**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**‌****Министерство образования и науки Хабаровского края ‌‌**

**‌****Администрация Ульчского муниципального района Хабаровского края Комитет по образованию‌**​

**МБОУ СОШ с. Сусанино**

|  |  |
| --- | --- |
| **Рассмотрена**  на заседании методического совета  протокол №\_\_  от « » 202г. | **Утверждаю**  Директор  МБОУ СОШ с. Сусанино  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  « » 202 г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ**

**ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**Гений компьютерной графики**

Направленность: художественная, интегрированная с технической

Возраст учащихся:

9 – 14 лет (стартовый уровень)

Автор-составитель:

С. Сусанино

**РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДООП**

* 1. **Пояснительная записка**

Настоящая программа интегрирует художественную и техническую направленность и предназначена для получения дополнительного образования в области компьютерного дизайна.

Программа дает возможность более детального и углубленного изучения графических программ с закреплением практических навыков работы.

Нормативно-правовой основой программы являются следующие документы:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской федерации» (от 29.12.2012г № 273-ФЗ);
2. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы 2.4.4.3172-14 (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41);
3. Концепция развития дополнительного образования детей (утв.Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. N 1726-р г.);
4. Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования и науки России (от 11.12.2006г. №06-1844);
5. [Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;](http://ivo.garant.ru/document?id=72016730&sub=0)
6. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МБОУ СОШ п. Сусанино.

**Направление программы**

Направленность программы - художественная с интеграцией технической направленности. Направление – графический дизайн.

**Актуальность программы**

Сегодня информационные технологии становятся одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Компьютерный дизайн -это средство интеллектуального развития детей. Владение различными дизайнерскими компьютерными программами чрезвычайно востребовано на современном рынке труда.

Актуальность данной программы формируется также и из потребности в развитии эстетической культуры при помощи информационно-коммуникационных технологий.

Используя программу «Гений компьютерной графики», педагог помогает раскрыть творческий потенциал учащихся средствами компьютерной графики. Ученик не просто научается работать в пакетепрограмм: CorelDRAW® GraphicsSuite X5, СorelPhoto-PAINTХ5, Сorel-TRASSХ5, в которых работают современные компании, создавая эскизы современных плакатов, обложек журналов, но узнают, как при помощи лазерных машин, плоттеров, разрабатывается фирменный стиль, научатся создавать собственные эскизы и проекты, пропуская через призму искусства современные информационные технологии. А для этого детей нужно научить разбираться в основах композиции, рисунке (графических изображениях в разных техниках), живописи (знать и понимать работы великих мастеров, видеть красоту в малом; используя законы изобразительного искусства, выигрышно подать свое произведение), что само по себе предполагает выход на новый уровень изучения возможностей компьютерной графики.

Программа «Гений векторной графики» предоставляет обучающемуся возможность освоить компьютерные технологии для воплощения своих замыслов. В процессе освоения программы ученик научится создавать некоторые образы с помощью ИК - инструментария, т.е. сможет добиться определенных результатов минимальными средствами.

**Педагогическая целесообразность**

Научить видеть прекрасное вокруг себя, в окружающей действительности призвана система эстетического воспитания, – в частности, система художественного обучения и воспитания, которая рассматривается отечественной наукой как важный и целенаправленный процесс, обеспечивающий формирование у учащихся творческих способностей, вкусов, эстетических потребностей, интересов, а в целом – эстетической культуры обучающихся.

Без виртуальной плоскости экрана – телевизионного, видео, компьютерного, сотового телефона или Интернета - современный ребёнок немыслим. Экран, внедряясь в детское сознание посредством оптических эффектов и образов, не просто конструирует новые ценности и потребности, но и трансформирует их, являясь средством эстетического восприятия действительности.

Программа «Гений векторной графики» даёт обучающемуся возможность постичь глубину возможностей компьютера как средства для воплощения своих идей и художественных представлений о мире. Формируется правильная система ценностей, составляющих духовную культуру подрастающего поколения и общества в целом.

**Адресат программы**

Программа рассчитана на учащихся 9-14лет (стартовый уровень). **Объем и срок освоения дистанционной программы**

Программа рассчитана на 16 занятий.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Продолжительность одного занятия (академические часы) | Количество занятий в неделю | Количество часов в неделю | Количество недель | Общее количество часов в год |
| Стартовый, 1-ый год обучения | | | | |
| 1 час | 2 | 2 | 8 | 16 |

**Формы организации образовательного процесса:**

Занятия – групповые и индивидуальные.

**Виды занятий:** теоретическое занятие; практическое занятие, самостоятельная работа, выполнение проектов, экскурсии; контроль знаний в виде выполнение итоговой работы, защиты проектов, участия в выставке- конкурсе.

