

МУ «Отдел образования Ачхой-Мартановского муниципального района»

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Ачхой-Мартановский Дом детского творчества»

Принята
решением Педагогического Совета
Протокол № 1
от « 31 » 08 2020г.



Утверждаю
Директор П.М.Бериева
Приказ № 34/2
от « 31 » 08 2020г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая модульная программа
художественной направленности
«Компьютерная графика»

Уровень программы: стартовый, базовый, продвинутый

Возрастная категория участников: 7-16 лет.
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Кантаев Бислан Русланович
педагог дополнительного образования

с. Ачхой-Мартан
2020 год

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации
в МБУ ДО «Ачхой-Мартановский ДУТ».

Экспертное заключение (рецензия) № 2 от «28» 08 2020г.

Эксперт Умаров И.М. эксперт
(ф.и.о., должность)

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Данная программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами, регламентирующими задачи, содержание и формы организации педагогического процесса в дополнительном образовании:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 года №1726-р;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660);
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- Приказ Минтруда России от 08. 09.2015г. №613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

1.1. Направленность программы.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа "Компьютерная графика" имеет художественную направленность и рассчитана на детей 7-16 лет Она предполагает освоение навыков работы с современными информационно-технологическими пакетами программ. Дает возможность получения дополнительного образования, интеграции в общее образование.

1.2. Уровень освоения программы.

Настоящая программа имеет **стартовый, базовый и продвинутый уровни.**

Стартовый уровень – первый год обучения, объем 144 часа. Охватывает круг первоначальных знаний и навыков, необходимых для работы на компьютере, является начальным уровнем овладения комплексом минимума

знаний и практических навыков для последующей самостоятельной работы. Обучающиеся овладевают первоначальными представлениями и понятиями. **Базовый уровень программы – второй год обучения, объем работы 216 часов.** Программа этого уровня предполагает углубление и расширение знаний по самореализации, формированию личности ребёнка, умения и навыков выполнения, логических и творческих заданий различной направленности, а также навыки самостоятельной деятельности, которые используются на этапах изучения инструментария редакторов. Данная программа используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся знания.

Продвинутый уровень программы – третий год обучения, объем работы 216 часов. Программа этого уровня предполагает углубление и расширение знаний, и являются элементами специального развития ребенка с помощью компьютерной графики. Эти знания помогут обучающимся в дальнейшей профессиональной деятельности. Умение работать с информацией помогает ребенку анализировать происходящее вокруг, принимать обдуманные решения и делать соответствующие выводы.

1.3. Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что она предоставляет возможность обучающимся освоения графических редакторов как инструмента самовыражения и в ней упор делается не просто на изучение рабочих инструментов редакторов, а на интегрированное применение различных техник при выполнении работ. В процессе обучения, учащиеся приобретают знания об истоках и истории компьютерной графики; о ее видах, о принципах работы сканера и принтера, технологиях работы с фотоизображениями и т. п.

Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

1.4. Отличительные особенности.

При разработке программы были использованы материалы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная графика», педагога дополнительного образования «Малая академия наук» Клебанов Э.В. В отличие от других программ, компьютерная графика стала одним из самых увлекательных занятий для школьников. В связи с активным вхождением данного направления в жизнь каждого цивилизованного человека встал вопрос о необходимости его изучения, в том числе и в учреждениях дополнительного образования.

Навыки работы в графике пригодятся для электронного общения, в оформлении школьных рефератов, докладов, при составлении различных электронных документов, для создания эксклюзивных открыток к праздникам. А может, кто-то из них будет творить; ведь владение техниками компьютерной графики не исключает, а стимулирует творчество.

В программу входят три модуля:

Модуль 1. «Компьютерная графика»

Модуль 2. «Изобразительное искусство»

Модуль 3. «Анимация»

Каждый модуль программы представляет собой самостоятельный, целостный блок. Главной задачей педагога в данных условиях является не передача знаний в готовом виде, а ориентирование учащихся в самостоятельном поиске нужной информации через совместную поисково-познавательную деятельность, решение возникающих проблем в сотрудничестве и взаимопомощи. Основной формой деятельности является работа с группой на основе игровых технологий и методов.

1.5. Категория обучающихся:

Программа рассчитана на детей 7 – 16 лет.

Группа первого года обучения комплектуется из учащихся 1-4 классов, не имеющих специальных знаний и навыков практической работы. Обучающиеся, получившие на 1-ом году обучения достаточные для себя знания и навыки, переходят на 2 год обучения.

В группе второго года обучения деятельность обучающихся имеет определенную направленность, что требует от них специальных знаний, умений и навыков. Обучение направлено на расширение знаний по цифровой живописи. В основном участвует контингент учащихся 5 - 7 классов.

В группе 3 года обучения в практической деятельности посильность занятий координируется с личностными возможностями обучающихся. При завершении обучения базового уровня, учащиеся могут перейти на продвинутый уровень программы (профессионально – ориентированный). Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей) и представлении справки о состоянии здоровья ребенка. Группы имеют постоянный состав, но допускается коррекция.

1.6. Сроки реализации и объем программы.

Срок реализации программы – 3 года. Объем программы – 576 часов:

1-й год обучения – 144 часа, 2-й год обучения – 216 часов, 3-й год обучения – 216 часов.

1.7. Формы организации образовательного процесса.

Основной формой организации учебно-воспитательного процесса является учебное занятие, занятие-беседа, занятие-соревнование. Занятия строятся с учетом обучающей, воспитательной и развивающей стороной педагогического процесса.

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав групп: 1 год обучения-15 человек, 2 год обучения -12 человек, 3 год обучения- 8-10 человек.

Режим занятий:

1-й год обучения - занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, 2-й год обучения –2 раза в неделю по 3 часа, 3 год обучения – 2 раза в неделю по 3 часа.

Продолжительность занятий – 45 минут с перерывом в 5-10 минут.

1.8. Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие у учащихся практических умений в области компьютерной графики. Расширение познания детей в области живописи и анимации для их успешной социализации и профподготовки. Развивать интеллектуальные способности и познавательный интерес к информационным технологиям.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить воспитанников с приемами работы с компьютером;
- обучать технике рисования;

Развивающие:

- развивать природные задатки, творческий потенциал каждого ребенка.
- развивать положительные эмоции и волевые - качества;

Воспитательные:

- приобщать учащихся к миру живописи и компьютерной графики.
- развивать потребность к творческому труду, стремление преодолевать трудности как самому, так и с членами коллектива в совместной творческой деятельности.

Модуль 1. «Компьютерная графика»

Цель: Формирование и развитие у учащихся практических умений в области компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить воспитанников с приемами работы с компьютером;
- обучать технике рисования;

Развивающие:

- дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;

Воспитательные:

- приобщать учащихся к миру компьютерной графики.
- способствовать развитию внутренней свободы ребенка, способности к самореализации;

Модуль 2. «Изобразительное искусство»

Цель: формирование у детей навыков художественной деятельности в процессе занятий изобразительным творчеством.

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ реалистического рисунка, технических приемов работы различными графическими материалами;
- изучение особенностей живописи; формирование навыков работы красками;
- Формирование умения использовать перспективу, предметы близкого и среднего плана. Линию горизонта линейную перспективу в сюжетном рисовании

Развивающие:

- Понимание содержания и выразительности образа,
- Знакомство с возможностями цвета для передачи настроения,
- Составление сложных оттенков с использованием основных цветов и белил.

Воспитательные:

- развитие эстетического сознания детей, художественного вкуса и творческих способностей, эмоциональной отзывчивости на произведения изобразительного искусства,
- расширение и углубление представлений детей о разных видах живописи и жанрах изобразительного искусства графике живописи, пейзаже, портрете, натюрморте, автопортрете.

Модуль 3. «Анимация»

Цель: способствовать развитию компетентности учащихся в вопросе создания анимации, способствовать формированию интереса к профессиям, связанным с мультипликацией, дизайном, формирование интереса к информационно - технологическому направлению профиля путем ознакомления с особенностями создания анимации.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основными видами мультипликации,
- познакомить учащихся с технологическим процессом создания мультфильмов, планированием собственной индивидуальной и коллективной работы.

Развивающие:

- развитие способностей, навыков, умений по предмету, интереса, активизация внимания, мышления, пространственного воображения, образно-логического мышления, памяти, эмоциональной сферы
- развивать у детей тонкую моторику рук, глазомер, чувство гармонии и красоты.

Воспитательные:

- формирование эмоционально-ценностного отношения к миру, воспитание эстетического и художественного вкуса;
- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- воспитывать усидчивость, внимательность, умение работать в коллективе.

1.9. Планируемые результаты освоения программы.

Модуль № 1

Обучающиеся будут:

знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;

уметь:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;

Получат навыки:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);

-раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;

Модуль № 2

Обучающиеся будут:

знать:

- понятия композиции: симметрия, ритм, колорит;
- изученные способы живописного изображения животных;
- понятия: основные и дополнительные цвета, цветовой тон, тёплые и холодные цвета, колорит;
- понятия пейзажной композиции: пространство, масса, доминанта, фон;
- изученные приемы графического изображения;

уметь:

- использовать примакивание, линейное изображение концом кисти, заливку в границах контура;
- выполнять изображения способами по-сырому и лессировкой;
- выполнять технические приемы графического изображения - линию, тон, фактуру;

Модуль № 3

Обучающиеся будут:

знать:

- преобразование множества заготовок в целостное и законченное действие;
- технологии обработки фото и видео информации

уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.
- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ.

