

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Самусьский лицей имени академика В.В. Пекарского»

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
Протокол №13
от «31» августа 2022 г.

СОГЛАСОВАНО

Заведующий кафедрой
дополнительного
образования

_____ А.В. Шварц
«31» августа 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор
МБОУ «Самусьский
лицей»

_____ О.Н. Иванов
«31» августа 2022 г.

Точка роста

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Цифровой рисунок»

Срок реализации: 1 год

Шушминцева Марина Сергеевна
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой рисунок» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 9.11.2018 № 196).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242);
- Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Минпросвещения, 20 марта 2020 года);
- Уставом МБОУ «Самусьский лицей»

Программа позволяет обучающимся получить основные представления о цифровой иллюстрации и рисунке, создании несложных визуальных объектов с помощью своего же смартфона (планшета) и программы Infinite Painter.

Актуальность программы.

В современном мире человека окружает яркий и разнообразный мир иллюстрации, в его создании задействовано много технических возможностей, цифровых ресурсов. Для успешной реализации собственных творческих проектов человеку сегодня важно не просто ориентироваться в современном визуальном контенте, но и иметь, как минимум, представление о способах его создания. Одним из таких программных продуктов является Infinite Painter. Умение работать в этой программе открывает широкие возможности для создания разнообразного визуального информационного ресурса при минимальных технических ресурсах (смартфон, планшет). Кроме того, понимание принципов работы в программе, умение создавать современный контент открывает перед обучающимися дополнительные возможности не только в творческом развитии, но и в последующем профессиональном техническом образовании, повышает технологическую грамотность, способствует формированию современных компетенций в области технических и естественных наук. Овладение даже начальными навыками работы в программе Infinite Painter способствует развитию у ребенка и подростка инженерного мышления, формирования предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и

технического творчества. Указанные возможности соответствуют современным требованиям модернизации системы образования через применение компьютерной и электронной техники в визуальных технологиях, что делает данную общеобразовательную дополнительную программу **актуальной**.

Отличительные особенности.

Отличительные особенности данной программы состоят в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области изобразительного искусства, технологии и информатики. Содержание программы реализуется с учетом новых цифровых технологий образования и воспитания. Программа направлена на создание мотивации заниматься цифровой иллюстрацией, а также на профессиональную ориентацию в сфере компьютерных технологий в будущем.

Уровень освоения программы - стартовый.

В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является создание индивидуальных и групповых проектов, участие в конкурсах различного уровня.

Адресат программы.

Учащиеся 12-15 лет, проявляющих интерес и способности к цифровым технологиям, иллюстрации. Количество учащихся в группе 10-12 человек.

Цель программы: формирование творческой личности, обладающей информационными компетенциями, посредством знакомства с основами цифровой иллюстрации и рисунка в программе Infinite Painter.

Для достижения поставленной цели в ходе реализации программы решаются следующие **задачи**:

Образовательные:

- 1) познакомить с правилами работы и техникой безопасности при работе на смартфоне (планшете);
- 2) познакомить с устройством и принципом работы графического планшета, правилами пользования, техникой безопасности (при наличии у учащихся);
- 3) познакомить с понятиями «компьютерный дизайн», «графический дизайн», «графический дизайнер», «цифровая иллюстрация», «цифровой рисунок», «компьютерная графика», «визуальный контент»;
- 4) познакомить с основными понятиями в области цифровой иллюстрации;
- 5) познакомить с интерфейсом программы Infinite Painter ;
- 6) познакомить с основными инструментами программы Infinite Painter;
- 7) научить создавать несложные, базовые графические объекты с помощью основных инструментов программы Infinite Painter ;
- 8) научить основам работы с текстом при создании цифровой иллюстрации и рисунка;

Развивающие:

- 1) Развивать образное и пространственное мышление;
- 2) Развивать логическое мышление, абстрактное и аналитическое мышление, самоанализ;
- 3) развивать творческое мышление, фантазию, внимание, память, зрительную память;
- 4) развивать художественный вкус, чувство цвета;

- 5) формировать чувство гармонии между формой и содержанием художественного образа;
- 6) развивать мелкую моторику рук, глазомер;
- 7) развивать эмоционально-ценностное отношение к событиям окружающей действительности;
- 8) развивать положительную мотивацию к ответственности, желание следовать чувству долга;
- 9) развивать коммуникативность, открытость в общении.

Воспитательные:

- 1) воспитывать культуру труда, организации своего рабочего места;
- 2) воспитывать нравственную культуру, чувство меры;
- 3) воспитывать эстетическую культуру;
- 4) воспитывать любовь к Родине, семье, соотечественникам и согражданам;
- 5) формировать коммуникативную культуру в общении и сотрудничестве с педагогом и сверстниками, в том числе в переписке в мессенджерах, внимание и уважение к людям, терпимость к чужому мнению, умение работать в группе;
- 6) формировать умение самостоятельно выполнять домашние творческие задания, планировать время.

