

ПРАВИТЕЛЬСТВО РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
"Всероссийский детский центр "Океан"  
(ФГБОУ "ВДЦ "Океан")

РАССМОТРЕНА  
и рекомендована к реализации  
методическим советом  
отдела дополнительного образования  
управления образовательных программ  
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"  
от \_\_\_\_\_ 01.12 \_\_\_\_\_ 2023 г.  
Протокол № \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНА  
Директором  
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"  
Соловей Н. В.  
(приказ от 15. 01. 2024 №9-у)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА

**«Студия иллюстрации и графического дизайна»**

техническая направленность

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Уровень освоения программы: стартовый  
Объем программы: 12 часов  
Срок реализации: 21 календарный день

Автор-составитель:  
Ашихмина Валерия Витальевна,  
педагог дополнительного образования  
ФГБОУ "ВДЦ "Океан"

г. Владивосток  
2023 г.

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Студия иллюстрации и графического дизайна»
Автор - составитель	Ашихмина Валерия Витальевна, педагог дополнительного образования
Реализатор программы	Ашихмина Валерия Витальевна, педагог дополнительного образования
Направленность	Техническая
Вид деятельности	ИКТ; художественно-эстетическое развитие; проектирование; профессиональные пробы.
Адресат программы	учащиеся 12 – 17 лет
Наименование детского объединения и его количественный состав	«Студия иллюстрации и графического дизайна», от 6 до 12 человек
Срок реализации	1 смена 21(14) календарный день
Объем программы	12 (22) часов
Уровень освоения программы	Стартовый
Цель	Формирование компетенций у обучающихся в области графического дизайна и иллюстраций, посредством изучения графических редакторов.
Задачи	<p style="text-align: center;"><b>Задачи:</b></p> <p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– познакомить обучающихся с интерфейсом и инструментарием графических редакторов Krita, GIMP, Inkscape.</li> <li>– познакомить обучающихся с интерфейсом и дать навык работы с графическим планшетом;</li> <li>– сформировать комплекс базовых умений создания: векторных и растровых объектов, иллюстраций для их дальнейшего использования в учебной и профессиональной деятельности.</li> </ul> <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– формирование навыка самостоятельно и творчески реализовать собственные замыслы;</li> <li>– воспитывать стремление к творческому подходу в решении учебных и жизненных задач;</li> <li>– воспитывать усидчивость, умение преодолевать трудности, самостоятельность и аккуратность при выполнении заданий.</li> </ul> <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– развить познавательный интерес к графическому дизайну;</li> <li>– содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– развивать навыки организации собственной деятельности (планировать собственную деятельность, контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы на основании оценки и выявления/устранения ошибок, организации рабочего места);</li> <li>– тренировать способы деятельности, применяемые как в рамках образовательной деятельности, так и при разрешении проблем в реальных, социальных и жизненных ситуациях.</li> <li>– развивать коммуникативные навыки.</li> </ul>
Краткое содержание	В ходе данного курса участники программы изучат основные принципы цифровой иллюстрации и графического дизайна, получат опыт работы в векторных и растровых, графических редакторах так же научатся визуализации данных и созданию графических объектов.
Планируемые результаты	<p><u>Личностные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– приобретут навык самостоятельно и творчески реализовать собственные замыслы;</li> </ul> <p><u>Метапредметные:</u></p> <p><u>Регулятивные:</u></p> <p>приобретут умения:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;</li> <li>– контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учёта характера ошибок;</li> <li>– самостоятельно организовывать своё рабочее место;</li> <li>– работать по предложенным инструкциям и алгоритмам.</li> <li>– Освоят способы деятельности, применяемые как в рамках образовательной деятельности, так и при разрешении проблем в реальных, социальных и жизненных ситуациях.</li> </ul> <p><u>Познавательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– будут проявлять познавательный интерес к графическому дизайну</li> </ul> <p><u>Коммуникативные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умение слушать и вступать в диалог;</li> <li>– умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми;</li> <li>– умение выразить и отстоять свою точку зрения, принять другую.</li> </ul> <p>Кроме этого, обучающиеся обогатят представления о новых возможностях самореализации и новом образе себя в разных видах социокультурной деятельности.</p>

