилизации
4.1.	Тренировка чувства композиции		
4.2.	Работа со стилизацией «Фургон»		
5.	Работа с тоном и цветом, создание	Пятно и композиция,	Поэтапное создание

	атмосферы рисунка «Домик»	основные типы пятен, хроматические цвета, цветовой круг, цветовые схемы, температура цвета, цвет и атмосфера, цвет и настроение.	рисунка «Домик» с детальной проработкой
5.1.	Работа с тоном		
5.2.	Тренировка чувства цвета		
5.3.	Детализация и создание атмосферы рисунка		
6.	Объем, текстуры и фактуры «Фургон»	Объем с двумя видимыми гранями, принципы построения, текстура и фактура	Прорисовка фактур и текстур, применение собственных фактур и текстур на практике при создании рисунка «Фургон»
6.1.	Объем с двумя гранями, принципы построения рисунка «Фургон»		
6.2.	Текстура и фактура, этапы рисования материалов (дерево, камень, металл, ржавый металл и стекло)		
6.3.	Проработка рисунка «Фургон»		
7.	Светотень и материальность «Коробочка»	Тон и объем, собственный тон, типы источников света, положение источника света, тени, цвет и тон, характеристики материалов,	Применение глянцевого, матового и прозрачного материалов при создании рисунка «Коробочка»
7.1.	Работа со светотенью на простых объектах, создание наброска «Коробочка»		
7.2.	Прорисовка разных видов материалов		
7.3.	Детализация рисунка «Коробочка»		
8.	Изометрия и дизайн предмета	Изометрия, принципы построения простых и сложных фигур, изогнутые формы, построение падающих теней	Тренировка построения куба, параллелепипеда, пирамиды, круга и эллипса, тренировка построения изогнутых форм, сложных форм. построение предмета
8.1.	Построение по изометрической сетке простых фигур (куб, параллелепипед, сфера, цилиндр и конус), построение изогнутых форм, построение		

	сложных форм, построение теней		по референсу, рендер рисунка
8.2.	Построение различных объектов по изометрической сетке		
8.3.	Построение собственных объектов по изометрической сетке		
8.4.	Построение собственных объектов по изометрической сетке		
9.	Линейная перспектива		
9.1.	Перспектива с одной точкой, ракурсы, перспектива с двумя точками схода, перспектива с тремя точками схода, воздушная перспектива	Перспектива с одной точкой, ракурсы, перспектива с двумя точками схода, перспектива с тремя точками схода, воздушная перспектива, построение теней.	Построение предмета в одноточечной, двухточечной и трёхточечной перспективах.
9.2.	Построение собственного объекта в двухточечной перспективе		
10.	Творческая работа на свободную тематику (концептуальный арт/иллюстрация)		
10.1.	Подбор референсов, создание линейного скетча		Поэтапное создание собственной творческие работы, оформление,
10.2.	Покраска скетча и придание объема		подготовка к общему просмотру итоговых работ учащихся
10.3.	Проработка детализации и оформление фона		
10.4.	Подготовка работы к просмотру, итоговый просмотр работ		

1.4. Планируемые результаты освоения программы

Метапредметные результаты:

- Владение навыком творческого видения, умение сравнивать, анализировать, отделять главное, обобщать;
- Умение вносить коррективы в действия в случае расхождения планируемого и полученного результата;
- Умение грамотно применять полученные знания и навыки работы в области компьютерной графики;

Предметные результаты

- Умение работать с графическим планшетом;
- Владение навыками работы в графическом редакторе Adobe Photoshop;
- Знание этапов создания цифрового рисунка;
- Знание и владение художественными приемами на практике;
- Знание и владение основными профессиональными терминами;
- Знание актуальных тенденций цифрового рисунка;

Личностные результаты

- Владеет коммуникативными навыками в общении со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной деятельности, умение работать в команде;
- Умеет грамотно презентовать результат своей творческой деятельности.
- Проявляет настойчивость, самоконтроль и самостоятельность при достижении цели;

Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1	Октябрь		Групповая/беседа	1	Техника безопасности при работе с ПК и графическим планшетом. Настройка и создание основного документа	Педагогическое наблюдение, выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Тренировка настройки рабочей области программы, рисований линий разных линий	
2	Октябрь		Групповая/беседа	1	Типы линий	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия»	
3	Октябрь		Групповая/беседа	1	Текстуры и основы линейного рисунка	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Тренировка рисования текстур, создание линейного рисунка «Бутылек»	
4	Октябрь		Групповая/беседа	1	Как работать с референсами, этапы создания скетча	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Тренировка создания скетча по референсам	
5	Ноябрь		Групповая/беседа	0,5	Композиционные приемы в рисунке	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Тренировка использования композиционных приемов в рисунке	
6	Ноябрь		Групповая/беседа	0,5	Приемы стилизации	

			Индивидуальная	1,5	Тренировка использования стилизации в рисунке «Фургон»	Выполнение практического задания
7	Ноябрь		Групповая/беседа	0,5	Тон	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Создание наброска «Домик», разбивка по тону	
8	Ноябрь		Групповая/беседа	0,5	Чувство цвета, цветовые схемы	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Покраска рисунка «Домик» в выбранную цветовую палитру	
9	Декабрь		Групповая/беседа	0,5	Цвет и атмосфера	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Придание настроения и атмосферы рисунку «Домик»	
10	Декабрь		Групповая/беседа	0,5	Объем, принципы построения	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Построение рисунка «Фургон»	
11	Декабрь		Групповая/беседа	0,5	Текстура и фактура	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Тренировка рисования материалов	
12	Декабрь		Индивидуальная	2	Проработка рисунка «Фургон»	Выполнение практического задания
13	Декабрь		Групповая/беседа	0,5	Светотень, тон и объем	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Светотень на простых объектах, создание наброска «Коробочка»	
14	Январь		Групповая/беседа	1	Характеристика материалов	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Прорисовка разных видов материалов	
15	Январь		Индивидуальная	2	Детализация рисунка «Коробочка»	Выполнение практического задания
16	Январь		Групповая/беседа	0,5	Изометрия и дизайн	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Тренировка построения	

					простых фигур, сложных и изогнутых форм	
17	Февраль		Групповая/беседа	0,5	Построение объектов по изометрической сетке	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1,5	Тренировка построения сложных объектов по изометрической сетке	
18	Февраль		Индивидуальная	2	Построение собственных объектов по изометрической сетке	Выполнение практического задания
19	Февраль		Индивидуальная	2	Построение собственных объектов по изометрической сетке	Выполнение практического задания
20	Февраль		Групповая/беседа	1	Виды перспектив, ракурсы	Выполнение практического задания
			Индивидуальная	1	Тренировка построения объектов в перспективе	
21	Март		Индивидуальная	2	Построение собственного объекта в двухточечной перспективе	Выполнение практического задания
22	Март		Индивидуальная	2	Подбор референсов, создание линейного скетча	Выполнение творческой работы
23	Март		Индивидуальная	2	Покраска скетча и придание объема	Выполнение творческой работы
24	Март		Индивидуальная	2	Проработка детализации и оформление фона	Выполнение творческой работы
25	Март		Индивидуальная	1	Подготовка итоговой работы к просмотру	Педагогическое наблюдение
			Групповая/беседа	1	Итоговый просмотр работ	Оценочный лист/просмотр работ

2.2. Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- Кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, 1 рабочим местом для преподавателя;
- Моноблочное интерактивное устройство.

Список оборудования:

- Персональный компьютер с доступом в сеть Интернет;
- Графический планшет;
- Интерактивный экран;
- Информационные интернет-ресурсы, разработки и конспекты занятий.

Программные средства:

- Операционная система Windows 10;
- ПО Photoshop для учащихся и преподавателей;
- ПО Autodesk SketchBook для учащихся и преподавателей;
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Кадровое обеспечение:

Промышленный дизайн – педагог дополнительного образования
Воронцова К.А.