**1.2. Цель и задачи дистанционного курса**

**Цель программы**: удовлетворение потребности ребенка в художественном творчестве средствами векторной графики.

**Задачи.**

*Предметные*

1. Сформировать у учащихся умения пользования компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой.

2. Показать возможности компьютерной графики для решения художественных задач.

3. Научить применять основные инструменты программы Coral DRAW X5.

4. Учить рисовать с помощью векторов (основной инструмент, свободная форма).

5. Учить создавать рисунки на разные темы с помощью инструментов векторной графики, с учетом основных законов композиции и рисунка, в том числе через создание условий для самостоятельного творчества.

*Метапредметные*

1. Учить ставить цели и прослеживать пути их достижения.

2. Учить проводить самооценку своего труда.

3. Развивать способности к художественному творчеству через освоение компьютерной программы Сorel DRAWX5

*Личностные*

1. Воспитывать аккуратность в работе.

2. Развивать терпение, настойчивость, привычку и потребность к труду для достижения результата.

**1.3. Учебный план и содержание программы «Гений компьюьерной графики»**

**СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

Рисование изображений инструментом Свободная форма. Особенности инструментов Перетекание, Контур, Искажение, Тень, Прозрачность, Художественное оформление. Множественность функций инструмента Перетекание.

**Занятие 1**. Знакомство с интерфейсом программ Corel DRAW® GraphicsSuite X5, СorelPhoto-PAINTХ5, Сorel-TRASSХ5, Corel Сonnect , Сorel – CAPTUREX5.

Панель инструментов Corel DRAW®.

Строка меню, инструмент Выбора (выбор изменения положения или преобразования объектов) в работе над созданием векторного изображения. Особенности инструмента; принципы работы с ним.

Отработка умений рисовать прямоугольники, многократно дублировать их для различных целей. Отработка способов заливки: фонтанной, заливки двухцветным узором, многоцветным узором и текстурой.

*Авторское примечание*

«Нашу жизнь можно сравнить с лоскутным, ярким одеялом, где каждый прожитый день – отдельный лоскуток, в конце жизни собирается в целый разноцветный ковер наших дней. Каждый человек ответственен за свой цвет ОДЕЯЛА ЖИЗНИ. Создай свою яркую жизнь, - говорю я ученику, - на примере повтора квадратов, через «горячую клавишу» Ctrl, создай свою жизнь сейчас из ярких фонтанных заливок и разноцветных заготовок, узоров, интересных текстур».

**Занятие 2**.

Сохранение документа в свою папку. Отработка умений создавать свою папку и сохранять правильно файл для создания векторного изображения.

*Авторское примечание*

Это одно из самых важных правил работы в компьютерных программах. Сохраняться важно, где и запоминать путь хранения документа. Очень важно имя файла, называем так, чтобы через год работы - мы могли вспомнить и найти файл на компьютере. Учимся также в процессе работы над созданием изображения на компьютере каждые пять, шесть операций обязательно нажимать на кнопочку Сохранить в строке Меню.

Упражнения на отработку навыков через инструменты: Прямоугольник, Заливка, Двухцветная заливка. Выполнение упражнения «Создай свой узор в двухцветной заливке». Строка состояния. Палитры и заливки. Инструменты: Прямоугольник. Заливка, Двухцветная заливка, Редактор двухцветного узора.

*Авторское примечание*

Учащиеся представляют себя дизайнером тканей, так как в этом узоре ритмический повтор. На мой взгляд, это очень серьезное упражнение для занятий, так как уже на первых занятиях ребенок создает и рисует своё, то что ему интересно, и за короткий срок может получиться качественное, цветное изображение.

**Занятие 3**.

Решение практических задач, связанных с векторной графикой. Панель инструментов. Рисование изображений инструментом Свободная форма. Выполнение задания «Лисичка».

*Авторское примечание*

*Упражнение «Лисичка» помогает «включиться» в векторную графику; после выполнения задания учащийся понимает, как рисовать векторами.*

**Занятие 4**.

Закрепление умения работать в программе инструментом Свободная форма. Выполнение задания «Рак-отшельник».

**Занятие 5**

Отработка умений работы с инструментами: Перетекание, Контур, Искажение, Тень, Прозрачность, Художественное оформление. Рисование изображений инструментом Свободная форма. Особенности инструментов Перетекание, Контур, Искажение, Тень, Прозрачность, Художественное оформление. Множественность функций инструмента «Перетекание».

*Авторское примечание*

Перетекание- перетекание объектов реализуется с помощью последовательности из промежуточных объектов и цветов. Контур – серия концентрических фигур, которые расходятся из объекта или входят в объект. Искажение – это преобразование объектов с использованием эффектов сжатия и растяжения, застежки-молнии и кручения. Тень-применение тени «за» или «под» объектами. Прозрачность – частично показать области изображения под объектами. Продолжаем Знакомство с интерфейсом пакета программ CorelDRAW® GraphicsSuite X5, набором инструментов. Множественность функций инструмента Перетекание (каждая кнопочка на панели инструментов содержит подкнопочки).