Получат навыки:

- Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации.

Личностные результаты освоения программы.

У учащихся будут сформированы:

- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми;
- способность к личностному самоопределению в выборе будущей профессии;

устойчивый познавательный интерес к программированию, оформлению, созданию дизайна;
 -ориентация на достижение успеха;
 -готовность к нравственному самосовершенствованию, духовному саморазвитию.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план стартового уровня

№	Наименование раздела	Теор.	Практ.	Всего
	Модуль 1. Компьютерная графика 72 часа	27	45	72
1.1	Вводное занятие. Инструкция по ТБ.	1	-	1
1.2	Цвет в компьютерной графике.	1	2	3
1.3	Упражнения для постановки руки на планшет.	1	1	2
1.4	Цветовая модель «Цветовой оттенок — Насыщенность - Яркость».	1	1	2
1.5	Векторные форматы.	1	1	2
1.6	Растровые форматы.	1	1	2
1.7	Преобразование файлов из одного формата в другой.	1	1	2
1.8	Введение в программу AdobePhotoshop.	1	2	3
1.9	Рабочее окно программы AdobePhotoshop.	1	1	2
1.10	Маски и каналы.	1	1	2
1.11	Коллаж. Создание коллажа.	1	2	3
1.12	Основы работы со слоями.	1	2	3
1.13	Рисование и раскрашивание.	1	2	3
1.14	Работа со слоями (окончание).	1	2	3
1.15	Тоновая коррекция.	1	2	3
1.16	Цветовая коррекция.	1	2	3
1.17	Ретуширование фотографий.	1	2	3
1.18	Работа с контурами.	1	2	3
1.19	Обмен файлами между графическими программами.	1	2	3
1.20	Разбор интерфейса и палитры слоев.	1	2	3
1.21	Базовые навыки работы с основными инструментами рисования	1	2	3
1.22	Работа со светотенью.	1	2	3
1.23	Инструменты трансформаций. Инструменты для создания выделений	1	2	3
1.24	Натюрморт (создание цветового решения)	1	2	3
1.25	Работа с масками слоев	1	2	3
1.26	Натюрморт (работа над деталями с помощью	1	2	3

	текстур)			
1.27	Создание рисунка по замыслу. Итоги .	1	3	4
Модуль2. «Изобразительное искусство»		15	21	36
2.1	Знакомство с программой. Особенности первого года обучения	1	1	2
2.2	Смысл рисования. С чего нужно учиться рисовать.	1	1	2
2.3	Живопись вводное занятие.	1	1	2
2.4	Цветовые оттенки основных цветов.	1	2	3
2.5	Королева Кисточка и волшебные превращения красок.	1	1	2
2.6	Праздник тёплых и холодных цветов	1	2	3
2.7	Закрепление	-	1	1
Декоративное рисование				
2.8	Мир полон украшений. Как мазками нарисовать простые по форме цветы.	1	2	3
2.9	На солнечной опушке. Рисуем солнце, солнечные лучи.	1	1	2
2.10	Декоративные узоры	2	2	4
2.11	Орнамент	2	2	4
2.12	Сказочная рыбка.	1	1	2
2.13	Птицы – наши друзья. Учимся рисовать птиц.	1	2	3
2.14	Весёлый зоопарк. Учимся рисовать животных	1	2	3
Модуль 3. «Анимация»		23	13	36
3.1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	2	-	2
3.2	AnimateCC – программа и инструменты. Введение.	1	1	2
3.3	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями. Показ, объяснение	1	1	2
3.4	Растровые и векторные изображения. Общее понятие	1	1	2
3.5	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	1	1	2
3.6	Покадровая анимация. Основные понятия.	1	1	2
3.7	Анимация движения. Введение в тему	1	1	2
3.8	Эффекты анимации: тень.	1	1	2
3.9	Анимация формы.	1	1	2
3.10	Инструменты панели выравнивания.	1	1	2
3.11	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	1	1	2
3.12	Эффекты анимации: маска.	1	1	2
3.13	Эффекты анимации: работа со звуком.	3	1	4

3.14	Работа с текстом.	1	1	2
3.15	Публикация мультфильма.	2	-	2
3.16	Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.	2	-	2
3.17	Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.	2	-	2

2.2 Содержание учебного плана. Содержание программы стартового уровня.

Модуль 1. «Компьютерная графика» - 72 часа

1. Вводное занятие. Инструкция по ТБ.

Знакомство с компьютером. Компьютер – надежный помощник человека. У компьютера тоже есть своя история (история развития вычислительной техники). Из чего состоит ПК. А какие они бывают компьютеры.

2. Цвет в компьютерной графике.

Описание цветовых оттенков на экране монитора и на принтере (цветовые модели) Цветовая модель RGB. Формирование собственных цветовых оттенков на экране монитора.

3. Упражнения для постановки руки на планшет.

Изучение методов ведения руки при обращении с пером для рисования на планшете. Создание геометрических фигур, сохранение и удаление объектов. Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.

4. Цветовая модель «Цветовой оттенок — Насыщенность - Яркость».

Цветовая модель CMYK. Формирование собственных цветовых оттенков при печати изображений. Взаимосвязь цветовых моделей RGB и CMYK. Кодирование цвета в различных графических программах. Цветовая модель HSB (Тон — Насыщенность — Яркость).

5. Векторные форматы.

Основные отличия растровой и векторной графики, слои изображения, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Работа с текстом в программах векторной графики. Основные приёмы работы с текстом. Применение эффектов. Объединение и соединение элементов графики. Рисование в программе CorelDraw.

6. Растровые форматы.

Знакомство с растровой графикой (CorelPHOTO-Paint, **Gimp.**). Введение в программу **Gimp.** Рабочее окно программы **Gimp.** Особенности меню. Создание растровых изображений. Обработка готовых изображений. Специальные приемы работы Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния. Создание изображения. Рисование в программе **Gimp.**

7. Преобразование файлов из одного формата в другой.

Четыре типа преобразования файлов: Преобразование одного растрового формата в другой. Преобразование растрового формата в векторный. Преобразование одного векторного формата в другой. Преобразование векторного формата в растровый.

8. Введение в программу AdobePhotoshop.

Знакомство с возможностями программы AdobePhotoshop, позволяющими выполнять как глобальные изменения, так и производить локальные коррекции, которые выполняются с помощью кистей.

Сохранение изображения в любом формате после редактирования, и сохранение каждого слоя, канала, пути, выделения, корректирующего слой в изображении.

9. Рабочее окно программы AdobePhotoshop

Основные понятия

Панель инструментов — панель, на которой размещены все инструменты для создания и редактирования изображений. Панель свойств (параметров) — панель, на которой отображаются свойства выбранного инструмента.

Панели- вспомогательные окна служат для выполнения различных операций над изображениями.

10. Маски и каналы.

Изучение цветности масок и каналов

Белый цвет - выделенная область, а черный цвет - маскированная часть изображения. Выполнение команды «**Выделить ~ Сохранить**» Сохранение выделения как канала внизу палитры каналов.

9. Коллаж. Создание коллажа.

Технические вопросы, связанные с созданием коллажа:

Как лучше применить маску? Какой режим наложения слоев использовать? Какую прозрачность слоя выставить? Какой именно кистью рисовать и с какими настройками?

10. Основы работы со слоями.

Перемещение слоя для изменения положения изображения, изменение уровня непрозрачности слоя. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

11. Тоновая коррекция

Перераспределение света и тени между пикселями, то есть в регулировке яркости и контрастности изображения.

12. Цветовая коррекция

Изображение	~	Коррекция.	Применение
команды Яркость ~ Контрастность из		меню «Изображение ~	Коррекция»
Команда «Автоматический контраст».		Использование	диалоговых
окон «Цветовой баланс и Оттенок/Насыщенность».			

13. Ретуширование фотографий.

Процесс создания эффекта натуральной кожи без использования плагинов и фильтров. Профессиональная ретушь. Создание красивого портрета.

14. Работа с контурами.

Выбор контура. Отмена выделения контура. Изменение размера миниатюр контуров. Создание нового контура на панели «Контуры». Создание нового рабочего контура

15. Обмен файлами между графическими программами.

Сохранение файлов **PhotoShop** в «чужом» растровом формате. Размещение иллюстрации **CorelDRAW** в документе **PhotoShop**. Размещение растровых

файлов в документе CorelDRAW. Преобразование фрагментов фотографий в документ CorelDRAW.

16.Разбор интерфейса и палитры слоев.

Редактирование изображений, рисования, коррекции и цветокоррекции. Инструменты «Перемещение» (V), «Прямоугольная область» (M), «Лассо» (L), «Волшебная палочка» (W), «Карандаш» и «Кисть» (B), «Пипетка» (I).