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики, психологии и методологии, знающие особенности технологии обучения основам цифрового рисунка в программе Adobe Photoshop.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы

В течении обучения контроль знаний и умений учащихся производится по итоговым результатам выполнения практических заданий, демонстрации готовых работ и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития учащегося.

- Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- определение начального уровня знаний, умений и навыков;
- промежуточный контроль;
- итоговый контроль.

Оценивая личностные качества воспитанников, проводится наблюдение за обучающимися, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей, личностных качеств обучающихся (Приложение 1).

Система промежуточного контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по знаниям теоретической части знания основ программы Adobe Photoshop и специальных терминов (Приложение 4). Промежуточная аттестация проводится в форме тестирования (Приложение 2).

Оценка итоговой работы проводится в конце обучения. Финальная работа демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в программе Adobe Photoshop. Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом проекте. (Приложение 3).

Степень освоения программы оценивается в конце обучения путем суммирования баллов, полученных за все контрольные точки аттестации.

Уровень освоения программы по модулю

Таблица 1

Баллы	Процент освоения программы	Уровень освоения
41- 60	68-100%	Высокий
21-40	35-67%	Средний
0-20	0-33%	Низкий

2.4. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в *очной* форме.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие *методы* обучения:

- Словесный метод (лекция с элементами беседы – объяснение теоретических основ цифрового рисунка);
- Наглядный метод (демонстрация приемов работы с цифровым рисунком, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- Практический метод (приобретение навыков работы в графических программах и исполнение в электронном виде иллюстрации);
- Эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Формы обучения:

- *Фронтальная* – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;

- *Индивидуальная* – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

Формы организации учебного занятия:

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Образовательный процесс строится на следующих принципах:

- *Принцип научности.* Его сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

- *Принцип наглядности.* Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

- *Принцип доступности, учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей* в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

- *Принцип осознания процесса обучения.* Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

- *Принцип воспитывающего обучения.* Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Используются следующие *педагогические технологии:*

- технология группового обучения;

- технология коллективно-взаимного обучения;
- технология работы с аудио- и видеоматериалами.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, инструкции по настройке оборудования, учебная и техническая литература. Используются педагогические технологии индивидуализации обучения и коллективной деятельности.

Список литературы:

- 1- Базан-Лацкано, Нейместер, Занд «Цифровая живопись в Photoshop для начинающих». – ДМК,2021. – 320 с.
- 2- Роберт Шаффлботэм «Photoshop СС для начинающих». - Эксмо-Пресс, 2017 г.- 272 с.
- 3- Клэр Ватсон-Гарсия «Живопись с нуля. Пошаговое руководство». - Манн, Иванов и Фербер, 2017 г.- 160 с.
- 4- Дэнни Грегори «Творческие права. Как открыть в себе художника и научиться видеть». - Манн, Иванов и Фербер, 2017 г. – 208 с.

Источники для обучающихся:

- 1- 225+ уроки Photoshop для начинающих / Videoinfographica [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://videoinfographica.com/photoshop-tutorials/>. – Дата доступа: 29.07.2021.
- 2- Как рисовать в Adobe Photoshop: изучаем основы / DTF [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/743510-kak-risovat-v-adobe-photoshop-izuchaem-osnovy>. – Дата доступа: 29.07.2021.
- 3- Как работать в «Фотошоп»: полное руководство для начинающих / Texterra [Электронный ресурс] <https://texterra.ru/blog/kak-rabotat-v-fotoshop-polnoe-rukovodstvo-dlya-nachinayushchikh.html>. – Дата доступа: 29.07.2021.

Источники для родителей:

- 1- Базан-Лацкано, Нейместер, Занд «Цифровая живопись в Photoshop для начинающих». – ДМК,2021. – 320 с.
- 2- 225+ уроки Photoshop для начинающих / Videoinfographica [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://videoinfographica.com/photoshop-tutorials/>. – Дата доступа: 29.07.2021.