**Занятие 6**

Выполнение упражнения «Домик с приведениями». Рисование изображений инструментом Свободная форма. Изучаем инструмент художественное оформление. Блокировка, разблокировка изображения.

**Занятие 7**

Выполнение упражнения «Космос» Учимся переводить векторное изображение в растровое. Накладываем на растровое изображение трех мерный эффект.

**Занятие 8**

Растровая и векторная графика

Понятия растровой и векторной графики, отличия и особенности, сканирование созданных фонов, работа с растровым изображением в программе.

Создание собственных растровых фонов (тонируем акварелью бумагу, предварительно поцарапав лист вертикальными и горизонтальными движениями), сканирования изображений, для последующей работы в пакете программ Corel DRAW®.

*Авторское примечание*

В работе с растровыми фонами очень удобно использовать свои личные, неповторимые изображения, разработанные лично автором, они эксклюзивны и неповторимы. Тонируем бумагу акварелью одним прикосновением широкой, натуральной (белка, колонок) кисти. В момент нанесения на кисточке в меру воды и в меру краски. Перед работой можно ватман, бумагу с которой работаешь, поцарапать грубой наждачкой вертикальными и горизонтальными движениями. При нанесении тонкой акварельной заливки бумага будет похожа на текстуру холста. Также можно использовать бумагу разного качества: рисовую - китайскую бумагу, ватман, газетную без типографской краски, акварельную и т.д.

**Занятие 9**

Создание векторного изображения на основе растрового. Отличительные особенности растрового и векторного изображений. Блокировка и разблокировка растрового объекта. Группировка векторного изображения. Разгруппировка.

Работа с растровыми изображениями. Редактирование растрового изображения с помощью Photo-PAINTХ5, Сorel-TRASSХ5.

Работа с растровым и векторным изображением. Создание векторного изображения на основе растрового. Отработка умения отличать растровое и векторное изображения. Упражнение «Снежинка».

*Авторское примечание*

В работе над снежинкой, над выбором нужной снежинки можно рассказать учащимся про исследования Маса́ру Эмо́то,  известный экспериментами, направленными на доказательство того, что вода обладает способностью «воспринимать информацию» от окружающей среды. Основной метод «доказательства» состоит в «воздействии» на воду произносимыми и написанными словами и изучении структуры кристаллизации такой воды, которая, по его заявлениям, изменяется в зависимости от смысла этих слов. Начиная с 1999 года, Эмото издаёт книгу «Послание воды», содержащую фотографии кристаллов с пояснением, какая информация была «послана» воде.

<https://books.google.com/books/about/The_Hidden_Messages_in_Water.html?id=kb4mcLF7WHcC&source=kp_cover>

<http://www.o8ode.ru/article/energo/emotoenergy/>

**Занятие 10**

Блокировка изображения, нанесение замкнутого векторного объекта поверх растрового изображения, заливка, перенос центрального узла в нужную точку, изменение центра вращения объекта, дублирование элементов по кругу, группировка объектов, дублирование объекта при помощи правой клавиши мыши. Выполнение упражнения - «Цветочек»

**Занятие 11**

**Рисуем природу в векторной графике**

Выполнение упражнения «Белки на дереве». Заливка, Двухцветная заливка Заливка Текстурой. Блокировка изображения. Инструмент Свободная форма. Строка меню, инструмент создания Формы. Изменение кривой /или символа текста с помощью перемещения узлов в работе над созданием векторного изображения. Особенности инструмента, принципы работы с ним. Типы линий. Абрис, толщина Абриса, Цвет Абриса. Группировка векторного изображения.

**Занятие 12**

**Рисуем природу в векторной графике**

«Птицы на фоне солнца». Использование инструмента Свободная форма. Заливка - Фонтанная, Однородная. Инструмент пересечение.

**Занятие 13**

**Выполняем рисунок на выбор:**

«Птичка на дереве», «Петушок простой», «Одинокий олень», «Деревья», «Олени в лесу», «Рыбки», «Море», «Моркой мотив»

**Занятие 14-15**

**Фигура человека в векторной графике**  *«Девочка и море»*

Изучение различных способов рисования Corel DRAW®. Свободное векторное рисование, Прямая через 2 точки. Кривая Безье. Варианты Художественного оформления. Перо. В-сплайн. Ломаная линия. Кривая через 3 точки.

