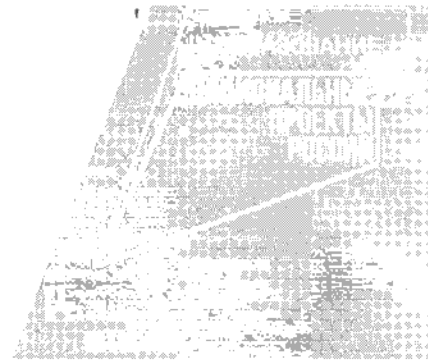
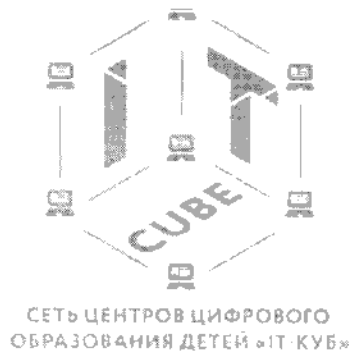
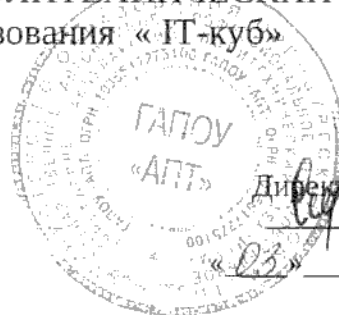




МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬ-
НОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «АКБУЛАКСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»
Центр цифрового образования «ИТ-куб»



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ «АПТ»

Е.В.Симакова

«03» 09 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности

«Компьютерная графика»
(Базовый уровень)
возраст обучающихся 12-17 лет

Срок реализации 1 год

Объем программы : 72 часа

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель центра цифрового образования
«ИТ-куб»

«03» 09 2025 г. Г.В.Жукова

Автор-составитель:

Г.В.Жукова,
педагог
дополнительного
образования

Акбулак 2025г.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы» 3

Пояснительная записка 3

Цель и задачи программы 4

Организация образовательного процесса 5

Планируемые результаты 5

Учебный план обучения 7

Содержание учебного плана 8

Планируемые результаты обучения 9

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий» 10

Методическое обеспечение программы 10

Педагогический контроль 10

Материально-техническое обеспечение 11

Список литературы 12

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»

Пояснительная записка

Компьютерная графика – неотъемлемая часть современного мира. Зародившись в виде простых, незатейливых рисунков в древних пещерах первобытных людей, он видоизменялся и совершенствовался, внося свой вклад в развитие культурной и социально-экономической сферы, найдя применение во многих областях жизни и способствуя формированию визуального пространства современности. Компьютерная графика, как метод создания изображений посредством точек, штрихов, линий и других элементов представляет собой вид художественно-проектной деятельности. Её целью является передача определенных посланий и идей, посредством которых осуществляется улучшение функциональных и эстетических качеств проектируемых сред и объектов. Приобретённые навыки по изобразительному искусству и компьютерной графике окажутся полезными и во многих других сферах деятельности.

Актуальность программы

Кроме визуального образа, текста, пространства, компьютерная графика осваивает такие реальности как движение, время, интерактивность, разнообразные экономические, маркетинговые и культурные коммуникации. Самыми популярными направлениями компьютерной графики являются фирменный стиль, реклама, оформление пространства, печатная продукция, веб-дизайн. Обучаясь по данной программе, учащиеся получают возможность не только освоить компьютерную графику как инструмент самовыражения, но и научатся интегрировано применять различные техники при выполнении работ, реализуют свои изобразительные, творческие, исследовательские способности посредством информационных технологий, что позволяет осуществить социальный заказ учащихся и родителей.

Направленность программы

Программа «Компьютерная графика» является дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей), имеет художественную направленность, предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Предметы изучения программы – изобразительное искусство (рисунок, цветоведение, композиция, шрифты) и компьютерная графика (Corel Draw, Adobe Photoshop).

Педагогическая целесообразность

Данная программа углубляет информатизацию образования, предоставляя учащимся возможности освоения графических планшета, редакторов Corel Draw и Adobe Photoshop в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни. Кроме того, программа направлена на развитие и реализацию у детей творческого потенциала, а также познавательных, исследовательских и коммуникативных потребностей.