17.Базовые навыки работы с основными инструментами рисования

Работа с базовыми профилями для кисти и создание профиля на основе изображения. Детальный разбор настроек для кисти в меню Brush
Сохранение собственных библиотек кистей
Практика: Беседа об основных законах композиции
Концепт арт среды: Город магов (создание подмалевка)

18.Работа со светотенью. Собственная тень, Падающая тень. Светотень и тон в рисунке

19.Инструменты трансформаций. Инструменты для создания выделений.

Вращение. Масштаб — инструмент, позволяющий изменять размер, изображения целиком или отдельной его области. **Наклон** — Инструмент, позволяющий выполнять наклон изображения или выделенной части изображения. **Перспектива** — Инструмент для изменения перспективы изображения или выделенной части изображения. **Зеркало.** **Трансформация по рамке.**

20.Натюрморт (создание цветового решения)

Тоновое решение натюрморта. Целостность в композиции натюрморта. Цветовое решение композиции натюрморта. Действие контрастов тональных и цветовых, контрастов форм и размеров.

23. Работа с масками слоев

Добавление слоя-маски, скрывающей части слоя. Выбор необходимого слоя или группы на панели «Слои». Выделение области изображения и выполнение одного из действий. Команда «Новый слой со слоем-маской» на панели «Слои», чтобы создать маску, которая открывает выделенный фрагмент.

24. Натюрморт (работа над деталями с помощью текстур)

Последовательное и поэтапное выполнение рисунка с помощью живописных инструментов программы AdobePhotoshop.

25. Создание рисунка по замыслу

Выявление качественных своеобразий в развитии изобразительной деятельности в программе AdobePhotoshop. Выбор цвета, фона, текстуры. Фантазия задумки.

Модуль 2. «Изобразительное искусство» - 36 часов

1. Знакомство с программой. Особенности первого года обучения.

Цель и задачи программы. Знакомство с учебным планом первого года обучения. Основные формы работы. Знакомство детей друг с другом.

2. Смысл рисования. С чего нужно учиться рисовать.

Техника безопасности в изостудии. Организация рабочего места. Знакомство с художественными материалами и оборудованием. Рисование простых предметов.

3. Живопись как язык цвета, цветное изображение мира. Отождествление художника и волшебника в древние времена.

4. Цветоведение. Цветовые оттенки основных цветов

Особенности акварели: прозрачность, «нежность». Знакомство с различными приемами работы акварелью. Особенности рисования по сухой и влажной бумаге (вливания цвета в цвет). Экспериментирование в работе с акварелью (снятие краски губкой, использование соли и выдувание соломинкой акварельных клякс).

5. Праздник тёплых и холодных цветов.

Знакомство с богатой красочной палитрой на примере природных явлений (гроза, снежная буря, огонь, извержение вулкана). Деление цветов на тёплые и холодные. Особенности тёплых цветов (ощущение тепла, согревания). Особенности холодных цветов (чувство прохлады). Взаимодополнения тёплых и холодных цветов.

6. Декоративное рисование

Декоративное рисование и его роль в развитии детей младшего школьного возраста. Декоративное рисование и возможности развития абстрактного мышления, творческой импровизации ребёнка.

7. Мир полон украшений.

Особенности тёплых цветов (ощущение тепла, согревания).
Особенности холодных

8. На солнечной опушке. Рисуем солнце, солнечные лучи

Стилизация как упрощение и обобщение форм. Особенности художественного видения мира детьми 7-8 лет: яркость восприятия, плоскостное мышление, двухмерность изображения.

9. Декоративные узоры.

Узоры как средство украшения. Узоры, созданные природой (снежинки, ледяные узоры на стекле). Узоры, придуманные художником. Выразительные возможности и многообразие узоров.

10. Сказочная рыбка

Сказка – любимый жанр художников. Сказка, увиденная глазами художника. Работа от эскиза («сказочной разминки») до композиции. Разнообразный характер сказочных героев.

11. Птицы – наши друзья.

Учимся рисовать птиц.

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Воробышек», «Птицы в полёте», «Сказочная птица».

Модуль 3. «Анимация-36 часов

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. ознакомление с программой

2. AnimateCC – программа и инструменты.

3. Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.

4. Растровые и векторные изображения.

5. Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.

6. Покадровая анимация.
7. Анимация движения.
8. Эффекты анимации: тень.
9. Анимация формы.
10. Инструменты панели выравнивания.
11. Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.
12. Эффекты анимации: маска.
13. Эффекты анимации: работа со звуком.
14. Работа с текстом.
15. Публикация мультфильма.
16. Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.
17. Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.

Учебно-тематический план
базовый уровень

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации контроля
		Все го	Тео рия	Пра кт.	
1.	Модуль № I «Компьютерная графика»	144	44	100	
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2	Беседа, опрос
1.2	Вспоминаем принципы работы в PS	8	4	4	опрос
1.3	Вспомогательные программы	6	2	4	опрос
1.4	Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop	8	2	6	опрос
1.5	Изучение принципов работы в AdobePhotoshop	10	2	8	опрос
1.6	Техника коллажирования, комбинирование	12	4	8	опрос

	изображений				
1.7	Использование различных техник при создании изображений	12	4	8	опрос
1.8	Выставочная деятельность обучающихся	8	-	8	опрос
1.9	Способы создания GIF анимации	8	4	4	опрос
1.10	Способы оформления текстовой информации в AdobePhotoshop	10	4	6	опрос
1.11	Самостоятельная творческая проектная деятельность	12	4	8	опрос
1.12	Обработка растровой графики с помощью программы AdobePhotoshop CS	18	2	6	опрос
1.13	Web-функции Photoshop	6	2	4	опрос
1.14	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.	16	4	12	Практ. работа
1.15	AdobePhotoshop как мощный редактор для работы с фотографией	16	4	12	Практ. работа
1.16	Зачетное занятие	2			тест
2.	Модуль 2. «Изобразительное искусство»	36	14	22	
2.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	-	2	Беседа
2.2	Рисование различных фигур	2	-	2	Практ. работа
2.3	Живописное изображение мира животных	4	2	2	опрос
2.4	Тематическое рисование	4	2	2	Анализ рисунка
2.5	Живопись натюрморта и природных форм	4	2	2	Практ. работа
2.6	Цветоведение	4	2	2	опрос
2.7	Тематическая живопись	4	2	2	опрос
2.8	Живопись пейзажа	4	2	2	Конкурс , проект
2.9	Перспектива.	6	2	4	опрос
2.10	Зачетное занятие				Эксп. Закл.
3.	Модуль 3. «Анимация»	34	13	21	
3.1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	2	-	2	опрос
3.2	AnimateCC – программа и инструменты.	2	1	1	опрос
3.3	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	2	1	1	опрос
3.4	Растровые и векторные изображения.	2	1	1	Практ. работа
3.5	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	2	1	1	Практ. работа

3.6	Покадровая анимация.	2	1	1	Анализ
3.7	Анимация движения.	2	1	1	Анализ
3.8	Эффекты анимации: тень.	2	1	1	Анализ
3.9	Анимация формы.	2	1	1	Анализ
3.10	Инструменты панели выравнивания.	2	1	1	Опрос
3.11	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	2	1	1	Практ. работа
3.12	Эффекты анимации: маска.	2	1	1	Практ. работа
3.13	Эффекты анимации: работа со звуком.	2	1	1	Практ. работа
3.14	Работа с текстом.	2	1	1	Практ. работа
3.15	Публикация мультфильма.	2	-	2	Экспертное заключение
3.16	Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC. Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет.	2	-	2	опрос
3.17	Зачетное занятие	2	-		тест

Содержание программы базового уровня.

Модуль № I «Компьютерная графика» 144 часа

1. Введение в образовательную программу. Инструкция по ТБ

Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Теоретические основы компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Обзор графических редакторов. Разделение цифровых изображений на растровые и векторные. Достоинства и недостатки растровой графики. Достоинства и недостатки векторной графики. Обзор графических редакторов. Растровые и векторные графические редакторы.

2. Вспоминаем принципы работы в Paint

Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей рисунка.

3. Вспомогательные программы

Изучение этого материала показывает детям возможности использования уже знакомых программ для работы с графикой, возможность взглянуть на имеющийся багаж знаний с точки зрения его практической полезности. Уроки по использованию Интернета, поиск и сохранение информации, работа с презентациями: создание презентаций, новый кадр, вставка текста, вставка графики, шаблоны оформления, анимированные и звуковые эффекты.

4. Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop.

Устройства ввода графических изображений

Мышь, графический планшет, сканер, цифровая фотокамера

Устройства вывода графических изображений

Дисплей, принтер.

5. Изучение принципов работы в Adobe Photoshop

Их сходство и отличие от работы в Paint (растровая графика, способ копирования, вырезания, переноса, слои, области выделения, сложные параметры инструментов) Изучение простых инструментов редактора Adobe Photoshop. Освоение работы в профессиональном графическом редакторе начинается с изучения работы его простых, схожих с уже известными ученикам (по редактору Paint) инструментов, таких, как ластик, кисть, овальная, прямоугольная область выделения. В то же время, при изучении этих инструментов происходит осознание принципов работы в более серьезном редакторе.

6. Техника коллажирования, комбинирование изображений.

Теория:

Изучение специфики графики в технике коллажа. Знакомство и обсуждение классических работ в этой технике. Рисование коллажей "от простого к сложному" (от "склеивания" готовых изображений в Paint к единой, связной картине в GIMP), приемы комбинирования изображений.