3- Как рисовать в Adobe Photoshop: изучаем основы / DTF [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/743510-kak-risovat-v-adobe-photoshop-izuchaem-osnovy>. – Дата доступа: 29.07.2021.

Приложение 1

Оценочный лист наблюдения динамики личностного развития обучающегося

ФИО:			
№ группы:			Дата:
№ п/п	Критерии оценивания	Содержание критерия оценки	Оценка (от 1 до 3)
1	Регуляция деятельности	1 – Оценка учащимся созданного им изображения отсутствует. Неэмоциональное отношение к заданию процессу деятельности и продукту собственной деятельности	
		2 – Среднее эмоциональное отношение к заданию, процессу деятельности и продукту собственной деятельности. Оценка учащимся созданного им изображения категорична (завышена, занижена)	
		3 – Оценка учащимся созданного им изображения адекватна. Высокий интерес к заданию, процессу деятельности и продукту собственной деятельности	
2	Уровень самостоятельности	1 – Необходима постоянная поддержка и стимуляция деятельности от наставника, самостоятельно с вопросами к наставнику не обращается	
		2 – Требуется незначительная помощь, с вопросами обращается редко	
		3 – Самостоятельно выполняет необходимые задания, в случае необходимости самостоятельно обращается с вопросами к наставнику	
3	Творчество	1 – Оригинальность изображения отсутствует, замысел не раскрыт	
		2 – Не самостоятельный выбор замысла и неполное его раскрытие, среднее присутствие оригинальности изображения	

		3 – Оригинальность изображения и раскрытие замысла присутствует	
4	Владение компьютером, работа с программным обеспечением	1 – Учащийся совершенно не владеет компьютером	
		2 – Выбирает и использует ИКТ – ресурсы только при помощи наставника	
		3 – Самостоятельно использует ИКТ-ресурсы для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач, а также для выполнения творческой работы	
5	Степень владения специальными терминами	1 – не знает	
		2 – знает, но частично	
		3 – знает	
		Итого:	

Оценка критериев производится по трехбалльной системе. Все оценки показателей по каждому критерию суммируются. Наивысшее число баллов, которое можно получить - 15, наименьшее – 5 баллов.

Приложение 2

Контрольная работа, теоретическая часть (промежуточный контроль)

Тест выполнил (фамилия, имя): _____

Дата: _____

За каждый правильный ответ будет начисляться 1 балл, за неправильный ответ, отсутствие ответа (в «открытых» вопросах) или ответ «не знаю» – 0 баллов. Максимально можно набрать 30 баллов.

1. Какие два типа графики вы знаете:

2. Выберите наиболее полное определение:

AdobePhotoshop — это...

- ... графический редактор, работающий, в основном, с растровой графикой и позволяющий редактировать фотографии и создавать собственные изображения и анимацию.
- ... программа для обработки фотографий.
- ... программа для создания анимации, а также коллажей, открыток и других изображений.
- Не знаю.

3. Что такое «Пиксель»?

- Это самый маленький элемент изображения (светящаяся точка).
- Это цветное пятно, входящее в состав изображения.
- Не знаю.

4. Как выглядит «иконка» программы AdobePhotoshop?



не знаю

5. В начале работы в программе AdobePhotoshop с помощью сочетания каких «горячих» клавиш можно создать новый файл?

- Ctrl + N.
- Ctrl + O.
- Не знаю.

6. На что влияет разрешение изображения?

- На размер и качество изображения при печати.
- На размер изображения.
- На цвет изображения.
- Не знаю.

7. Какое разрешение требуется для качественной печати изображения (например, в типографии)?

- 72 dpi.
- 300 dpi.
- 1000 dpi.
- Не знаю.

8. Что такое «горячие» («быстрые») клавиши, используемые в работе с AdobePhotoshop?

9. С помощью какого инструмента в программе AdobePhotoshop удобно перекрашивать отдельные элементы изображения?

- Заливка.
- Кисть.
- Кисть «замена цвета».
- Не знаю.

