

**Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Школа искусств» г. Суоярви**

<p>«Рассмотрено»</p> <p>Педагогическим советом «МОУ ДОШИ» г.Суоярви Протокол № 9 от 14.12.2021</p> <p>(дата рассмотрения)</p>	<p align="right">«Утверждаю» Директор В.И. Ходакова</p> <hr/> <p align="right">(подпись) <i>Ходакова</i> Приказ №147 от 15.12.2021</p> <hr/> <p align="right">(дата утверждения)</p>
---	--



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

**«Компьютерная графика.
Основы графического дизайна в CorelDraw»**

Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 12-15 лет

Разработчик: С.А. Ларинье
преподаватель художественного отделения
«МОУ ДОШИ» г. Суоярви.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка

- Направленность программы
- Актуальность программы
- Новизна
- Адресат программы
- Объем программы
- Форма обучения и виды занятий
- Режим занятий

1.2. Цель и задачи программы

1.3. Условия реализации программы

1.4. Материально-техническое оснащение занятий

1.5. Планируемые результаты

1.6. Содержание программы

- Учебный план
- Содержание учебно-тематического плана

2. Комплекс организационно-педагогических условий

- 2.1. Оценочные и методические материалы
- 2.2. Методическое обеспечение программы
- 2.3. Педагогическая диагностика

Список литературы

Приложения

Карта умений и навыков учащихся по программе

Карта учета результатов освоения образовательной программы

Карточка учета успеваемости учащегося

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика. Основы графического дизайна в CorelDraw» имеет *техническую и художественную направленность*.

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Поэтому компьютерная графика – качественно новый вид творческой деятельности, соединяющий в себе одновременно достижения художественной культуры и технического прогресса. Потребность общества в творчески активной и свободно мыслящей личности возрастает по мере совершенствования социально-экономических и культурных условий жизни.

Профессия дизайнер становится одной из наиболее нужных и популярных. Программа «Компьютерная графика. Основы графического дизайна в CorelDraw» направлена на овладение основами компьютерной графики и дизайна, путем изучения векторной графики в программе CorelDraw. Данная программа является лидером среди графических редакторов и содержит универсальный графический пакет, позволяющий использовать средства рисования и графического представления данных.

Актуальность программы заключается в том, что она дает возможность получения теоретических знаний и практических навыков работы в векторном редакторе, позволяет расширить знания учащихся по информационным технологиям, определиться в выборе будущей профессии, быть востребованными на рынке труда. Данная программа способствует развитию интеллекта подростков, формированию социально-активной личности.

В содержании данной программы прослеживаются межпредметные связи с другими дисциплинами, такими как живопись, рисунок, ДПИ, композиция, цветоведение, перспектива.

Новизной курса является сочетание технической и художественной подготовки обучающихся при создании проектов, а также наличие возможности участия в конкурсах и выставках различной направленности.

Адресат программы.

Данная программа составлена для учащихся 12-15 лет. Ее основным направлением является комплексный подход к получению обучающимися знаний, навыков и умений (в процессе занятий в объединении) на базе теоретического материала.

Объем и срок реализации программы.

Срок освоения программы – 1 год. Общее количество учебных часов – 136 часов. Из них 68 аудиторных часов и 68 часов самостоятельной работы.

Форма обучения и виды занятий:

Учебные занятия проводятся в форме аудиторных групповых занятий и самостоятельной (домашней) работы. Продолжительность уроков – 40 минут.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 аудиторных часа.

Цель и задачи программы

Цель программы: раскрытие и реализация личностного потенциала учащихся через изучение графического редактора CorelDraw для создания будущих творческих дизайнерских проектов.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с различными направлениями дизайнерского творчества;
- заложить начальные навыки работы в программе CorelDraw;
- способствовать приобретению опыта допрофессиональной подготовки.

Развивающие:

- способствовать развитию интеллектуальных и творческих возможностей ребенка;
- развивать личностные качества, способствующие повышению психологической устойчивости подростка в современных условиях и адаптации его к жизни в обществе.