Отличительная особенность

Отличительной особенностью программы является простое и ясное, доступное для понимания детей школьного возраста руководство по использованию инструментов и Corel Draw и Adobe Photoshop, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям и рисованию собственных образов и идей.

Новизна программы

В ходе обучения учащиеся занимаются проектной деятельностью, что позволяет не только развить художественный вкус, способность анализировать ситуацию, учить ставить перед собой цели и задачи, расставлять акценты, прогнозировать ожидаемый результат, но и сформировать мотивацию к творческой работе.

Цель и задачи программы

Цель: формирование у учащихся компетенций в области компьютерной графики и современных технологий производства, способствующих профессиональному самоопределению

Задачи:

Образовательные:

- создание фирменного стиля компании и его главного элемента – логотипа;
- разработка дизайна рекламной полиграфической продукции (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое);
- разработка дизайна сувенирной продукции;
- разработка упаковки (обложки, пакеты, этикетки, коробки и прочее);
- графический дизайн баннеров, мультимедиа и Web продуктов;
- создание дизайна для социальной и информационной полиграфической продукции (иллюстрации книг, книжные макеты, газеты, журналы).

Развивающие:

- формирование навыков проектной деятельности;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- формирование эстетического и художественного вкуса;
- формирование собственного художественного стиля;
- развитие способностей к самопознанию и самоопределению;
- развитие образного мышления, внимания, фантазии.

Воспитательные:

- воспитание эстетического отношения к действительности, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы, экономичного отношения к используемым материалам;
- привитие основ культуры труда.

Для реализации поставленных задач программа «Компьютерная графика» разработана с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся. Одной из главных задач преподавания является развитие способности к самопознанию и самоопределению, осознание

своих внутренних творческих возможностей. Следовательно, необходимо помочь учащимся вступить в мир творчества. Нужно найти подход к каждому учащемуся и помочь ему поверить в себя, свои способности и возможности, так как творческая личность способна на удивительные открытия, находки, парадоксальные, неожиданные решения.

Организация образовательного процесса

Запись в Центр цифрового образования детей «IT-куб» осуществляется через региональный навигатор дополнительного образования детей Оренбургской области. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Форма обучения: очная. В случае приостановки очного образовательного процесса по различным причинам данная программа может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных технологий.

Программа адресована обучающимся 12-17 лет без предварительного отбора.

Количество обучающихся в группах — 12 человек.

Режим занятий: 72 часа в год (2 занятия в неделю длительностью 1 академический час).

Срок реализации программы – 1 год.

Уровень освоения программы: базовый.

Язык освоения программы: русский.

Обучающиеся получают сертификат об окончании освоения программы.

Планируемые результаты

Личностные:

- формирование личностных качеств (ответственность, исполнительность, трудолюбие, аккуратность, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию и др.);
- формирование устойчивого познавательного интереса к творческой деятельности посредством изобразительного искусства;
- формирование навыков коллективного взаимодействия через вовлечение в общее творческое дело;
- формирование навыков самостоятельной работы при выполнении практических творческих работ;
- возможность реализовывать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне.

Метапредметные:

- умение выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности и компьютерной графики для создания творческих проектов;
- умение осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации;
- умение различать изученные виды изобразительного искусства и компьютерной графики, представлять их место и роль в жизни человека и общества;
- умение приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве и компьютерной графике;
- умение осваивать особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, применяемых в графическом дизайне;
- развитие фантазии, воображения, художественной интуиции, памяти;
- развитие критического мышления, способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного искусства;

- умение понимать культурно-историческую ценность традиций, отраженных в предметном мире, и уважать их.
- умение учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- умение задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;

Предметные:

- знания графических редакторов, шрифтов, цвета, типографики и композиции и умение применять их на практике;
- знания терминологии в области изобразительного искусства и компьютерной графики;
- навыки работы с веб-дизайном.
- умения грамотно изображать с натуры и по памяти предметы (объекты) окружающего мира;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
- навыки работы в различных техниках и материалах;

