



«Компьютерная живопись для начинающих»

Дополнительная общеразвивающая программа

Уровень: Стартовый
Возраст обучающихся: 9-10

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №14 с углубленным изучением
отдельных предметов»

Согласованно: Руководитель Центра
Цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста» А.В. Медведева

Утверждаю:
Директор МБОУ «Школа № 14»
Н.А. Майснер
Приказ от 09.08.2023 № 126-ОД



Принято педагогическим советом
МБОУ «Школа № 14»
Протокол от 09.08.2023 №16

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная живопись для начинающих»**

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 9-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Власенко Анжелика Константиновна

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	4
1.3. Содержание программы	5
1.3.1. Учебно-тематический план	5
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана	6
1.4. Планируемые результаты	9

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график	10
2.2. Условия реализации программы	11
2.3. Формы аттестации / контроля	11
2.4. Оценочные материалы	11
2.5. Методические материалы	12
2.6. Список литературы	13

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «компьютерная живопись для начинающих» относится к технической направленности. Программа может быть использована для проведения мастер-классов с детьми разного уровня подготовки.

Программа разработана согласно нормативным и правовым документам:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ);
- Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018 – 2025 гг. (постановление Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. № 1642);
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-Р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав и локальные акты учреждения.

Актуальность программы Развитие творческих навыков, обучающихся и умения владеть графическим редактором уже с юного возраста.

Отличительные особенности программы в данное время наша жизнь тесно связана с технологиями, даже творчество перешло на новый уровень, и мы имеем большое количество творческих профессий где нужно знать и владеть как графическими редакторами, с которыми вы работаете, но и творческим навыком. Основная проблема многих начинающих это не незнания грамотного рисунка, а не умения владеть инструментом в данном случае собственной кистью руки.

Благодаря курсу учащиеся смогут научиться владеть графическим редактором и получают опыт работы и улучшат свои навыки более точного рисунка.

Адресат программы: Дети с 9-10 лет.

Объем и срок освоения программы программа рассчитана на 34 часа, на 1 год обучения.

Режим занятий, периодичность и продолжительность: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Форма обучения: очная.

Организация образовательного процесса: занятия групповые. Процесс обучения творческий, в основе его лежит практическая деятельность. Количество учащихся в группе 12 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: -развитие творческих способностей у детей путем развивающих упражнений для кисти руки и поэтапный рисунок вместе с учителем для освоения метода рисования на компьютере в графическом реакторе Krita.

Задачи программы:

1. Личностные:

- достижение поставленной цели;
- воспитывать усидчивость;
- расширения кругозора и творческого самовыражения.

2. Метапредметные:

- учит планировать и достигать поставленных целей;
- развивает аналитические способности.

3. Предметные:

- познакомить с принципом работы с графическим редактором на компьютере;
- развить мелкую моторику;
- научится поэтапной работе;
- умение соединять и анализировать информацию;
- приобретение знаний в области художественного творчества;
- пробудить желание творить самостоятельно;
- развить коммуникативные навыки.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Вводная часть.		2	1,5	0,5	Беседа, практическая работа
1.1	ознакомление с программой Krita	1	1	0	Беседа
1.2	Линии	1	0,5	0,5	Беседа, практическая работа
Раздел 2. Животный мир.		19	0	19	практическая работа
2.1	Домашние животные	4	0	4	практическая работа
2.2	Животные фермы	4	0	4	практическая работа
2.3	Дикие животные	5	0	5	практическая работа
2.4	Различные виды птиц	6	0	6	практическая работа
Раздел 3. Растительность		6	0	6	практическая работа
3.1	Фрукты и овощи	2	0	2	практическая работа
3.2	Цветы и растения	4	0	4	практическая работа
Раздел 4. Сказка		7	0	7	практическая работа
4.1	Сказочные персонажи	3	0	3	практическая работа
4.2	Русский фольклор	4	0	4	практическая работа

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Вводная часть. (2 ч.)

Тема 1.1. ознакомление с программой Krita (1ч.)

Теория: *Krita*- это программа для рисования, программа находится в свободном доступе в сети интернета что делает ее легко доступной для каждого. Программа так же выделяется тем что она часто обновляется, но при желании каждый пользователь может добавить что-то свое для улучшения.

Как начать работу.

На самом верху есть полоска «**меню программы**» она открывает возможности для редактирования файла на котором вы работаете. Но для того что бы начать рисовать вам необходимо создать **Холст** для этого нажмите «**файл**» и далее «**создать...**» вылезет окно **редактирования холста** где можно поменять высоту и ширину или расположить с вертикально или горизонтально. Рекомендуемые размеры (7016x 4961). после создания холста характеристики при создании нового холста останутся теми же.