Воспитательные:

- способствовать созданию условий для активного и успешного участия подростков в коллективной работе, выставках, конкурсах;
- воспитание умения работать в небольшой группе, культуры общения, ведения диалога и коммуникативных навыков;
- способствовать воспитанию активной, творческой личности.

Условия реализации программы.

Программа рассчитана на обучение учащихся от 12 до 15 лет. Набор детей осуществляется по желанию без учета предварительной подготовки. Срок освоения программы – 1 год.

Режим занятий: 2 учебных часа в неделю, непосредственно в классе и 2 часа в неделю самостоятельная работа, выполнение домашних закрепляющих заданий дома. Наполняемость учебной группы: 10 человек.

Условия набора учащихся: в группу принимаются все желающие заниматься по данной программе на основании письменного заявления родителей и наличия справки об отсутствии медицинских противопоказаний.

Комплектование групп осуществляется по результатам собеседования. Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Каждое занятие включает в себя теоретическую и практическую часть. Теоретическая часть занятия предназначена для формирования у учащихся теоретической базы. Учащиеся знакомятся с возможностями программы CorelDraw, с основными понятиями дизайна. Практическая часть занятия проходит с помощью и под контролем преподавателя.

Принципы построения программы:

Общекультурная направленность программы. Формирование у подростков системы знаний и представлений об окружающей действительности: о связи человека и создаваемой им культурной среды, а также расширение круга художественно-эстетических и специальных знаний, формирование созидательных возможностей личности.

От общего к частному (в формировании духовно-нравственных установок) и от частного к общему (в формировании конкретных знаний и способов работы). Подростки способны высказывать философские идеи, которые лежат в основе дизайнерского мышления.

Вариативность содержания занятий, многообразие конкретных тем и заданий. Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников;

- *индивидуальной* - самостоятельная работа учащихся с оказанием преподавателем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

- *групповой* - когда ученикам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Формы проведения занятий:

Лекционная форма:

- лекция;
- показ иллюстраций и презентаций;
- беседа.

Практическая форма:

- консультации с педагогом по техническим вопросам;
- занятия-упражнения;
- выполнение индивидуальных заданий;
- закрепление пройденной темы, опрос.

Методы и методические приемы:

Объяснительно-иллюстративный метод используется при ознакомлении обучающихся с новым теоретическим материалом, формировании у них умений работы с компьютером, программными средствами, при выработке навыков работы с клавиатурой компьютера.

Репродуктивный методиспользуется при работе с панелями инструментов, обучающими программами (например, контроль знаний

теоретического материала), выполнении различных видов вводных, тренировочных упражнений, упражнений с комментированием.

Метод программированного обучения заключается в использовании обучающих программ.

Модельный метод включает в себя построение компьютерной модели, метод «нисходящего проектирования» и др.

Материально-техническое оснащение занятий

В соответствии с требованиями современного санитарного законодательства (СанПиН 2.2.2.542-96 «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы») для занятий детей используется компьютерная техника, которая имеет санитарно-эпидемиологическое заключение о её безопасности для здоровья детей.

Помещение, где эксплуатируются компьютеры, имеет искусственное и естественное освещение. Поверхность пола обладает антистатическим покрытием. Компьютерный класс, в котором проводятся занятия оснащен интерактивной и классной доской, столами и стульями для учащихся и преподавателя, компьютерами, мультимедийным проектором.

Дидактический материал.

Средства программной поддержки образовательной программы: лицензионная программа CorelDraw, методические карточки с заданиями, наглядные материалы.

Способы проверки результативности:

- педагогическое наблюдение;
- анкетирование;
- самооценка учащихся;
- диагностика личностного роста и продвижения;
- коллективное обсуждение работы.

Способы фиксации результата:

- Отзывы и анкеты учащихся.
- Карта результативности.
- Грамоты, дипломы

Формы подведения итогов реализации программы: итогами реализации данной программы является участие в выставках, конкурсах.

Необходимое кадровое обеспечение программы: преподаватель с соответствующим профилем образованием и опытом работы.

Планируемые результаты обучения.