Практика:

Создание простейшего коллажа, подбор темы и материалов, добавление спецэффектов (свечение, звезды, брызги и т.д.), коллаж «Игрушки», «Конь, бегущий по берегу моря».

7. Использование различных техник при создании изображений.

Изучение свойств различных инструментов, позволяющих как создавать

новые изображения ("Зимний лес" - работа кистями), так и обрабатывать уже готовые ("Портрет кистью"- инструмент художественная кисть с предысторией) в особенной художественной манере. Практика «Комната смеха» (трансформация своей фотографии) Эллиптическая область. Рисуем объем «Шар» (градиент), «Открытка Новогодние шары», «Новогодние шары со звездами» (использовать инструмент трансформации), Картина кистью «Зимний лес».

8.Выставочная деятельность учащихся.

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. Каждый учащийся в течении учебного года оформляет, как минимум, 2 работы на конкурсы областного уровня (4 за курс) и 2 работы на выставки в учреждении (4). Подбор темы работы для выставки. Поэтапный разбор создания рисунка. Просмотр работ по теме в Интернет (работы художников, дизайнеров).

9.Способы создания GIF анимации

Анимация - выразительный инструмент отображения компьютерной графики. Этот спецэффект можно широко использовать в электронном виде (графика для презентаций, электронных документов, смайлы, оформление ников, аватар, электронных писем, открытки, календари).

10.Способы оформления текстовой информации в AdobePhotoshop

Оформление текстов занимает важную роль как в изучении редактора, так и в применении этих знаний на практике (оформление различных документов, презентаций, красочных подписей). Тексты также могут быть и частью самой графики (обложки книг, музыкальных альбомов, подпись работы).

11.Самостоятельная творческая проектная деятельность

Закреплению изучаемого материала, развитию внимания, аккуратности, терпения у детей при выполнении работ, развитию творческой активности способствуют практические занятия на свободную тему, как правило, после изучения очередного блока программы. На втором году обучения предпочтение отдается выполнению проектных, требующих сложного поэтапного анализа и выполнения, работ ("Фото рамка", "Мой календарь").

12.Обработка растровой графики с помощью программы AdobePhotoshop CS.

Размеры изображений. Единицы измерения размера изображения. Понятие разрешения изображения. Выделение областей. Использование различных инструментов выделения. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения. Автоматическая настройка изображения. Команды автокоррекции. Восстановление нечеткой оцифрованной фотографии. Настройка яркости. Изменение размера. Подготовка изображения к печати. Работа со слоями. Понятие слоя. Автоматическое создание слоя при копировании. Ручное создание слоя. Операции над слоями. Ретуширование и восстановление фотографий. Инструменты ретуширования изображения. Способы и инструменты устранения дефектов изображений. Маски.

13. Web-функции Photoshop.

Текст как слой. Спецэффекты и их виды. Создание визуальных спецэффектов. Применение различных фильтров для создания спецэффектов. Создание фона для Web-странички (вертикального и безшовного), Создание Web-кнопок. оптимизация изображений. Создание gif-анимации и размещение ее на HTML-страничке

14. Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.

Настройка инструментов рисования для мыши. Тонкости в технике рисования мышью. Знакомство с графическим планшетом, настройка планшета, пера. Настройка инструментов рисования для пера. Тонкости в технике рисования пером на планшете (нажим, наклон, смешивание красок).

15. Adobe Photoshop как мощный редактор для работы с фотографией.

Подбор фотографий для редактирования и фотомонтажа. Обработка фотографий при помощи фильтров, плагинов, экшенов. Сложный фотомонтаж (создание единого гармоничного изображения путем объединения и обработки множества различных слоёв). Работа со сложным форматом RAW: тонкости коррекции формата, коррекция экспозиции, света/тени, шума, цвета. Правильность применения фотофильтров программы для создания драматичности фотографии или наоборот яркой, теплой, красочной композиции. Правила обесцвечивания фотографии, настройки черно-белой фотографии, сепии. Обработка фотографий в различных стилях. Имитация профессиональных фотографий, созданных при помощи только фотоаппарата и объектива (tilt-shift).

16. Зачетное занятие.

Модуль 2. «Изобразительное искусство» -36 часов

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.

2.Рисование различных геометрических фигур.

3.Живописное изображение мира растений. Разнообразие форм растительного мира. Различие видов наземных растений: деревья, кустарники, травы. Их основные элементы: стебель, ствол, ветви, листья, цветы, плоды. Способы живописного изображения растений: примакивание, линейное изображение концом кисти, заливка в границах контура. Ключевые понятия композиции: симметрия, ритм, колорит.

Практика. Темы композиций: "Декоративный букет"; "Грибы"; "Зимний лес"; "В весеннем саду расцвела черемуха".

4. Живописное изображение мира животных. Разнообразие видов животного мира: млекопитающие, птицы, рыбы, земноводные, членистоногие и т.п. Взаимосвязь условий обитания и строения тела животного. Движения животных (грациозность, стремительность, естественность) и способы их передачи. Животные - герои сказок и литературных произведений. Способы живописного изображения животных: по сырому, лессировкой. Ключевые понятия композиции: строение формы, очертания, членение, асимметрия.

Практика. Темы композиций: "Бабочки", "Золотая рыбка", "Котенок", "Птицы на ветках", "Белочка грызет орешки", "Утята и цыплята".
Выполнение иллюстраций к сказке "Теремок".

5. Живопись натюрморта и природных форм. Основные правила реалистического изображения объектов с натуры. Цветовое моделирование объема и пространства. Цветовой тон - видимый нами цвет предметов. Выявление собственных цветов предметов. Работа локальными пятнами.

Практика. Изображение с натуры осенних листьев; выполнение новогодней игрушки "Дед Мороз"; изображение натюрморта из простых по форме овощей и фруктов; натюрморт "Весенние цветы в вазе".

6. Цветоведение. Общие сведения о цветоведении. Свойства цвета: цветовой тон, его насыщенность, ахроматические тона. Цветовой круг. Основные и дополнительные цвета. Теплые и холодные цвета. Приемы построения гармоничных цветовых структур.

Практика. Составление цветового круга. Упражнение на смешивание цветов с белым и черным.

7. Живопись пейзажа. Воздух, вода, земля и их соединение в природных пейзажах. Пространство, масса, воздушная перспектива.

Активные и пассивные ландшафты. Изменение колорита природных форм в зависимости от времен года. Человек и природа. Индустриальный городской пейзаж. Мир звезд и галактик, вселенная. Изображение космоса в творческих фантазиях художника. Ключевые понятия композиции: пространство, масса, доминанта, фон.

Практика. Темы композиций: "Дом, в котором я живу"; "Корабли на море"; "Сказочный дворец"; "На космодроме"; "Весна пришла".

8. Наброски людей. Человек, строение его лица и тела, основные динамические позы, многообразие видов деятельности человека. Основы многофигурной композиции.

Практика. Темы композиций: "Портрет мамы (бабушки)"; "Дети лепят снеговика"; "Помощь маме по дому"; "Мечты о лете". Наброски: с позера, рисуем друг-друга

9. Зачетное занятие.

Модуль 3. «Анимация» - 36 часов

- 1. Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой
- 2. Animate CC** – программа и инструменты. Написание сценария. Панель инструментов, графические примитивы, меню, сцена, timeline (временная шкала), панель смешивания цветов.
- 3. Кисть, сцена и краски** – работа над декорациями. Создание декораций к открытке. Особенности работы с инструментом – кисть, карандаш, заливка, смешивание цветов.
- 4. Растровые и векторные изображения.** Создание открытки при помощи графических примитивов. Растровые, векторные изображения; технология работы с инструментами квадрат, круг, линия.
- 5. Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.** Создание графических символов. Библиотека, графический символ, изменение символа, дублирование символа.
- 6. Покадровая анимация.** Создание символов типа - Movieclip. Фрейм, ключевой фрейм, создание фреймов.
- 7. Анимация движения, создание символов типа - Movieclip.** Особенности создания анимации движения.

8. Эффекты анимации: тень. Изменение символов, добавление тени.
Эффекты анимации: тень.

9. Анимация формы, создание символов типа - Movieclip. Особенности создания анимации формы, подсказки к форме, разбивка изображения.

10. Инструменты панели выравнивания. Размещение символов на сцене – изменение размеров символов с помощью панели свойства и выравнивание. Инструменты панели выравнивание, инструменты панели свойства.

11. Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов. Применение в мультфильме эффектов изменения цвет и прозрачности. Закладка цвет: альфаканал, яркость, тон, улучшенный; преобразование символов.

12. Эффекты анимации: маска. Создание символов с эффектом маска.

13. Эффекты анимации: работа со звуком. Использование стандартных звуков в фильме. Запись звука, использование стандартных звуков, эффектов, контроль звука.

14. Работа с текстом. Заключительный кадр фильма. Информация о авторах фильма. Виды текста, способы изменения текста.

15. Публикация мультфильма. Подбор формата, качества изображения и звука. Расширения *.fla, *.swf, *.gif, *.jpg и т.д. качество изображения, качество звука. Особенности публикации для сети Интернет.

16. Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC. Поиск в сети Интернет информации о новых версиях программы. Интернет, браузер, поиск с помощью каталогов и сервисов.

17. Ресурсы для публикации своих работ в сети Интернет. Регистрация на сайте загрузка информации. Регистрация пользователя, регистрационные данные, защита от авторегистрации, форматы файлов для загрузки на сервер.

18. Зачетное занятие.

**Учебно-тематический план
3год обучения**

№ п/п	Тема занятий	Количество часов			Формы аттестации контроля
		теория	практика	всего	
1.	Модуль № I «Компьютерная графика»	52	92	144	

1.1	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2	беседа
1.2	Введение в компьютерную графику и анимацию.	4	24	28	опрос
1.3	Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft PowerPoint	12	28	40	опрос
1.4	Подготовка проектов к различным конкурсам регионального и федерального масштабов (по мере поступления)	-	40	40	тест
1.5	Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows	12	22	34	опрос
2.	Модуль 2. «Изобразительное искусство»	7	29	36	
2.1	Рисунок	1	-	1	Прак. работа
2.2	Волшебная линия	1	1	2	Прак. работа
2.3	Композиция. Выделение композиционного центра	1	1	2	Опрос
2.4	Создаём красивые узоры из точек.	1	2	3	Прак. работа
2.5	Пятно. Удивительные узоры на крыльях у бабочек	1	5	6	Рисунок конкурс
2.6	Форма. Мои любимые игрушки	-	6	6	Прак. работа
2.7	Выразительные средства графических материалов	1	5	6	Прак. работа
2.8	Цветные карандаши. Цвет радости и цвет печали		4	4	Прак. работа
2.9	Пастель. Урок – фантазия. Удивительная страна	-	4	4	Прак. работа
2.10	Зачетное занятие.	1	1	2	Тест
3.	Модуль 3. «Анимация»	6	27	36	
3.1	Покадровая анимация. Анимация на основе ключевых кадров.	2	9	11	опрос
3.2	Анимация, практические примеры. Покадровая анимация.	3	9	12	Прак. работа
3.3	Создание управ. анимации. Гиперссылки и другие элементы управл. анимацией.	3	3	6	Тестирование
3.4	Использование растровой графики и анимации для оформ-я WEB проектов.	1	3	3	Конкурс проектов
3.5	Зачетное занятие.	3	-	3	Тест

Содержание программы продвинутого уровня (3 год)

Модуль 1. «Компьютерная графика»

1. Введение в компьютерную графику и анимацию.

- 1.1. Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров, покадровая анимация. Gif анимации.
- 1.2. Векторная анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации.
- 1.3. Flash анимация. Управляемая анимация.
- 1.4. Использование анимации для оформления WEB страниц. Интерактивные элементы.
- 1.5. Создание бегущей строки. Различные варианты анимации текста.
- 1.6. Оформление анимации. Основы растровой графики. Импорт анимации, использование фото клипартов.
- 1.7. Оформление анимации. Основы векторной графики. Импорт анимации, использование графических библиотек.

2. Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft PowerPoint

- 2.1. Основы векторной графики в PowerPoint. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур.
- 2.2. Использование клипартов векторной и растровой графики.
- 2.3. Текст в PowerPoint. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование.
- 2.4. Анимация в PowerPoint. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование.
- 2.5. Использование Gifанимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации PowerPoint
- 2.6. *Практическое задание.* Создание мультфильма с использованием инструментов программы PowerPoint.
- 2.7. Покадровая анимация. Анимация трансформации, прозрачности
- 2.8. *Практическое задание.* Создание анимации печатающий текст.
- 2.9. Управляемая анимация. Использование гиперссылок. Настройка слайдов для управляемой анимации.
- 2.10. *Практическое задание.* Создание игрового теста с использованием гиперссылок.
- 2.11. *Практическое задание.* Создание игры «Лабиринт»

3. Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows.

- 3.1. Знакомство с программой VegasPro/
- 3.2. Создание видео проектов в программе VegasPro. Импорт видео файлов. Типы видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа
- 3.3. *Практическое задание:* видеомонтаж «Мультфильм в кино»
- 3.4. Импорт графики, музыки. Экспорт. Нарезка музыкальных файлов. Объединение видео, музыки, фото.
- 3.5. *Практическое задание:* создаем музыкальный фильм.
- 4.6. Создание видео проектов в программе VegasPro. Импорт видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа
- 3.7. Создание видео презентаций. Эффекты переходов, титры.
- 3.8. Работа со звуком.
- 3.9. Создаем фото коллаж. Инструменты выделения, трансформации, слои, корректировка.
- 3.10. Основы видеосъемки. Правила композиции, крупный план, съемка движения.
- 3.11. Зачетное занятие.

Модуль 2. «Изобразительное искусство»

1. Рисунок

Рисунок как непосредственный вид искусства. Рисунок простым карандашом, фломастером, шариковой или гелевой ручкой, углём, пастелью, тушью, восковыми мелками.

2. Волшебная линия.

Линии — начало всех начал. Классификация линий: короткие и длинные, простые и сложные, толстые и тонкие. «Характер линий» (злой, весёлый, спокойный, зубастый, хитрый, прыгучий).

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Линейная фантазия», «Лабиринты».

3. Композиция

Выделение композиционного центра.

Практическое занятие. Рисование предметов природного мира.

4. Создаём красивые узоры из точек

Точка — «подружка» линии. Способы получения точки на бумаге: лёгкое касание карандаша, касание другого рисующего предмета. «Характер точек»: жирные и тонкие, большие и маленькие, круглые и сложной формы. Техника пуантелизма (создание изображения при помощи одних лишь точек). Особенности работы в технике пуантелизма с использованием разнообразных изобразительных материалов (маркеры, пастель, цветные фломастеры и карандаши).

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Танец бабочек», «Образ доброго и злого сказочного героя».

5. Пятно

Пятно как украшение рисунка. «Характер пятен». Зависимость пятен от их плотности, размера и тональности. Техника создание пятна в рисунке. Изображение пятна разными способами: различным нажимом на рисовальный инструмент, наложением штрихов друг на друга, нанесением на лист бумаги множества точек, сеточек или других элементов. Пятно, полученное с помощью заливки тушью (четкий контур, схожесть с силуэтом).

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Танец бабочек», «Образ доброго и злого сказочного героя».

6. Выразительные средства графических материалов (16ч)

Разнообразие выразительных средств графических материалов. Художественные образы, создаваемые с помощью графических материалов: добрые и злые, весёлые и грустные, простые и загадочные.

7. Цветные карандаши. Цвет радости и цвет печали

Техника работы цветными карандашами. Создание многочисленных оттенков цвета путем мягкого сплавления разных цветных карандашей.

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Цветной ветер», «Принцесса Осень», «Разноцветные ёжики».

8. Пастель. Урок – фантазия. Удивительная страна

Художественная возможность пастели. Различные приемы работы: растушевка пальцем, рисование боковиной и кончиком. Рисование на шероховатой тонированной бумаге: техника свободного, размашистого штриха с эффектом воздушности (пастель) и бархатностью (уголь)

Практическое занятие. Выполнение заданий: «Золотой сон», «Букет в вазе», «Сказочный герой».

9. Урок любования. Итоговое занятие (6ч)

Тестирование для проверки теоретических знаний обучающихся.

Просмотр учебных работ и творческих заданий за учебный год.

10. Зачетное занятие.

Модуль 3. «Анимация»-36 часов

Покадровая анимация. Анимация на основе ключевых кадров.

- 1.1. Анимация движения объектов. Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам.
- 1.2. Взаимодействие статики и движения. Инструменты трансформации и деформации слоев. Анимация на основе фотоколлажа.
- 1.3. Использование слоев при создании анимации. Скорость анимации. Покадровая анимация.
- 1.4. *Практическое задание.* Создаем анимацию «Воздушные шары» Анимация столкновения нескольких объектов. Слои.
- 1.5. Эффекты анимации вращения объектов, анимация прозрачности. Покадровая анимация с использованием слоев и маски. Стили слоя.
- 1.6. Инструменты трансформации и деформации. Анимация вращения.
- 1.7. *Практическое задание.* Рисуем и анимируем мультипликационного героя «Смайлик».
- 1.8. Основы работы с цветом и градиентными заливками. Создание сложных цветовых переходов, наложение слоев с использованием различных цветовых режимов.
- 1.9. Анимация цвета. Градиентные заливки, текстуры и т. п. Эффекты анимации с цветовыми переходами, анимация прозрачности.
- 1.10. *Практическое задание.* Рисуем и анимируем мультипликацию «Космические войны» Эффекты создания беспорядка объектов слоя и рельефа слоев.

Тема 2. Анимация, практические примеры.