10. В программе AdobePhotoshop с помощью сочетания каких «горячих» клавиш можно открыть новый файл?

- Ctrl + N.
- Ctrl + O.

Не знаю.

11. С помощью каких инструментов в программе Adobe Photoshop можно выделить объект? Перечислите минимум 3 инструмента:

12. В программе Adobe Photoshop с помощью сочетания каких «горячих» клавиш можно сохранить файл, выбрав при этом формат изображения?

Shift + Ctrl + S.

Ctrl + S.

Не знаю.

• К какой группе команд относятся «Скопировать», «Вырезать», «Вставить»:

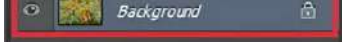
13. С помощью сочетания каких «горячих» клавиш в программе Adobe Photoshop можно увеличить или уменьшить масштаб изображения?

Shift + и Shift —.

Ctrl + и Ctrl —.

Alt + и Alt —.

Не знаю.

14. Что означает следующее отображение слоя:  ?

Фоновый слой заблокирован.

Фоновый слой готов к удалению.

Фоновый слой готов к трансформации.

Не знаю.

15. С помощью какого инструмента в программе Adobe Photoshop можно взять образец цвета?

Карандаш.

Пипетка.

Заливка.

Не знаю.

16. Какие инструменты рисования вы знаете. Перечислите минимум 3 инструмента:

17. С помощью сочетания каких «горячих» клавиш в программе AdobePhotoshop можно выделить все изображение?

Ctrl + A.

Ctrl + V.

Не знаю.

18. Сколько «шагов» записывается в «Истории» при работе в программе AdobePhotoshop?

5

20

Более 100

Не знаю.

19. С какой цветовой моделью чаще всего работают в программе AdobePhotoshop (если предполагается использовать изображения преимущественно для интернета)?

CMYK.

LabColor.

RGB.

Не знаю.

20. К какой группе команд относятся «Искажение», «Деформация», «Перспектива»:

21.Какая панель имеет следующее условное обозначение (иконку):

Слои.

- Символ.
- Абзац.
- Не знаю.

22.С помощью сочетания каких «горячих» клавиш в программе AdobePhotoshop можно отменить выделение выбранной области?

- Ctrl + V.
- Ctrl + D.
- Ctrl + A.
- Не знаю.

23.Какое кодовое обозначение имеет в палитре черный цвет?

- #AAAAAA.
- #000000.
- #оавпрваып.
- Не знаю

24.С помощью сочетания каких «горячих» клавиш в программе AdobePhotoshop можно выбрать инструмент «свободное трансформирование» для выделенной области?

- Ctrl + T.
- Ctrl + V.
- Ctrl + D
- Не знаю.

Всего баллов (максимально): 24 баллов _____

Набрано учеником: _____

Критерии оценки теоретической работы		
Уровень	Результативность (баллы)	Результативность (%)
Высокий	17-24	71-100%
Средний	9-16	38-67%
Низкий	0-8	0-33%

Приложение 3

Бланк итоговой оценки индивидуальных проектов

ФИО:			
№ Группы:			Дата:
№ п/п	Критерии оценивания	Содержание критерия оценки	Оценка (от 1 до 3)
1	Передача формы	1 – Значительные искажения, форма передана неправильно	
		2 – Присутствуют незначительные искажения	
		3 – Форма передана точно	
2	Строение предмета	1 – Расположение основных частей предмета неверное	
		2 - Присутствуют незначительные искажения	
		3 – Построение предметы выполнено верно	
3	Соблюдение пропорции предмета в изображении	1 – Пропорции предмета сильно искажены	
		2 - Присутствуют незначительные искажения	
		3 – Пропорции предмета соблюдены правильно	
4	Композиция	1 – Расположение элементов рисунка на листе не продумано, носит случайный характер; пропорциональность – соотношение величины элементов рисунка по отношению друг к другу передано не верно	
		2 – Расположение элементов изображения не совсем точное, незначительное искажение пропорций элементов	
		3 – Пропорциональность разных элементов в изображении соблюдена, композиционная организация элементов изображения выполнена, верно	
5	Цветопередача	1 – Цвет передан неверно, изображение выполнено в одном цвете или случайно взятыми цветами	
		2 – Многоцветная или ограниченная гамма, цветовое решение	