Предметные:

- учащиеся будут уметь работать с графическими примитивами;
- выполнять операции с текстом;
- применять эффекты CorelDraw;

- создавать творческие проекты с использованием компьютерных технологий.

- учащиеся будут знать основы векторной графики;
- различия векторной и растровой графики;
- основы дизайна и компьютерной графики;
- принципы и виды деятельности дизайнера;
- виды дизайнерского творчества.

Метапредметные:

Интеллектуальные:- учащиеся научатся выбирать способы деятельности в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

- адекватно оценивать правильность или ошибочность выполнения учебной задачи, её объективную трудность и собственные возможности её решения;

- определять последовательность промежуточных целей и соответствующих им действий с учётом конечного результата;

- учащиеся получают возможность научиться выделять и формулировать то, что усвоено и что нужно усвоить;

- планировать и выполнять задания.

Коммуникативные: учащиеся научатся организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с преподавателем и сверстниками при создании проектов;

- работать в группе, находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов.

- учащиеся получают возможность научиться координировать и принимать различные позиции во взаимодействии;

- аргументировать свою позицию и координировать её с позициями партнёров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности.

Учебно-организационные: учащиеся научатся работать с информацией: поиск, обработка, хранение, передача;

- понимать сущность алгоритмических предписаний и уметь действовать в– соответствии с предложенным алгоритмом;

- формулировать проблемы, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера;

- формулировать полно и точно свои мысли в соответствии с задачей и способами коммуникации.

- учащиеся получают возможность научиться: планировать, корректировать, оценивать свои действия;

- строить логические умозаключения и выводы;

- планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач творческого характера.

Личностные: у учащихся будут сформированы:

- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- способности активно побуждать себя к практическим действиям;
- способность адекватно оценивать себя реальными достижениями.
- у учащихся могут быть сформированы коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в образовательной, творческой и других видах деятельности;
- критичность мышления, умение воспринять общественные дела как свои собственные.

Содержание программы

Учебный план 1 год обучения

№	Наименование темы	Количество часов			Форма контроля
		Аудиторная работа	Самостоятельная работа	Всего	
1	Вводное занятие. История развития компьютерного дизайна. Правила безопасности работы с компьютером. Инструктаж.	1	-	1	Опрос
2	Обзор программы CorelDraw. Возможности графического редактора CorelDraw.	1	-	1	Наблюдение
3	Обзор программы CorelDraw. Растровая и векторная графика. Цветовые модели CMYK и RGB. Нумерация цвета в графике. Разрешение.	1	2	3	Наблюдение
4	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры, запуск программы. Теория и практика	1	1	2	Наблюдение
5	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя: информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт объектов, сохранение документа. Теория, практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
6	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя. Просмотр основных пунктов главного меню программы. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
7	Знакомство с программой CorelDraw. Интерфейс пользователя. Создание и сохранение документов нужного размера и масштаба. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
8	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание простых фигур, набор текста, отмена и возврат последних действий. Теория.	1	1	2	Наблюдение
9	Знакомство с геометрическими примитивами. Операции с объектами, создание рисунков из простых геометрических примитивов.	1	2	3	Наблюдение
10	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание простых фигур (кривая, отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник/звезда). Набор текста.	1	1	2	Наблюдение
11	Знакомство с геометрическими примитивами. Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение

12	Знакомство с геометрическими примитивами. Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
13	Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Сохранение с заданными параметрами. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение Опрос
14	Цвет, различные виды заливки объекта. Работа с инструментами. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Теория	1	1	2	Наблюдение
15	Цвет, различные виды заливки объекта. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки. Теория.	1	1	2	Наблюдение
16	Цвет, различные виды заливки объекта. Работа с инструментами. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
17	Цвет, различные виды заливки объекта. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Практическое задание	1	1	2	Наблюдение
18	Цвет, различные виды заливки объекта. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
19	Цвет, различные виды заливки объекта. Создание иллюстрации на любую тему. Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
20	Цвет, различные виды заливки объекта. Создать иллюстрацию с использованием цветов и цветовых переходов. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
21	Цвет, различные виды заливки объекта. Создать иллюстрацию с использованием цветов и цветовых переходов. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
22	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Применение инструмента «форма» для преобразования кривых. Работа на уровне узлов, сегментов. Теория.	1	1	2	Наблюдение
23	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Инструменты: лезвие, ластик, размывание. Теория.	1	1	2	Наблюдение
24	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Упорядочение объектов, операция с несколькими объектами. Теория.	1	1	2	Наблюдение
25	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Знакомство с законами построения орнамента. Рисование и копирование элементов орнамента.	1	1	2	Наблюдение
26	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание товарного знака или элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку	1	1	2	Наблюдение
27	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание товарного знака или элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку.	1	1	2	Наблюдение
28	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание знака-символа или логотипа	1	1	2	Наблюдение
29	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание знака-символа или логотипа. Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
30	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание сложной орнаментальной композиции. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
31	Инструменты трансформации. Работа с кривыми. Создание сложной орнаментальной композиции. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
32	Построение сложных форм. Точки, сегменты. Виды точек и сегментов. Теория.	1	1	2	Наблюдение

33	Построение сложных форм. Редактирование точек и сегментов. Теория	1	1	2	Наблюдение
34	Построение сложных форм. Создание элемента наружной рекламы (макет витрины), используя принципы построения динамичной композиции, сложные объекты, кривые, способы заливки, простые шрифты. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
35	Построение сложных форм. Создание элемента наружной рекламы (макет витрины). Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
36	Построение сложных форм. Создание элемента интерьера (элемент мебели, фурнитура и т.д.). Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
37	Построение сложных форм. Создание элемента интерьера (элемент мебели, фурнитура и т.д.). Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
38	Построение сложных форм. Творческая работа. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
39	Инструменты создания текста. Основная терминология шрифтоведения. Виды текста: параграфный (простой) и фигурный. Создание, форматирование и редактирование текстов. Размещение текста по траектории. Виды текстовых объектов. Шрифты. Работа с текстом. Эффекты для фигурного текста, тень. Теория/практика	1	1	2	Наблюдение
40	Инструменты создания текста. Создание элемента рекламы – визитной карточки с использованием ранее созданного логотипа. Шрифты, свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет, линии. Практическая работа.	1	1	2	Наблюдение, опрос
41	Инструменты создания текста. Создание печати, используя свойства трансформации шрифтов. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
42	Инструменты создания текста. Создание афиши/рекламного плаката, используя шрифты, простые и сложные объекты, заливку (сделать макет).	1	1	2	Наблюдение
43	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: перетекание, оконтуривание. Теория/практика	1	1	2	Наблюдение
44	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: огибающая, экструзия. Теория/практика	1	1	2	Наблюдение
45	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: тень, объем. Теория/практика	1	1	2	Наблюдение
46	Мир эффектов CorelDraw. Применение эффектов: линза, перспектива. Теория/практика	1	1	2	Наблюдение
47	Мир эффектов CorelDraw. Создание открытки с применением изученных эффектов.	1	1	2	Наблюдение
48	Мир эффектов CorelDraw. Продолжение работы над открыткой, включение сложных формам, редактирование, создание объема, градиентная заливка. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
49	Мир эффектов CorelDraw. Разработка персонажа. Эскиз (стикер)	1	1	2	Наблюдение
50	Мир эффектов CorelDraw. Отрисовка персонажа в графич. редакторе. Выбор цветовой гаммы.. Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
51	Мир эффектов CorelDraw. Работа с эффектами для придания объема персонажу. Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
52	Работа с растровыми изображениями. Импорт растровых изображений. Теория	1	1	2	Наблюдение
53	Работа с растровыми изображениями.	1	1	2	Наблюдение