- 2.1. Покадровая анимация. Использование слоев, маски.
- 2.2. Покадровая анимация с принципами отображения слоев. Объединение нескольких анимаций в один проект.
- 2.3. Текстовые анимации. Эффекты анимации с текстом: анимация печатающегося текста, деформация текста, обратный отсчет и др.
- 2.4. *Практическое задание.* Создаем анимацию считалку и эффект печатающегося текста. «Обратный отсчет»
- 2.5. Стили слоя для текста и других слоев. Анимация стилей: тени, тиснение, градиент, обводка, наложение слоев и др.
- 2.6. Использование кистей и стилей слоя при создании покадровой анимации. Настройка кистей, настраиваем беспорядок. Рисуем и анимируем звезды, дождь, листопад и др.
- 2.7. Принцип анимации рисующей кисти. Инструменты рисования. Рисуем анимацию. Настройка кистей.
- 2.8. *Практическое задание.* Создаем анимацию рисующей кисти «Волшебная кисть»
- 2.9. Использование цветовой коррективы при создании анимации. Основы цветовой коррективы.

- 2.10. Инструменты цветовой коррективки и их анимация. Анимация изменения цветовых оттенков фотографии.
- 2.11. Создание анимационной открытки в GIF – формате.
- 2.12. *Практическое задание.* Создаем анимацию цветowych переходов и градиентных заливок «Цветовой гипноз»
- 2.13. Соединение различных форм анимации и видео проектов. Наложение звука и трехмерных эффектов.
- 2.14. Создание визуальных эффектов с текстурами
- 2.15. *Практическое задание.* Создаем анимацию с использованием 2d графики и сохраняем в MOV формате.
- 2.16. Зачетное занятие.

2.3. Календарный учебный график.
(1 год обучения - вторник, четверг)

Дата	Время провед	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Форма провед занятия	Форма контроля	Место проведения
			Те ор ия	Пра кти ка	Вс его			
		Сентябрь						
		Модуль 1. «Компьютерная графика»	28	44	72			
		Вводное занятие. Инструкция по ТБ и ПДД	1	-	1	Беседа	Стартовое тестирова ние	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Цвет в компьютерной графике.	1	2	3		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Октябрь						
		Упражнения для постановки руки на планшет.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Цветовая модель «Цветовой оттенок — Насыщенность - Яркость».	1	1	2	Комбин ирован.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Векторные форматы.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Растровые форматы.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Преобразование файлов из одного формата в другой.	1	3	4	Комбин ирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Ноябрь						
		Введение в программу AdobePhotoshop.	1	2	3		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Рабочее окно программы	1	1	2			МБОУ

	Adobe Photoshop.						
	Маски и каналы.	1	1	2	Комбинирован		«СОШ «1с. Самашки
	Коллаж. Создание коллажа.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Декабрь						МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Основы работы со слоями.	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Рисование и раскрашивание.	1	2	3	Комбинирован	беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Работа со слоями (окончание).	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Январь						
	Тоновая коррекция.	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Цветовая коррекция.	1	2	3	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Февраль						
	Ретуширование фотографий.	1	3	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Работа с контурами.	1	2	3		Беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Март						
	Обмен файлами между графическими программами.	1	2	3	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Разбор интерфейса и палитры слоев.	1	2	3		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Базовые навыки работы с основными инструментами рисования	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Работа со светотенью.	1	2	3	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Апрель						
	Инструменты трансформаций. Инструменты для создания выделений	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки

	Натюрморт (создание цветового решения)	1	2	3		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Работа с масками слоев	1	1	2	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Май						
	Натюрморт (работа над деталями с помощью текстур)	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Создание рисунка по замыслу	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Итоговое занятие.	1	-	1		Защита проектов	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
Модуль 2. Изобразительное искусство							
	Сентябрь						
	Знакомство с программой. Особенности первого года обучения	1	1	2	Комбинирован	беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Смысл рисования. С чего нужно учиться рисовать.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Октябрь						
	Живопись вводное занятие.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Цветовые оттенки основных цветов.	1	2	3	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Ноябрь						
	Королева Кисточка и волшебные превращения красок.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Праздник тёплых и холодных цветов	1	2	3		Беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Декабрь						
	Закрепление	-	1	1	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Декоративное рисование					Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Мир полон украшений. Как мазками нарисовать простые по форме цветы.	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Январь						

	На солнечной опушке. Рисуем солнце, солнечные лучи.	1	1	2	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Декоративные узоры	1	-	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Февраль						
	Декоративные узоры	-	3	3	Комбинирован	Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Орнамент	1	-	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Март						
	Орнамент	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Сказочная рыбка.	1	1	2		Выставка работ	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Апрель						
	Птицы – наши друзья. Учимся рисовать птиц.	1	3	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Май						
	Весёлый зоопарк. Учимся рисовать животных	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
Модуль3 «Анимация»							
	Сентябрь						
	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	1	-	1	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	AnimateCC – программа и инструменты.	1	-	1		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Октябрь						
	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Растровые и векторные изображения.	1	1	2	Комбинирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Ноябрь						
	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
	Покадровая анимация.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки

		Анимация движения.	1	-	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Декабрь						
		Анимация движения.	-	1	1		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Эффекты анимации: тень.	1	1	2	Комбин ирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Анимация формы.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Январь						
		Инструменты панели выравнивания.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Февраль						
		Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	1	1	2	Комбин ирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Эффекты анимации: маска.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Март						
		Эффекты анимации: работа со звуком.	3	1	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Апрель						
		Работа с текстом.	1	1	2		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Публикация мультфильма.	1	2	3	Комбин ирован		МБОУ «СОШ «1с. Самашки
		Май						
		Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.	2	-	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки

**Календарный учебный график
(2 год обучения - вторник, четверг)**

Да та	Время провед ения	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Форма проведен ия занятия	Форма контрол я	Место проведения
			Вс его	Тео рия	Пр ак ти ка			
Модуль № 1 «Компьютерная графика 144			54	90				

	Сентябрь						
	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2		Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Вспоминаем принципы работы в PS	4	2	2		Устный опрос	
	Обзор графических редакторов, достоинства и недостатки растровой и векторной графики.	6	2	4	комбинированная		
	Панель свойств. Панели - вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.	2	1	1	комбинированная		
	Октябрь						
	Вспомогательные программы	10	4	6			
	Изучение простых инструментов редактора AdobePhotoshop	10	4	6	комбинированная		
	Ноябрь						
	Изучение принципов работы в AdobePhotoshop	12	4	8			
	Техника коллажирования, комбинирование изображений	4	2	-			
	Декабрь						
	Техника коллажирования, комбинирование изображений	8	2	6	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Использование различных техник при создании изображений	10	4	6			
	Январь						
	Выставочная деятельность обучающихся	6	-	6	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Способы создания GIF анимации	6	2	4		беседа	
	Февраль						
	Способы создания GIF анимации	4	-	4			
	Способы оформления текстовой информации в AdobePhotoshop	12	4	8	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Март						
	Самостоятельная творческая проектная деятельность	12	4	8			

	Обработка растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop CS	6	2	4			
	Апрель						
	Обработка растровой графики с помощью программы Adobe Photoshop CS	4	-	4			
	Web-функции Photoshop						
	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета.	6	2	4		Беседа	
	Май	6	4	2	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета						
	Техника рисования с помощью мыши и графического планшета	6	-	6	Выставка работ		
Модуль2. «Изобразительное искусство»		36	14	22			
	Сентябрь						
	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	2	-	2		Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Рисование различных фигур	2	-	2		Устный опрос	
	Октябрь						
	Живописное изображение мира животных	4	2	2	комбинированная		
	Живописное изображение мира животных	1		1	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Ноябрь						
	Тематическое рисование	3	1	2			
	Живопись натюрморта и природных форм	1	-	1	комбинированная	беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Декабрь						
	Живопись натюрморта и природных форм	3	1	2	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Цветоведение	1	1	-		тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Январь						
	Цветоведение	3	1	2		Устный опрос	
	Февраль				комбинированная		
	Тематическая живопись	4	1	3			
	Март						
	Тематическая живопись	2	1	1	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

	Живопись пейзажа	3	2	1	комбинир ованная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Апрель						
	Перспектива.	6	2	4	комбинир ованная	беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Май						
	Выставочная деятельность	3	-	3			
Модуль 3 «Анимация»		36					
	Сентябрь						
	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ . ознакомление с программой	2	-	2		Стартовое тестирова ние	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	AnimateCC – программа и инструменты.	2	1	1			
	Октябрь						
	Кисть, сцена и краски – работа над декорациями.	2	1	1	комбинир ованная	Устный опрос	
	Растровые и векторные изображения.	3	1	2			
	Ноябрь						
	Библиотека, подготовка к созданию мультфильма.	1	1	-	комбинир ованная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Покадровая анимация.	3	1	2			
	Декабрь						
	Анимация движения.	2	1	1	комбинир ованная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Эффекты анимации: тень.	2	1	1		беседа	
	Январь						
	Анимация формы.	3	1	2	комбинир ованная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Февраль						
	Инструменты панели выравнивания.	2	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Эффекты анимации: изменение цвета и прозрачности объектов.	2	1	1		Устный опрос	
	Март						
	Эффекты анимации: маска.	2	1	1			
	Эффекты анимации: работа со звуком.	2	1	1	комбинир ованная		
	Апрель						
	Работа с текстом.	2	1	1		Защита проекто в	

		Публикация мультфильма.	3	-	3	комбинированная		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Май						
		Ресурсы для поиска уроков и дополнительной информации о программе Animate CC.	2	-	3			