		соответствует замыслу и характеристики изображаемого	
		3 – Цвет передан, верно, правильно подобранное разнообразие цветовой гаммы, соответствующей замыслу и выразительности изображения	
6	Передача движения	1 – Изображение статичное	
		2 – Движение передано неопределенно, неумело	
		3 – Движение передано четко, легко считывается	
7	Аккуратность выполнения работы	1 – Много лишних штрихов, неточностей, лишних элементов	
		2 – Работа выполнена аккуратно, с небольшими пометками	
		3 – Работа выполнена чисто, без лишних штрихов и элементов	
		Итого	

Оценка критериев производится по трехбалльной системе. Все оценки показателей по каждому критерию суммируются. Наивысшее число баллов, которое можно получить - 21, наименьшее – 7 баллов

Список терминов

Базовая линия текста – воображаемая горизонтальная линия, на которой размещаются текстовые символы.

Буфер обмена – область, которая используется для временного хранения вырезанной или

Векторное изображение — это графический объект, построенный из геометрических примитивов, таких как точки, линии, сплайны и многоугольники.

Вставка – импорт изображения в рисунок.

Гистограмма – горизонтальная столбиковая диаграмма, на которой отображаются значения яркости пикселей на растровом изображении по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый).

Глубина цвета – максимальное число цветов, которое может содержать изображение.

Динамические направляющие – временные направляющие, позволяющие создавать привязку объектов.

Заливка – внутренний цвет изображения.

Изменение разрешения – уменьшение или увеличение реального размера изображения. При уменьшении разрешения качество фотографии ухудшается. изображения на указанное процентное значение.

Канал цветовой – область цвета в зависимости от используемого цветового режима.

Клон – копия объекта или области изображения.

Контрастность – разница между светлыми и темными областями изображения.

Линейка – горизонтальные и вертикальные полосы, содержащие разметку в виде единиц измерения.

Линия Безье – прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов и соединенная узлами.

Маска – указатель защищенных или редактируемых областей.

Масштаб – пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров

Масштабирование – увеличение или уменьшение размеров изображения.

Насыщенность – яркость цвета.

Непрозрачность – качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него.

Обрезка – вырезание ненужных областей из рисунка.

Объект – термин, обозначающий любой элемент.

Панорамирование – перемещение объекта в окне, когда оно больше окна.

Пиксель – цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

По Гауссу – тип распределения пикселей от центра наружу с помощью колоколообразных кривых.

Привязка – автоматическое выравнивание объекта относительно точки на сетке.

Рабочее пространство – конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд.

Размерная линия – линия, которая отображает размер объекта.

Разрешение изображения – количество пикселей на дюйм.

Распознавание фигур – возможность перевода нарисованных от руки форм в правильные фигуры.

Растровое изображение — изображение, представляющее собой сетку пикселей или точек цветов (обычно прямоугольную) на компьютерном мониторе, бумаге и других отображающих устройствах, и материалах.

Сетка – серия равноотстоящих вертикальных и горизонтальных точек. скопированной информации.

Слой – прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты.

Формат изображений JPEG – формат фотографий с незначительной потерей качества.

Цветовая гамма – диапазон цветов.

Цветовая модель Lab – цветовая модель. Которая содержит светлый компонент (L) и два насыщенных компонента, а – зеленый к красному, b – синий к желтому.

Цветовая палитра – набор сплошных цветов.

Цветовой режим CMYK – цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Цветовой режим RGB – цветовой режим, в котором используются красный (R), зеленый (G), синий (B) цвета.

Шаблон – заданный набор данных.

Шрифт – набор символов одного стиля.

Шум – помехи напоминающие помехи в телевизоре.

Экспозиция – количество цвета, использованного при создании изображения.