	Редактирование и трассировка. Теория.				
54	Работа с растровыми изображениями. Точечное изображение и коллажи. Теория	1	1	2	Наблюдение
55	Работа с растровыми изображениями. Настройка цветокоррекции. Теория.	1	1	2	Наблюдение
56	Работа с растровыми изображениями. Применение эффектов для растровых изображений. Теория.	1	1	2	Наблюдение
57	Работа с растровыми изображениями. Эскиз для майки/футболки (термопечать). Практическое занятие	1	1	2	Наблюдение
58	Работа с растровыми изображениями. Эскиз для майки/футболки. Выбор цветовой гаммы	1	1	2	Наблюдение
59	Работа с растровыми изображениями. Эскиз коллажа-иллюстрации. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
60	Работа с растровыми изображениями. Коллаж-иллюстрация. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
61	Работа с растровыми изображениями. Создание полихроматической композиции, коллаж-иллюстрация. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
62	Работа с растровыми изображениями. Цветовая гамма коллажа-иллюстрации. Вывод в заданных параметрах. Практическое занятие.	1	1	2	Наблюдение
63	Работа с растровыми изображениями. Векторный автопортрет. Эскиз	1	1	2	Наблюдение
64	Работа с растровыми изображениями. Векторный автопортрет. Отрисовка в редакторе	1	1	2	Наблюдение
65	Работа с растровыми изображениями. Векторный автопортрет. Цветовая гамма. Применение эффектов или шрифтов. Вывод в заданных параметрах.	1	1	2	Наблюдение
66	Работа над портфолио. Практическое занятие. Подготовка работ к выставке	1	1	2	Наблюдение
67	Итоговое занятие: выставка работ учащихся.	1	1	2	Наблюдение
68	Итоговое занятие: защита работ учащихся	1	1	2	Опрос
Итого:		68	68	136	

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводное занятие.

Комплектование группы. Структура программы кружка, цели и задачи курса. Техника безопасности при работе с ПК. Инструктаж. Краткая история развития дизайна. Понятия: дизайн, дизайнер. Виды дизайнерского творчества. Графический дизайн как форма визуальной информации /1 час/

2. Обзор программы CorelDraw.

Возможности графического редактора CorelDraw. Растровая и векторная графика. Минусы и плюсы работы в векторной и растровой графике. Основы построения композиции в листе. Формирование знаний о системе сохранения файлов. Практика: Просмотр презентации на данную тему. Сохранение векторных и растровых изображений. Цветовые модели CMYK и RGB. Особенности применения в полиграфии и web. Нумерация цвета в графике. Разрешение. /4 часа/

3. Знакомство с программой CorelDraw.

Интерфейс пользователя: меню, панель, свойства инструментов, палитры. Запуск программы, информация о текущем документе, масштаб, формат листа, вставка и экспорт, сохранение документа. Практика: Просмотр основных пунктов главного меню программы, создать документ нужного формата, вставить объекты, сохранить документ. /8 часов/

4. Знакомство с геометрическими примитивами.

Теория: Создание простых фигур (кривая, отрезок, прямоугольник, эллипс, многоугольник/звезда). Набор текста. Операции с объектами: выделение, удаление, перемещение, копирование, вращение, скос, зеркальное отражение. Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Отмена и возврат последних действий.

Практика: Создание рисунков из простых геометрических примитивов. Создать схему, конверт, бланк, листовку, и т.д. Использовать для создания композиции простые формы рисования (треугольник, квадрат, прямоугольник, круг, эллипс, различные виды линий). /13 часов/

5. Цвет, различные виды заливки объекта.

Цвет и модели цвета. Теория: Цвета и модели RGB, CMYK, HSB. Отличие цветовой модели в программе Corel DRAW. Работа с инструментами. Закрашивание объектов различными цветовыми заливками. Способы заливки, градиент, текстура. Обводка, виды обводки.

Практика: Создание иллюстрации на любую тему с использованием собственных цветов и заливки из нескольких цветовых переходов. Определить цветовое сочетание собственного фирменного стиля (использование цветов и цветовых переходов). /16 часов/

6. Инструменты трансформации.

Работа с кривыми. Теория: Применение инструмента «форма» для преобразования кривых. Работа на уровне узлов, сегментов. Работа с кривыми. Инструменты: лезвие, ластик, размывание. Упорядочение объектов, операция с несколькими объектами. Знакомство с законами построения орнамента. Рисование и копирование элементов орнамента.