**Календарный учебный график
(3 год обучения)**

Дата	Время проведения	Наименование тем и разделов	Кол-во часов			Форма проведения занятия	Форма контроля	Место проведения
			Теория	Практика	Всего			
Модуль № 1 «Компьютерная графика 144								
		Сентябрь						
		Вводное занятие. Техника безопасности.	2	-	2	Беседа	Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Введение в компьютерную графику и анимацию.	2	2	4		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Векторная анимация. Сохранение анимации. Форматы файлов анимации.	1	3	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Flash анимация. Управляемая анимация.	-	4	4	Беседа		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Использование анимации для оформления WEB страниц. Интерактивные элементы	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Октябрь						
		Создание бегущей строки. Различные варианты анимации текста.	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Оформление анимации. Основы растровой графики. Импорт анимации, использование фото клипартов.	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Оформление анимации. Основы векторной графики. Импорт анимации, использование графических библиотек.	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

		Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft PowerPoint	2	2	4	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Основы векторной графики в PowerPoint. Создание сложных векторных объектов. Группировка, слияние, трансформация векторных фигур	-	2	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Ноябрь						
		Использование клипартов векторной и растровой графики.	-	2	2		беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Текст в PowerPoint. Эффекты с текстом: тени, обводка, имитация объема, искажение, текстуры. Текстовые фреймы: создание и редактирование.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Анимация в PowerPoint. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование.	1	1	2	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Использование Gifанимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации PowerPoint	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Использование Gifанимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации PowerPoint	1	1	2	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Покадровая анимация. Анимация трансформации, прозрачности.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Покадровая анимация. Анимация трансформации, прозрачности.	2	2	4		Беседа	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Декабрь						
		Создание анимации печатающий текст.	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Создание анимации печатающий текст.	-	2	2	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Подготовка проектов к различным конкурсам	-	12	12			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

Январь							
	Подготовка проектов к различным конкурсам	-	12	12	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Февраль							
	Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows.	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Знакомство с программой VegasPro/	2	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Создание видео проектов в программе VegasPro. Импорт видео файлов. Типы видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа	2	6	8		Защита работ	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Март							
	Практическое задание: видеомонтаж «Мультфильм в кино»	-	8	10			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Импорт графики, музыки. Экспорт. Нарезка музыкальных файлов. Объединение видео, музыки, фото.	-	2	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Создание видео проектов в программе VegasPro. Импорт видео файлов. Нарезка видео файлов. Основы видеомонтажа	-	4	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Создание видео презентаций. Эффекты переходов, титры.		2	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Апрель							
	Подготовка проектов к различным конкурсам	-	6	6			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Подготовка проектов к различным конкурсам	-	6	6		Защита проекта	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Подготовка проектов к различным конкурсам	-	6	6		Защита проекта	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Май							

	Работа со звуком Подготовка проектов к различным конкурсам	-	4	4		Защита проекта	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Создаем фото коллаж. Инструменты выделения, трансформации, слои, корректировка.	-	8	8	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Модуль2 «Изобразительное искусство»							
Сентябрь		7	29	36			
	Рисунок	1	-	1	Беседа	Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Волшебная линия	1	1	2		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Композиция. Выделение композиционного центра	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Октябрь							
	Создаём красивые узоры из точек.	1	2	3	Беседа		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Пятно. Удивительные узоры на крыльях у бабочек	1	-	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Ноябрь							
	Пятно. Удивительные узоры на крыльях у бабочек	-	5	5			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Декабрь							
	Форма. Мои любимые игрушки	-	4	4			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Январь							
	Форма. Мои любимые игрушки	-	2	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Февраль							
	Выразительные средства графических материалов	-	5	5			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Март							
	Цветные карандаши. Цвет радости и цвет печали	-	5	5			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
Апрель							
	Пастель. Урок – фантазия. Удивительная страна	-	4	4	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с.

							Самашки»	
		Май						
		Урок любования. Итоговое занятие	1	2	3		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»	
		Модуль3 «Анимация»	8	28	36			
		Сентябрь						
		Покадровая анимация. Использование слоев, маски.	1	-	1	Беседа	Стартовое тестирование	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Анимация движения объектов. Анимация нескольких объектов, принцип столкновения объектов. Использование слоев для анимации по ключевым кадрам.	1	1	2		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Взаимодействие статики и движения. Инструменты трансформации и деформации слоев. Анимация на основе фотоколлажа.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Октябрь						
		Использование слоев при создании анимации. Скорость анимации. Покадровая анимация.	-	1	1	Беседа		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Создаем анимацию «Воздушные шары» Анимация столкновения нескольких объектов. Слои.	-	2	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Эффекты анимации вращения объектов, анимация прозрачности. Покадровая анимация с использованием слоев и маски. Стили слоя.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Ноябрь						
		Инструменты трансформации и деформации. Анимация вращения	1	2	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
		Декабрь						
		Практическое задание. Рисуем и анимируем мультипликационного	-	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

	героя «Смайлик».						
	Основы работы с цветом и градиентными заливками. Создание сложных цветовых переходов, наложение слоев с использованием различных цветовых режимов.	-	2	2	Комбин.		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Анимация, практические примеры. Покадровая анимация. Использование слоев, маски.	-	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Январь						
	Текстовые анимации. Эффекты анимации с текстом: анимация печатающегося текста, деформация текста, обратный отсчет и др.	-	1	1			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	<i>Практическое задание.</i> Создаем анимацию считалку и эффект печатающегося текста. «Обратный отсчет»	-	2	2	Беседа		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Февраль						
	Стили слоя для текста и других слоев. Анимация стилей: тени, тиснение, градиент, обводка, наложение слоев и др.	-	2	2		Устный опрос	МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Использование кистей и стилей слоя при создании покадровой анимации. Настройка кистей, настраиваем беспорядок. Рисуем и анимируем звезды, дождь, листопад и д	-	2	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Март						
	Использование цветовой коррективы при создании анимации. Основы цветовой коррективы	-	2	2	Беседа		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Инструменты цветовой коррективы и их анимация. Анимация изменения цветовых оттенков фотографии. Создание анимационной открытки в	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

	GIF – формате.						
	Апрель						
	Практическое задание. Создаем анимацию цветовых переходов и градиентных заливок «Цветовой гипноз»	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Соединение различных форм анимаций и видео проектов. Наложение звука и трехмерных эффектов.	1	1	2			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Май						
	Создание визуальных эффектов с текстурами Практическое задание. Создаем анимацию с использованием 2d графики и сохраняем в MOV формате.	-	3	3			МБОУ «СОШ «1с. Самашки»
	Итоговое занятие.		1	1	Защита проектов		МБОУ «СОШ «1с. Самашки»

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Данная программа предусматривает следующие виды контроля:

Стартовый, позволяющий определить исходный уровень развития обучающихся (вводный контроль -тест, собеседование) – сентябрь;

Тематический контроль проводится после изучения наиболее значимых тем (текущий контроль знаний - творческие задания, конкурсы);

Итоговый контроль в формах:

1. тестирование;
2. практические работы;
3. творческие работы, проекты;
4. самооценка и самоконтроль – определение учеником границ своего «знания-незнания».

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания:

методы:

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности детей;

формы:

- тестирование,
- участие в конкурсах путем соревнований внутри группы;
- выполнение творческих работ с тематическими заданиями. Защита проекта (проекты помогают комплексному закреплению материала,

- используются в выставочной деятельности, а также являются демонстрацией вариантов применения полученных знаний).
- представление работ лучших учащихся на дистанционные конкурсы регионального и всероссийского уровней.

Критерии оценки достижения планируемых результатов программы.

Уровень усвоения программного материала обучающимися определяется по трем параметрам:

- Низкий уровень

Теоретические знания: степень усвоения обучающимися теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов.

Личностные качества учащегося. Обучающийся обращается за помощью только тогда, когда совсем не может выполнить задание. Работу выполняет не всегда аккуратно. Слабо проявляет фантазию и творческий подход при выполнении рисунка.

- Средний уровень.

Обучающийся уверенно формулирует правила ТБ

Знание технологии: степень усвоения обучающимися данного материала, глубина, широта и системность знания технологии. Участвует в соревнованиях, но не занимает места.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, при затруднении не всегда обращается за помощью. Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет только при вмешательстве педагога. Не всегда проявляет фантазию, но творчески подходит к выполнению рисунка.

- Высокий уровень

Обучающийся отлично знает правила ТБ.

Уровень овладения практическими умениями и навыками: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам, технологиям) практических действий, свобода владения специальным компьютерным оборудованием и программным обеспечением, качество творческих проектов, обучающихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов. Участие во всех конкурсах и призовые места.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, и сам готов помочь товарищам. Работу выполняет охотно, замечает свои

ошибки и самостоятельно их исправляет. Всегда проявляет фантазию и творчески подходит при выполнении работ.

При определении уровня обучения детей, используются следующие методы: собеседование, наблюдение, опрос, тестирование, экспертная оценка компьютерного проекта.

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения детьми практических заданий. Например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора, «королевство кривых зеркал» (анимированная фотография автора).

Тематический контроль проводится после изучения разделов программы по годам обучения в форме отчетных работ: восстановление архивных, старых, поврежденных фотографий, фотомонтаж, фотоотчет о виртуальном путешествии обучающихся, построение генеалогического дерева семьи ребенка и т.п.