Далее нажмите «создать» и окно исчезнет и у вас появится холст в «рабочей области».

Что мы видим:

«**панель инструментов**» находится сразу под меню. Здесь можно настроить основные инструменты для рисования или выбрать кисть для рисования.

Кнопки:

-«отмена» и «вернуть» если вы что-то нарисовали и вам не понравилось вы можете нажать на кнопку отмены, а если захотите вернуть обратно, то нажмите вернуть

-«мини палитра» вы можете чередовать между собой два цвета нажав на стрелочку между двумя квадратами.

- полоска «непрозрачности» и «размера» выбранную вами кисточку можно изменить, заделав ее полу прозрачной или поменять ее размер.

-кисточка линии и фигуры

-рука двигает холст стрелочки двигают сам рисунок

-кнопки выделения помогут редактировать выделенную вами область так же присутствует кнопка «убрать выделение» в виде крестика

-«ножницы» если вы выделите определённую область где вы что-то нарисовали и нажмете на эту кнопку, и вы удалите рисунок. Если вы нажмете на ножницы без выделения, то выбранный вами слой удалится.

-есть быстрое редактирование оно поможет исказить ваш рисунок

-пипетка и заливка позволяю взять цвет из рисунка и залить выбранным цветом рисунок

-векторы редактирование векторов и курсор работают только на векторном слое (о нем позже)

На начальном этапе работы вам пригодятся только несколько инструментов это:

-кисточка, линии и фигуры
-кнопка «отмена» и «вернуть» отменит последнее совершенное вами действие или вернёт его
-ползунок «размер» для того что бы сделать размер кисточки меньше или больше

«Настройки кисти и слоев» – находится в правом части экрана. Там можно найти палитру, редактор слоя и редактор кисти.

Редактор слоя

плюсик отвечает за добавление нового слоя (там же можно добавить векторный слой нажав на стрелочку)

два квадрата делает копию выбранного вами слоя

стрелочка в низ и вверх двигает выбранный слой между другими слоями

корзина удалит выбранный вами слой

полоска непрозрачности делает ваш выбранный слой полупрозрачным

редактор кистей вы можете изменить характеристики кисточки изменив ее текстуры и характеристики выбрав один из списка. Такие как ластик или штамп

для того что бы сохранить нажмите «файл» далее «сохранить как...»

у вас откроется окно где вам нужно будет выбрать куда вы сохраните вашу работу для этого зайдите во вкладку «рабочий стол» и при помощи правой кнопки мыши создайте папку и подпишите ее своим именем и фамилией. Далее нажмите на эту папку в этой папке вы и будете сохранять свои работы, но для сохранения нужно назвать свою работу и поставить тип файла автоматически всегда ставится (*.kra) формат это позволяет вернуться и отредактировать свою работу снова и снова. Если ваша работа готова поставьте формат (*.png) и сохраните ее.

Форма контроля: Беседа.

Тема 1.2. линии (1 ч.)

Теория: для того что бы начать рисовать необходимо для начала научиться управлять кистью руки. Твердая и натренированная рука при рисовании поможет, как и улучшить ваши способности в рисовании так и визуально ваши работы будут выглядеть аккуратно. Но как добиться такого результата? В этом поможет тренировка рисования линий помните, чем больше вы уделяете работе внимания, тем больше у вас будет получаться.

Практика: по файлу что будет предоставлен учителем нужно будет потренироваться рисовать разные линии

Форма контроля: Беседа, практическая работа.

Раздел 2. Элементы природы (19 ч.)

Тема 2.1. Домашние животные (4ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать кошку, собаку, грызуна, попугая.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 2.2. Животные фермы (4ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать корову, курицу, свинью, овцу.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 2.3. Дикие животные (5ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать льва, слона, жирафа, медведя, обезьяну.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 2.4. Различные виды птиц (6ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать Ворона, пингвина, орла, утка, сова, пеликан

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 3. Растительность (6ч.)

Тема 3.1. Фрукты и овощи (2ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать фрукты и овощи.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 3.2. Цветы и растения (4ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать цветы, кактусы, деревья, грибы.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 4. Сказка (7ч.)

Тема 4.1. Сказочные персонажи (3ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать принца и принцессу, фею и волшебника, единорога и дракона.

Форма контроля: практическая работа.

Тема 4.2. Русский фольклор (4ч.)

Практика: по предоставленному файлу нужно будет от рисовать жар-птицу, леший, Баба яга, домовой.

Форма контроля: практическая работа.