Практика: 1. Создание товарного элемента орнамента, используя простые формы рисования, кривые, заливку. 2. Создание знака-символа или логотипа. /20 часов/

7. Построение сложных форм.

Теория: Точки, сегменты. Редактирование точек и сегментов. Виды точек и сегментов.

Практика: Создание элемента наружной рекламы (макет витрины), используя принципы построения динамичной композиции, сложные объекты, кривые, способы заливки, простые шрифты. /14 часов/

8. Инструменты создания текста.

Теория: Виды текста: параграфный (простой) и фигурный. Создание, форматирование и редактирование текстов. Размещение текста по траектории. Виды текстовых объектов. Шрифты. Работа с текстом. Классификация шрифтов. Основная терминология шрифтоведения: гарнитура, кегль, базовая линия, кернинг и трекинг, графема, глиф. Эффекты для фигурного текста, тень.

Практика: 1. Создание элемента рекламы (визитная карточка). Использование ранее созданного логотипа. Шрифты, свойства шрифтов, простые и сложные объекты, цвет, линии. 2. Создание афиши/рекламного плаката, используя свойства трансформации шрифтов. /20 часов/

9. Мир эффектов CorelDraw.

Теория: Применение эффектов: перетекание, оконтуривание, огибающая, экстрюзия, тень, объем, линза, перспектива.

Практика: Разработка персонажа (творческая работа). Построение плана помещения. Зонирование. Выбор цветовой гаммы. Использование эффектов перспектива, тень, контур, прозрачность и т.д.. /18 часов/

10. Работа с растровыми изображениями.

Теория: импорт растровых изображений. Редактирование и трассировка. Точечное изображение и коллажи. Настройка цветокоррекции.

Практика: 1. Эскиз для майки (термопечать), прорисовка многослойного изображения и выгрузка в заданном параметре.

2. Коллаж-иллюстрация (творческая работа) использование растровых изображений, редактирование или трассирование изображения, настройка цветокоррекции.

3. Автопортрет. Применение всех полученных знаний (творческая работа)

11. Работа над портфолио.

Практическое занятие. Оформление портфолио в pdfформате в едином стиле (логотип, визитка, афиша, персонаж, майка с изображением, элемент мебели фурнитуры, макет витрины, орнамент, коллаж, иллюстрация, автопортрет). /28 часов/

12. Итоговое занятие.

Практика: оформление распечатанных портфолио в паспарту, подготовка выставки. Защита своих работ. /2 часа/

Оценочные и методические материалы.

Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

При реализации данной программы педагогом используются самые разнообразные формы занятий по каждой теме, применяются различные методы обучения: словесные, наглядные, практические, проблемно-поисковые, исследовательские.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятий:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.);
- наглядный (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций,
- наблюдение, показ педагогом и др.); практический (выполнение работы по образцу, игры).

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске и сборе информации, решение поставленной задачи совместно с педагогом; поиск идей и решений;
- исследовательский – самостоятельная работа учащихся; научная обработка, анализ и систематизация материалов; создание собственных работ.

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятиях:

- фронтальный – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальный – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповой – организация работы в группах;
- индивидуальный – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

Формы проведения занятий:

- Лекционно-семинарские занятия;
- Консультации;
- Показ иллюстраций и презентаций;
- Практическое занятие.
- Творческая работа.

Приемы: упражнения; решение проблемных ситуаций; диалог; беседа.

Способы фиксации результатов: в ходе обучения учащиеся будут представлять промежуточные результаты творческой работы после каждого изучаемого раздела.

Формы подведения итогов: опрос; занятия-игры; самоанализ; коллективная рефлексия.

Методическое обеспечение программы.

Обучение проводится с использованием материально-технического обеспечения и компьютерной программы CorelDraw.