Учебный план

№ п/п	Тема	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы аттестации/ контроля
			теоретических	практических	
1	Вводное занятие. Знакомство с растровым графическим редактором Corel Draw	6	2	4	Оценочный лист, интерактивное упражнение
2	Основные инструменты Corel Draw	6	2	4	Защита проекта
3	Основы цветоведения.	8	2	6	Защита проекта
4	Психология цвета, цветовые гармония и ассоциации.	10	2	8	Защита проекта
5	Знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop. Основные инструменты.	9	2	7	Защита проекта
6	Основы композиции.	6	2	4	Защита проекта
7	Шрифты и цифры. Леттеринг.	8	2	6	Защита проекта
8	Художественная обработка фотографии.	9	2	7	Защита проекта
9	Закрепление пройденного материала, выполнение творческих заданий и презентация итогового проекта.	10	0	10	Защита проекта
	Итого:	72			

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. Знакомство с растровым графическим редактором Corel Draw

Теория: Знакомство с предметом «Компьютерная графика». Правила техники безопасности и противопожарной защиты. Основные понятия графического дизайна и его применение в современном мире. Графический редактор Corel Draw
Практика: Инструктаж по технике безопасности и противопожарной защите. Входной контроль. Знакомство с интерфейсом растрового редактора Corel Draw
Форматы графических файлов. Средства управления панелью инструментов. Организация рабочего пространства, создание папок, сохранение файлов.

2. Основные инструменты Corel Draw

Теория: Знакомство с основными инструментами и их параметрами в Corel Draw.
Практика: Настройки инструментов кисти и ластика: форма, толщина, прозрачность. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам для закрепления навыков работы с ними. Экспорт в jpeg-формат.

3. Основы цветоведения.

Теория: Общие сведения о цветоведении. Знакомство с основными цветами. Характеристика цвета. Теплая и холодная гамма. Ахроматические цвета. Нейтральные цвета. Пастельные цвета. Контрастные цвета. Понятие контраста светлого и темного. Выбеливание и затемнение. Тональное соотношение белого, серого, черного.
Практика: упражнения «Времена года» и «Времена суток». Создание гармоничных в цветовом отношении композиций с тональными и цветовыми оттенками.

4. Психология цвета, цветовые гармония и ассоциации.

Теория: Закономерности восприятия цвета. Физическое воздействие цвета на человека. Зрительно-психологические свойства цвета. Виды цветовых гармоний. Создание гармоничных в цветовом отношении абстрактно-геометрические композиции.
Практика: Создание композиций на различные виды гармоний. Выполнение упражнений и тестирования на тему собственных цветовых ассоциаций.

5. Знакомство с растровым графическим редактором Adobe Photoshop. Основные инструменты.

Теория: Графический редактор Adobe Photoshop. Знакомство с основными инструментами и их параметрами в Adobe Photoshop: кисть, ластик, заливка, пипетка, волшебная палочка, а также с полезными функциями: «Сетка», «Линейка».
Практика: Знакомство с интерфейсом растрового редактора Adobe Photoshop. Средства управления панелью инструментов. Организация и присоединение палитр. Настройки параметров кисти и ластика. Создание авторской кисти. Закрепление навыков работы применяя инструменты и параметры. Выполнение творческого задания по пройденным инструментам: «Закладка в книжку».

6. Основы композиции.

Теория: Общее понятие о строении формы и ее конструкции. Признаки форм (граненые, круглые и комбинированные). Построение конструкций геометрических тел. Освоение метода «сквозной» прорисовки. Знакомство с вариантами

организации композиционного центра. Знакомство с симметрией, асимметрией. Компановка, масштаб, соразмерность, равновесие, сюжет, образ. Композиционное построение.

Практика: «Сквозная» прорисовка геометрических тел. Создание композиции.

7. *Шрифты и цифры. Леттеринг.*

Теория: Виды шрифтов. Особенности строения букв. Закономерности шрифта. Копирование шрифта и цифр по образцу. Стилизация шрифтов. Конструктивное своеобразие. Выразительность шрифта. Цветовое оформление шрифтовой композиции. Единство шрифта и изображения. Монограмма.

Практика: Копирование шрифта и цифр по образцу. Ассоциативная композиция «огонь и лёд». Отрисовка монограммы. Разработка собственного и подписи.

8. *Художественная обработка фотографии.*

Теория: Возможности инструментов «Штамп», «Текст» и использование «масок» «фильтров», «художественных кистей» в Adobe Photoshop.

Практика: Обработка фотографии. Создание плаката для акции.