Итоговый контроль

В течение учебного года проводится контроль теоретических знаний в форме тестирования с реализацией вопросов нескольких типов: выбор единственного верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, установление соответствия вариантов, набор правильного ответа вручную.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий.

4.1. Материально-техническое обеспечение программы.

Аппаратное обеспечение:

Мультипликационные студии, фотостудии, новостные студии, киностудии, включая виртуальную и дополненную реальность	
Интерактивный программно-аппаратный комплекс тип 3	1
Комплект оборудования для моделирования виртуальной реальности	1
Гарнитура виртуальной реальности	10
Графический планшет тип 1	15
Графическая станция Тип 1(компьютер)	1
Графическая станция Тип 2 (компьютер)	3
Программное обеспечение для создания анимации	4
Фотоаппарат со сменной оптикой и ручными установками	1
Микрофон	2
Многофункциональное устройство тип 2 (принтер)	1
Комплект осветительного оборудования	1

Штатив	
3Д сканер	1
3Д принтер	1
Комплект видеооборудования для съемки видео 360	1
Интерактивная доска	2
Проектор	1
Ножка	1
Фотокамеры	1

Программное обеспечение:

1. Операционная система: Windows 7 или Windows 10;
2. Adobe PhotoShop CS3 и выше
3. Adobe Animate CC.
4. Vegas Pro.

Помещение: учебный кабинет, рассчитанный на учебную группу от 15 чел, парты, стулья из расчета на каждого учащегося.

Материал необходимый для набросков (гуашь, акварель, ватман, карандаши и т.д)

Наличие программного обеспечения на ПК. Помещение для занятий соответствует требованиям санитарно-гигиенических норм и правил по технике безопасности.

Цели и задачи, поставленные в программе, осуществляются в тесном сотрудничестве детей, педагогов и родителей.

Для успешного овладения содержанием образовательной программы сочетаются различные формы, методы и средства обучения. Для развития фантазии и творческих способностей у детей проводятся занятия, на которых они создают авторские работы по собственному замыслу, на основании приобретённых знаний и навыков. Большинство учебных занятий проводится в форме практических занятий, бесед, тематических праздников.

4.2.Кадровое обеспечение программы.

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися. Для реализации данной программы не требуется обязательного участия узких специалистов.

4.3. Учебно-методическое обеспечение.

Методическое обеспечение образовательной программы «» включает в себя дидактические принципы, методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

Основным способом организации работы с обучающимися является индивидуальная работа.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность.

Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Модуль 1. « Компьютерная графика» Стартовый уровень			
Вводное занятие. Инструкция по ТБ. Начальные навыки работы с программой AdobePhotoshop.	Групповая. Индивидуальная. Теоретическая подготовка.	Презентация по теме. Инструкции по ТБ. Интернет-ресурсы: graphics.cs.msu.su/ - Graphics & Media Lab	Словесный метод (беседа, рассказ, объяснение);
Работа с форматами, масками, слоями.	Групповая, индивидуальная. Практическая работа.	Дидактические пособия: Изучение цветности масок и каналов. Основы работы со слоями. Интерактивная доска, презентации.	Практический метод (упражнения, практические задания);
Базовый уровень			
Способы создания GIF анимации, оформления текстовой информации в AdobePhotoshop	Групповая, Индивидуальная Практическая работа.	Презентация по теме. <i>Устройства ввода графических изображений</i> Мышь, графический планшет, сканер, цифровая фотокамера	Наглядный (показ, демонстрация приемов работы)
AdobePhotoshop - редактор для работы с фотографией	Групповая, Индивидуальная Практическая работа.	Презентация по теме. ластик, кисть, овальная, прямоугольная область выделения.	Практический метод (упражнения, практические задания, иллюстрация , демонстрация с использованием интерактивной доски)

Продвинутый уровень			
Создание презентаций и управляемой анимации в программе Microsoft PowerPoint	Групповая, Индивидуальная Практическая работа.	Анимация в PowerPoint. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование. Использование Gifанимаций. Совмещение файлов анимации и инструментов создания анимации PowerPoint	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Видео монтаж и анимация на основе операционной системы Windows	Индивидуальная Практическая работа.	слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.	наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Модуль 2. «Изобразительное искусство»			
Стартовый уровень			
Знакомство с программой. Смысл рисования. Цветовые оттенки	Групповая, Практическая работа	Презентация. Наглядный материал (произведения известных художников)	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Кисточка и волшебные превращения красок. тёплые и холодные тона	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Материал для рисования (краски, кисти, карандаши). Работы учеников. просмотр видеофильма.	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Базовый уровень			
Тематическое рисование: Живопись натюрморт, природные формы	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация по теме: «Строение формы, очертания, членение, асимметрия». Картины с изображением животных, природных материалов.	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Живопись пейзажа Перспектива.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация по теме. Выставка ручных работ(живопись)	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Продвинутый уровень.			

Волшебная линия Композиция. Выделение композиционного центра	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Просмотр видеофильма, компьютер; мультимедиа проектор. Таблицы с изображением зарисовок	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Цветные карандаши. Цвет радости и цвет печали. Пастель.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация по теме: «Растушевка пальцем, рисование боковиной и кончиком» Свето-тоновая Моделировка (таблица)	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Модуль 3. «Анимация»			
Стартовый уровень			
Вводное занятие. Кисть, сцена и краски – работа над декорациями. Растровые и векторные изображения.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация Интернет ресурсы: http://noisefx.ru/	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный:
Эффекты анимации, анимация движения, изучение азов создания мультфильма.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация Интернет ресурсы: http://iplayer.fm/artist/778721-SHumoteka/ http://wav-library.net/	наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Базовый уровень			
Покадровая анимация. Эффекты анимации: маска, звук.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Демонстрационный материал, таблицы. Интернет ресурсы: http://wav-library.net/	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Создание и публикация мультфильма	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Интернет ресурсы: http://iplayer.fm/artist/778721-SHumoteka/ http://studio-molino.ru/p0041.htm	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
Продвинутый уровень			
Создание управляемой анимации.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Демонстрационный материал Интернет ресурсы: http://noisefx.ru/	словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы);

Использование растровой графики и анимации для оформления WEB проектов.	Групповая, Индивидуальная Практическая работа	Презентация по теме.. Интернет ресурсы: http://iplayer.fm/artists/778721-SHumoteka/ http://studio-molino.ru/p0041.htm	практический; словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ, демонстрация приемов работы); практический;
---	---	---	--

Критериально-оценочная база оценки образовательных результатов

Задача	Критерий	Показатель	Метод
Обучить приемам работы в различных графических редакторах	Уровень выполнения работ	Практические работы (качество, законченность, количество); ведение и понимание записей теории.	Устный опрос; контрольные задания; соревнования внутри объединения.
		Участие в конкурсах (уровень конкурса, результативность).	Участие в конкурсах.
Обучить различным техникам обработки и создания изображений, созданию спецэффектов	Уровень применения на практике различных техник в работе с изображениями.	Практические работы с использованием различных техник(качество, законченность, количество) по заданию педагога.	Рабочая электронная папка индивидуальных работ; контрольные задания.
		Самостоятельные творческие работы (количество, уровень, законченность).	Самооценка работ ребенка; наблюдение педагога, выставки на стенде.
Развить конструктивно-технические способности учащихся	Уровень обработки графических изображений.	Самостоятельные творческие работы с использованием изученных техник и методов(качество, разноплановость, количество).	Участие в конкурсах.
Развить творческие способности учащихся	Уровень самостоятельных творческих работ.	Законченность, разноплановость, количество (по темам).	Наблюдение; анализ.
		Применение изученных техник и методов для выполнения авторских творческих работ (комплексно).	Наблюдение; анализ; участие в конкурсах.
Формирование аккуратности, терпения, самостоятельности учащихся	Уровень выполнения практических работ (поэтапно).	Промежуточные состояния практических работ (наличие).	Самоанализ; опрос; анализ; уровень конкурсных работ.

Формирование ценностного отношения к труду	Уровень выполнения, применение авторских работ.	Уровень выполнения, законченность, использование авторских работ.. Участие в мероприятиях учреждения ДО, оформлении рабочего стенда в благотворительных акциях с использованием авторских работ	Количество законченных работ. Количество авторских работ для мероприятий.
--	---	--	---

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Денисов А. Интернет: самоучитель.- СПб.: Питер, 2012.
2. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.:ил.
3. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2010г
4. Шафран Э. Создание web-страниц; Самоучитель. -СПб.:Питер, 2000.
5. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint.

Список используемой литературы для педагога:

1. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
2. Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
3. Государственный образовательный стандарт
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
5. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
6. Образовательные сайты Интернет.
7. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
8. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде OpenOffice.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
9. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
10. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

Интернет ресурсы:

<http://school-collection.ed /ru.>

Общие образовательные сайты:

graphics.cs.msu.su/ Graphics & Media Lab

www.edu.ru федеральный портал Российское образование

<http://multazbuka.ru>

<https://dshi-online.ru>

<http://iplayer.fm/artis t/778721-SHumoteka/>

<http://studio-molino.ru/p0041.htm>

<http://wav-library.net/>