Занятия по программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая деятельность.

Основные формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная форма деятельности.

Условия набора и формирования групп.

Принимаются учащиеся 12-15 лет без специальной подготовки.

Особенности и методы организации образовательного процесса.

Занятия по программе организованы по принципу непрерывного обучения. Для поддержки интереса и творческой активности детей в процессе реализации программы используются различные методы обучения:

1. Метод формирования сознания

- словесные (беседа, объяснение, рассказ);
- работа с различными источниками: литературными, визуальными, видеоконтентом.

2. Метод практической работы

- упражнение;
- творческие работы.

3. Метод наблюдения

4. Методы проблемного обучения:

- проблемное изложение материала;
- эвристические беседы;
- создание проблемных ситуаций (постановка проблемного вопроса, задания);
- объяснение основных понятий, терминов.

5. Методы проектной деятельности

- творческие проекты (не требует детальной проработанной структуры совместной деятельности участников, она только намечается и дальше развивается подчиняясь жанру конечного результата).

6. Наглядный метод обучения

- иллюстрации;
- фотографии;

- схемы;
- презентации
- видеоматериалы;
- рисунки.

7. Активные методы

- доклад, выступление;
- защита творческой работы, проекта.

8. Интерактивные методы

- конкурсы;
- мастер-классы.

Содержание заданий может быть скорректировано в связи с участием в мероприятиях, конкурсах, в программу могут быть включены дополнительные задания по тематике определённого конкурса. Внутри каждого года обучения содержание программного материала строится по «вертикали», занятия организуются по принципу - от простого к сложному.

При выявлении одаренных учащихся возможно выведение их на индивидуальную траекторию обучения.

Реализация образовательной программы строится на основе сотрудничества и демократического стиля общения.

Кадровое обеспечение программы

По данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта.

Материально-техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы необходимы смартфоны (планшеты), компьютер, проектор, экран, стилус (по желанию).

Методическое обеспечение программы

При реализации программы используются:

- Видео-уроки
- Карточки-задания
- Визуальный контент (наборы иллюстраций, рисунков по темам)

Режим организации образовательного процесса

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 1 часу. При необходимости часть занятий можно проводить дистанционно, в режиме онлайн.

Содержание заданий может быть скорректировано в связи с участием в мероприятиях, конкурсах, в программу могут быть включены дополнительные задания по тематике определённого конкурса.

При организации образовательного процесса педагог учитывает специфику конкретной учебной группы (успеваемость, творческая активность, предпочтения детей).

Ожидаемые результаты.

По итогам освоения программы обучающиеся должны показать следующие результаты:

Предметные:

обучающиеся должны **знать**:

- правила и технику безопасности работы в помещении, оснащенном компьютерным оборудованием,

- правила и технику безопасности работы за персональным компьютером;
- что обозначают понятия «компьютерный дизайн», «графический дизайн», «графический дизайнер», «цифровая иллюстрация», «цифровой рисунок», «компьютерная графика», «визуальный контент» и др.;
- интерфейс и основные инструменты программы Infinite Painter;
- основные правила создания несложных, базовых объектов с помощью основных инструментов программы Infinite Painter.

Обучающиеся должны **уметь**:

- самостоятельно включить персональный компьютер, подготовить к работе необходимые входные устройства;
- создать визуальный информационный продукт с помощью несложных базовых объектов в программе Infinite Painter – абстрактную иллюстрацию, поздравительную открытку, логотип, визитку и др.;
- анализировать визуальный объект, раскладывать его на простые геометрические формы;
- работать с инструментом «текст» при создании цифровой иллюстрации.

Личностные:

К концу обучения обучающиеся будут

- осознавать причастность к истории и культуре своего народа; проявлять интерес к народным традициям, бережно к ним относиться;
- мотивированы на успешную учебную деятельность и личностный смысл обучения;
- проявлять творческий подход к решению поставленных задач;
- у обучающихся будут развиты учебно-познавательные качества: внимание, наблюдательность, воображение, мышление;
- чувствовать гармонию между формой и содержанием художественного образа;

Метапредметные:

К концу обучения обучающиеся будут

- иметь представление об общечеловеческих, нравственных ценностях русского народа, желание стараться им следовать;
- владеть навыками продуктивного общения и сотрудничества работы в коллективе, позитивными способами взаимодействия с окружающими;
- уметь организовать свое рабочее пространство, поддерживать в нем порядок.

Контрольно-оценочные материалы

- текущий контроль: фронтальный опрос по темам; наблюдение; выполнение индивидуальных творческих и контрольных заданий по темам программы;
- промежуточный контроль: контрольный урок по итогам обучения 1 полугодия (тестовые задания, проверочные контрольные задания);
- итоговый контроль: контрольный урок по итогам обучения 2 полугодия,
- участие в интерактивной игре «Увлекательный мир цифровой иллюстрации».