9. *Закрепление пройденного материала, выполнение творческих заданий и презентация итогового проекта.*

Практика: Закрепление пройденного материала, выполнение творческих заданий и презентация итогового проекта.

Планируемые результаты обучения

По итогам освоения программы, обучающиеся будут

знать:

- смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей;
- назначение и возможности различных программ и их инструментария;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации, а также области их применения;
- различные форматы изображений;
- элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ графических редакторов;
- особенности работы с композицией, цветом и шрифтом;

уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки изображений;

- создавать творческие проекты;

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Методическое обеспечение программы

Педагогические технологии:

- Личностно-ориентированная технология;
- Технология игровой деятельности;
- Технология группового обучения;
- Технология проблемного обучения;
- Технология проектной деятельности;
- Технология коллективно-творческой деятельности.

Формы организации урока:

- интерактивная лекция;
- практическая работа;
- самостоятельная работа (индивидуально или в малых группах);
- учебная игра;
- защита проекта;
- контрольное занятие;

Методы обучения:

- словесные;
- наглядные;
- практические;
- репродуктивные;
- объяснительно-иллюстративные;
- игровые;

Педагогический контроль

Входной контроль проходит в виде собеседования или анкетирования, в ходе которого педагогом выявляются интересы и склонности подростков.

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике.

Промежуточный контроль осуществляется в конце каждой освоенной темы и осуществляется в форме оценки выполненных работ. Таким образом, определяется качество усвоения обучающимся содержания образовательной программы и способность его применять свои знания в дальнейшем самостоятельно.

Итоговый контроль проводится по окончании обучения в форме выполнения и защиты итогового проекта.

Материально-техническое обеспечение

Оборудование:

- рабочие места для обучающихся и преподавателя (учебные столы, стулья);
- стационарные компьютеры или ноутбуки;
- графические планшеты;
- интерактивная доска;

Программное обеспечение:

- WinRAR или аналог;
- Пакет офисных программ;
- Corel Draw
- Adobe Photoshop или аналог;
- браузер «Mozilla Firefox» или «Яндекс Браузер»;

Расходные материалы:

- канцтовары;

Методические материалы:

- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;

Список литературы

Для педагога:

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: Колибри, 2018. — 272 с.
2. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015. — 200 с.
3. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
4. Джанда М. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / М. Джанда. — СПб.: Питер, 2019. — 384 с.
5. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика. — М.: Юрайт, 2020. — 209 с.
6. Мортон К. Сделай жизнь прекрасной. Потрясающие идеи для творчества от культовых дизайнеров мира моды / К. Мортон. — М.: Одри, 2016. — 240 с.
7. Пинк Т. Дизайнерские принты в стиле дудлинг / Т. Пинк. — Мн.: Попурри, 2017. — 288 с.
8. Уильямс Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. — СПб.: Питер, 2019. — 240 с.
9. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. — 248 с.
10. Негашева, С. Г. Материалы к уроку по теме «Графический редактор Microsoft Paint» / С. Г. Негашева // Информатика. — 2008. — № 6. — С. 34-36.
11. Бойер, Питер Adobe Photoshop CS5 для чайников / Питер Бойер. - М.: Диалектика, 2012. - 432 с.
Стьюер, Шерон Креативное мышление в Photoshop. Новый подход к цифровому искусству / Шерон Стьюер. - М.: НТ Пресс, 2017. - 272 с.

12. Хаггинс, Бэрри Photoshop. Ретуширование изображений в цветовой фотографии / Бэрри Хаггинс. - М.: Омега, 2014. - 176 с.

Для обучающихся и родителей:

1. Триггс Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 320 с.
2. Голомбински К. Добавь воздуха! Основы визуального дизайна для графики веб и мультимедиа / К. Голомбински, Р. Хаген; Пер. с англ. Н.А. Римицан.. — СПб.: Питер, 2013. — 272 с.
3. Елизова, Н. А. Практические задания для самостоятельной работы учащихся в графическом редакторе Paint [Текст] / Н. А. Елизова // Информатика и образование : ежемесяч. науч.-метод. журн. — 2009. — N 8. — С. 81-91. — Библиогр.: с. 91.
4. Прохоров, А. А. Самоучитель Photoshop CS6. Официальная русская версия (+ DVD-ROM) / А.А. Прохоров, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2013. - 484 с.
5. ru.wikipedia.org