Материальное обеспечение программы:

- Аудитория для проведения занятий с необходимой мебелью;
- Ноутбук LenovoIdeaPad C340-15IWL черный – 6 шт.;
- Доска-флипчарткомбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонняя на колесах;
- Акустическая система акустика Logitech Z333;
- МФУ Epson L6170

Обоснование использования компьютерной программы CorelDraw:

В программе «Компьютерная графика. Основы графического дизайна в CorelDraw» используется компьютерная программа CorelDraw. Она проста в освоении и предоставляет широкие возможности для создания рисунков, текстов, коллажей. Программа имеет панель «режимы работы» и панель «инструменты и их свойства», с помощью которых детьми создаются прекрасные работы.

Программа снабжена великолепной палитрой красок, причем имеются как одноцветные, так и фактурные. Содержит готовые изображения – объекты-штампы, буквы, цифры, которые учащиеся могут использовать в своих работах. С данными готовыми объектами учащиеся могут производить различные операции (увеличение – уменьшение, повороты и т.д.), что позволяет творчески относиться к своей работе, а не производить простое копирование.

Данный редактор очень удобен в использовании, т.к. содержит пиктограммы – обозначения режимов работы и инструментов по внешнему виду очень похожие на инструменты и материалы, применяемые в изобразительном искусстве. Этот факт значительно облегчает освоение компьютерной среды, т.к. у детей мгновенно возникают ассоциации со знакомыми предметами, а главное – с теми действиями, которые эти инструменты позволяют производить. Это говорит о том, что данный графический редактор логически прост в освоении, удобен и максимально подходит для школьников.

Помимо этого программа актуальна и активно используется графическими дизайнерами во всём мире, позволяет выводить готовые макеты для печати в типографии и публикации в интернете.

Педагогическая диагностика.

По программе «Компьютерная графика. Основы графического дизайна в CorelDraw» проводится: Входной контроль, который проводится в виде опроса для определения степени подготовленности, степени самостоятельности учащихся и их интереса к занятиям. Текущий контроль образовательного процесса - самооценка и анализ основных частей творческих работ по мере их создания и оформления. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой учащихся. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность в обучении.

Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения. Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации учащихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Способы фиксации результата: выставка и презентации творческих работ учащихся.

К формам подведения итогов относятся творческие работы, самоанализ, обсуждение итогов конкурсов.

Объектами контроля являются:

- знания, умения, навыки по программе;
- уровень и качество реализуемых исследовательских проектов;
- степень самостоятельности учащихся.

Контроль результативности образовательной деятельности
Способом проверки является система педагогической диагностики результатов обучения, развития и воспитания, которые отслеживаются педагогом с помощью методик педагогической диагностики (наблюдение, опрос, анализ, самоанализ, игры, конкурсы, выставки). Результаты контроля являются основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

Список литературы

Баутон Г. Д.. CorelDraw X5. Официальное руководство. – Изд. БХВ-Петербург, 2012, 816 с.

Беляева О.А.. Композиция. – Изд. Центр Юрайт-Восток, 2020, 60 с.

Брингхерст Роберт. Основы стиля в типографике. – Изд. Дмитрий Аронов, 2018, 480 с.

Бурлаков Михаил. CorelDraw 12. – Изд. БХВ-Петербург, 2004, 688 с.

Голубева О.Л.. Основы композиции. – Изд. В. Шевчук, 2014, 144 с.

Гордон Юрий. О языке композиции. – Изд. Студия Артемия Лебедева, 2018, 208 с.

Ковтанюк Ю.С.. Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель. – Изд. НИУ ИТМО, 2013, 357 с.

Левковец Л. Б.. Векторная графика. CorelDraw 6. – Изд. НИУ ИТМО, 2013, 357с.

Рудер Эмиль. Типографика. – Изд. Дмитрий Аронов, 2017, 286 с.

Феличи Джеймс. Типографика. Шрифт, верстка, дизайн. – Изд. БХВ-Петербург, 2018, 496 с.

Федоровский Л.Н.. Основы графической композиции. Учебное пособие. – Изд. В. Шевчук, 2015, 156 с.

Чихольд Ян. Облик книги. – Изд. Студия Артемия Лебедева, 2018, 228 с.

Суоярви
2021