*Авторское примечание*

Искусство рисования человека - одно из сложнейших в любом виде искусств, будь то скульптура, монументальное искусство, живопись или графика. Чтобы научиться по-настоящему изображать человека, люди учатся художественных школах, училищах, специальных институтах, в «Академии искусств». Мы же только прикоснемся с помощью простых форм векторной графики к сложному искусству изображения человека

**Занятие 16 Шрифты как носители информации**

Виды шрифтов; понятие «шрифтовые семьи». Печатание текста с помощью инструмента Текст: выбор шрифта, особенности работы со шрифтами в программе CorelDRAW®.

Выполнение упражнения «Дизайн рубленых шрифтов»

Планируемые результаты освоения дистанционной программы

Предметные

1. Обучающиеся получат представление о возможностях компьютерной графики.
2. Изучат основные инструменты программы Coral DRAW X5, их настройку и особенности.
3. Обучающиеся научатся владеть компьютером как средством решения простых практических задач, связанных с векторной графикой.

*Метапредметные*

1.Обучающиеся научатся ставить цели работы и составлять план выполнения графической работы на компьютере.

2. Смогут проводить самооценку своего труда относительно поставленной цели и плана графической работы на компьютере.

*Личностные*

1. Обучающиеся будут проявлять уважительное отношение к труду, будут испытывать потребность в творческой деятельности.

2. Смогут продемонстрировать аккуратность в работе.

3. Будут проявлять терпение и настойчивость в достижении поставленной цели.

**2. Условия реализации программы**

Для осуществления образовательного процесса при реализации программы необходимо следующее.

**Материальное обеспечение**.

операционная система не ниже Microsoft Windows 7 64 bit Professional Russian, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, графические редакторы CorelDraw, Corel PHOTO-Paint, Adobe Photoshop, антивирусная программа. Ноутбуки 17.3" HP ProBook 470 G5 (2RR73EA). **Центральный процессор с тактовой частотой** не менее 3,4 ГГц, частота шины 5000 МГц, объем кэш-памяти второго уровня не менее 4 Гб, тип оперативной памяти DDR-III DIMM, тактовая частота 1066/1333 МГц; **жесткий диск** объемом не менее 500 Гб, интерфейс SATAII, **оптический привод системного блока** 1 (DVD±RW), **видеоадаптер системного блока с** объемом видеопамяти не менее 1024 Мб, VGA, шина не менее 256 bit, **звуковой адаптер** IntelHighDefinitionAudio; максимальный объем оперативной памяти не менее 8 Гб, возможность подключения к локальной сети, источник бесперебойного питания, комплект сетевого оборудования.

**Формы аттестации/контроля**

Практическая работа, создание изображения после каждого урока.

**Критерии оценки работ**

Главное чтобы нравилось самому исполнителю, сделать так чтобы нравилось автору. Сам ребенок является главным в оценке работы.

**Список литературы для учащихся:**

1. Ymapalata.ru.

2. Бодо Шефер «Законы победителей»: БХВ-Петербург, 2012 г.

3. Информация из глобальной сети Интернет.

4. Наталья Грейс «Самые смелые цели».

5. М. Бурлаков. «СогеlDraw 11. Наиболее полное руководство». Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2003 г.

6. В. И. Мураховский. «Компьютерная графика. Популярная энциклопедия». 7. Москва «АСП-ПРЕСС СКД» 2003 г.

8. Гурский Ю.[Эффективная работа: трюки и эффекты в Corel Draw11 (+CD)](http://www.books.ru/shop/books/139194).

**Подборка ссылок:**

Виртуальные музеи и галереи, собраны ссылки на некоторые:

1. Эрмитаж

[https://bit.ly/33nCpQg](https://www.google.com/url?q=https://bit.ly/33nCpQg&sa=D&source=hangouts&ust=1584611978172000&usg=AFQjCNGlGw52yvL0J1KIC-K8GDrUcA5gxA).  
2. Третьяковская галерея  
[https://artsandculture.google.com/partner/the-state-tretyakov-gallery](https://www.google.com/url?q=https://artsandculture.google.com/partner/the-state-tretyakov-gallery&sa=D&source=hangouts&ust=1584611978172000&usg=AFQjCNHszUaMjauflP7BY-72c1N21u8oGA)  
Музей истории искусств (Kunsthistorisches Museum), Вена  
[https://bit.ly/3d08Zfm](https://www.google.com/url?q=https://bit.ly/3d08Zfm&sa=D&source=hangouts&ust=1584611978172000&usg=AFQjCNGy6Y4IP5wjvspFe46aKdHqk0k8oQ)

3.Государственный Русский музей (Санкт-Петербург)  
[https://bit.ly/2IOQDjq](https://www.google.com/url?q=https://bit.ly/2IOQDjq&sa=D&source=hangouts&ust=1584611978172000&usg=AFQjCNGyfK2p35SLjvq3_OOFuSrWu3Y6EQ)