На занятиях применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в процессе наблюдения, фронтального опроса, бесед, в выполнении практических и контрольных заданий. В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося. Результаты освоения программного материала определяются по трём уровням: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень: может воспроизвести не менее 80% полученных теоретических знаний, демонстрирует уверенное владение большей частью практических умений, проявляет воспитанность, самоорганизацию и коммуникативность в общении;

Средний уровень: может воспроизвести не менее 60% полученных теоретических знаний, демонстрирует достаточное для выполнения основных операций владение

практическими умениями, проявляет воспитанность, самоорганизацию и коммуникативность в общении;

Низкий уровень: может воспроизвести менее 40% полученных теоретических знаний, демонстрирует недостаточное для выполнения основных операций владение практическими умениями, не всегда проявляет воспитанность, показывает низкий уровень самоорганизации и коммуникативности в общении.

Содержание программы

Учебно – тематический план

№	Тематические разделы, темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	<i>Раздел 1. Введение.</i>	<i>1 ч</i>	<i>0,5</i>	<i>0,5</i>	
1.	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	1	0,5	0,5	Фронтальный опрос
2.	<i>Раздел 2. Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание объектов.</i>	<i>99 ч</i>	<i>25</i>	<i>74</i>	
2.1.	Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Infinite Painter .	5	1	4	Фронтальный опрос, наблюдение
2.2.	Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	19	5	14	Фронтальный опрос, наблюдение, выполнение индивид. Творческой работы
2.3	Приемы работы с основными	19	5	14	Фронтальный опрос, наблюдение,

	инструментами. Создание открытки.				выполнение индивид. Творческой работы
2.4	Приемы работы с основными инструментами. Создание логотипа.	19	5	14	Фронтальный опрос, наблюдение, выполнение индивид. Творческой работы
2.5	Приемы работы с основными инструментами. Создание визитки.	19	5	14	Фронтальный опрос, наблюдение, выполнение индивид. Творческой работы
2.6	Приемы работы с основными инструментами. Создание афиши.	18	4	14	Фронтальный опрос, наблюдение, выполнение индивид. Творческой работы
3.	Итоговая аттестация.	1 ч	-	1	Выполнение контрольных заданий, тест
4.	Итоговое занятие.	1 ч	-	1	Фронтальный опрос, наблюдение
	Итого:	102 ч	ч	ч	

Содержание

Раздел 1. Введение. (1 ч)

Вводное занятие

Теория: Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Что такое графический дизайн и чем занимается графический дизайнер? Краткий обзор программы. Что такое векторная графика? Программа Infinite Painter: назначение и возможности программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.

Практика: работа с тестами по технике безопасности, выполнение теста «Графический дизайн».

Раздел 2: Графический редактор Infinite Painter (99 ч)

Теория: Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Интерфейс: основное меню, панель инструментов, панель управления выбранным инструментом, панель палитр, строка состояния и др.. Основные инструменты и приемы работы с ними: выделение, перо, кривизна, прямоугольник, эллипс, линия, звезда, заливка, обводка, карандаш, кисть, создание фигур, монтажная область, ластик. Основы

создания и приемы работы с объектами. Работа с цветом: цветовой режим, инструменты для работы с цветом, дополнительные окна и эффекты, приемы работы, редактирование. Работа с текстом: основные инструменты, редактирование текста.

Практика: выполнение тренировочных и тестовых заданий на отработку умения создавать макеты из объектов и групп объектов, на умение их редактировать, применять различные цветовые эффекты, вставлять готовый визуальный контент, использовать и редактировать текст. Отработка умений на примере макетов: абстрактная иллюстрация, тематическая праздничная открытка, логотип, визитка, афиша.

Раздел 3. Итоговая аттестация. (1 ч)

Практика: выполнение тестовых и контрольных заданий по итогам обучения по программе.

Раздел 4. Итоговое занятие (1 час)

Практика: Участие в интерактивной игре «Увлекательный мир цифровой иллюстрации».

Календарно-тематическое планирование

№ п/п занятия	Раздел, тема занятия	Дата проведения
1	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Что такое графический дизайн и чем занимается графический дизайнер? Что такое векторная графика? Программа Infinite Painter .Инструктажи по технике безопасности.	
2	Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Создание, заливка объекта.	
3	Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Создание, заливка объекта.	
4	Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Создание, заливка объекта.	
5	Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Создание, заливка объекта.	
6	Программа Infinite Painter: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание и сохранение файла, работа с окнами «слои», «цвет», «свойства». Создание, заливка объекта.	
7	Программа Infinite Painter: приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	
8	Создание абстрактной иллюстрации.	
9	Создание абстрактной иллюстрации.	
10	Создание абстрактной иллюстрации.	
11	Создание абстрактной иллюстрации.	

[illegible]

[illegible]