1.4. Планируемые результаты

По окончании 1 года обучения учащийся будет знать:

- принцип работы графического редактора
- принцип работы над рисунком
- технология последовательного создания изделия

Будет уметь:

- применять знания на практике
- умение работать с информацией
- уметь создавать продукт в графическом редакторе

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

№	Дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Формы контроля
1		Л/П	2	Вводная часть	коворкинг	Беседа, практическая работа
1.1		Л/П	1	Ознакомление с программой Krita	коворкинг	Беседа
1.2		Л/П	1	Линии	коворкинг	Беседа, практическая работа
2		Л/П	19	Раздел 2. Животный мир.	коворкинг	практическая работа
2.1		Л/П	4	Домашние животные	коворкинг	практическая работа
2.2		Л/П	4	Животные фермы	коворкинг	практическая работа
2.3		Л/П	5	Дикие животные	коворкинг	практическая работа
2.4		Л/П	6	Различные виды птиц	коворкинг	практическая работа
3		Л/П	6	Раздел 3. Растительность	коворкинг	практическая работа
3.1		Л/П	2	Фрукты и овощи	коворкинг	практическая работа
3.2		Л/П	4	Цветы и растения	коворкинг	практическая работа
4		Л/П	7	Раздел 4. Сказка	коворкинг	практическая работа
4.1		Л/П	3	Сказочные персонажи	коворкинг	практическая работа
4.2		Л/П	4	Русский фольклор	коворкинг	практическая работа

Количество учебных недель – 34

Количество учебных дней – 5

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов – с 1 сентября по 31 мая 2024 года.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Стол ученический: 5 шт.
- Стул ученический: 10 шт.
- Персональный компьютер: 15 шт.
- магнитно-маркерная доска;
- видео проектор.

Кадровое обеспечения:

К проведению занятий привлекаются специалисты, обладающие необходимыми компетенциями в области компьютерной живописи.

2.3. Формы аттестации / контроля

Предусматриваются различные формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы:

- отзывы родителей учащихся на сайте учреждения;
- защита проектов.

2.4. Оценочные материалы

Формами аттестации/контроля по итогам обучения являются: выполнение и защита индивидуальной творческой работы. Результаты освоения выражаются в освоении знаний и умений, определенных в программе. Контроль и оценка результатов освоения осуществляется педагогом в процессе проведения практических уроков и выполнения практических работ.

Оценочные материалы

Способы и средства выявления, фиксации результатов обучения

- Педагогическое наблюдение
- Анализ творческих работ
- Беседа

2.5. Методические материалы

Примерные практические задания по основам рисунка и компьютерной живописи

Примерные вопросы для повторения, изученного материала к разделам программы.

Техническое оснащение кабинета для реализации дополнительной общеразвивающей программы

Методический материал. Разработки занятий - мастер классов. Набор инструментов для демонстрации.

Дидактический и раздаточный материал в тематических папках.

Видеоматериал Учебно-познавательный материал. Презентации по темам занятий.

По результатам работ учащиеся овладеют принципами работы графического редактора разовьют у себя творческие умения. Дальнейшие знания и умения в дальнейшем им помогут развиваться дальше в творческой деятельности.

2.6. Список литературы

1. Белых, В. А. Пишу и рисую на «5» (+ наклейки) / В.А. Белых. - М.: Феникс, 2015. - 923 с.
2. Губарева-Муха, Л. С. Самоучитель рисования / Л.С. Губарева-Муха. - М.: АСТ, Астрель, 2007. - 809 с.
3. Салмина, Н. Г. Учимся рисовать. Клетки, точки и штрихи / Н.Г. Салмина, А.О. Глебова. - М.: Вентана-Граф, 2012. - 168 с.
4. Салмина, Н.Г. Умелые ручки. Рисуем по звездам. Рабочая тетрадь №1 / Н.Г. Салмина. - М.: Вентана-Граф, 2015. - 832 с.
5. Самоучитель рисования для мальчиков и девочек. - М.: Рипол Классик, Владис, 2014. - 486 с.
6. Сахарова, О. М. Каляки-маляки. Первые опыты рисования / О.М. Сахарова. - М.: Литера, 2013. - 420 с.
7. Учимся рисовать героев фэнтези. - М.: Эксмо, 2009. - 676 с.
8. Учимся рисовать. Рабочая тетрадь. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016. - 140 с.
9. Фантазируй и рисуй. Фрукты и овощи. - М.: Феникс, 2015. - 746 с.
10. Что было раньше? Развитие творческих способностей у детей 3-9 лет. - М.: Алиса, 2013. - 677 с.