	<p><u>Предметные:</u>  <u>Учащиеся будут знать:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– основы векторной и растровой графики;</li> <li>– особенности работы с графическим планшетом;</li> <li>– виды и направления графического дизайна;</li> <li>– правила композиции в полиграфии;</li> <li>– основы композиции, теории цветовой палитры, основы допечатной подготовки.</li> </ul> <p><u>Будут уметь:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– работать в векторных и растровых редакторах;</li> <li>– самостоятельно планировать алгоритм работы, для создания конкретной планируемой иллюстрации;</li> <li>– работать со слоями, масками, фильтрами;</li> <li>– работать с графическим планшетом и горячими клавишами;</li> </ul> <p>работать самостоятельно и в творческом коллективе.</p>
Социальный эффект	Участники программы знакомятся с современными технологиями с позиции разработчика и создателя, что может послужить профессиональному самоопределению детей и дальнейшему усилению кадрового потенциала в сфере графического дизайна.
Форма аттестации и демонстрации достижений обучающихся	Итоговое занятие для обучающихся, демонстрация полученных знаний и умений на итоговом мероприятии программы. По итогам обучения учащиеся, показавшие высокий или средний уровень освоения программы получают сертификат.
Год разработки	2017 г.
Год последней редакции	2023 г.

## Оглавление:

ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ.....	6
1.1 Пояснительная записка.....	6
1.2 Цель и задачи.....	8
1.3. Планируемые результаты.....	9
СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ .....	10
2.1 Содержание программы .....	10
3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ.....	20
3.1 Учебный план .....	20
3.2 Календарный учебный график.....	23
3.3 Материально- технические условия реализации программы .....	25
3.4 Информационное обеспечение программы .....	25
3.5 Кадровые условия реализации программы.....	26
3.6 Ресурсное обеспечение реализации программы .....	26
3.7 Учебно-методические материалы.....	26
3.8 Формы аттестации и демонстрации достижений.....	27
3.10 Список литературы .....	32
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	33
Приложение 1 .....	33
Планы-конспекты занятий.....	35
Глоссарий.....	43
Дидактические материалы .....	45
Учебный план .....	49

## **ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ**

### **1.1 Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия иллюстрации и графического дизайна» ориентирована на овладение основами графического дизайна и цифровой иллюстрации, работы с ПК и графическими планшетами, что позволяет определять её направленность как техническую.

Правовое обоснование программы определяют следующие документы:

Нормативную основу данной программы определяют следующие документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 31.05.2019 № 694 «Об утверждении Устава Федерального государственного бюджетного образовательного учреждения «Всероссийский детский центр «Океан»»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07. 2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 N 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 № 16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4 3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;
- Программа развития федерального государственного бюджетного образовательного учреждения «Всероссийский детский центр «Океан» на 2021-2025 годы – утв. Врио директора ФГБОУ ВДЦ «Океан» 25.06.2021;
- Положение о дополнительной общеобразовательной программе в ФГБОУ ВДЦ «Океан» (утв. Приказом ФГБОУ ВДЦ «Океан» от 06.09.2022 № 697-у).

#### **Актуальность программы**

Встретить человека, который в наше время не использует IT технологии практически невозможно. Современному человеку уже мало просто отправить текстовое сообщение и делать звонки по телефону, ему необходимо создавать рисунки, искать информацию,

выделять ее, копировать, передавать эмоции картинками. Современный темп жизни приказывает делать все быстро.

Современные сервисы обслуживания гаджетов представляют огромный ассортимент развлечений. От простых вставок в фотографию различных рамок, до всевозможных игр. Многих людей, особенно подрастающее поколение, захватывают эти приложения, и они предпочитают проводить время, играя в эти игры, упуская возможность социализироваться в нашем постоянно меняющемся мире. И это является проблемой современного мира.

Но человек современный и здравомыслящий использует прогресс технологий более разумно. Сегодня развитие компьютерных технологий происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерных технологий. В современной школе проводится обучение информационным технологиям, которые дают основы владения ПК и языков программирования, а также воспитывается художественно-эстетический вкус.

Графический дизайн играет важную роль в современном мире, и образовательные программы по этой теме имеют высокую актуальность. Заниматься дизайном необходимо, поскольку он является ключевым инструментом визуальной коммуникации, способствует развитию креативного мышления и позволяет решать различные проблемы в сфере жизни и социализации. Графический дизайн важен не только для создания красивых и эстетичных продуктов, но и для передачи информации, формирования бренда, улучшения пользовательского опыта и многих других областей. Дизайн позволяет передавать сложные идеи, концепции и эмоции через изображения, цвета, шрифты и композицию. Благодаря графическому дизайну мы можем создавать легко усваиваемые и запоминающиеся материалы, привлекательные рекламные кампании, стильные логотипы и многое другое. Эффективное использование дизайна позволяет успешно взаимодействовать с аудиторией, привлекать внимание к продукту или идее и создавать уникальный имидж. Дизайнеры часто сталкиваются с задачами, требующими нестандартного подхода и оригинальных решений. Работа в сфере дизайна способствует развитию умения воспринимать мир по-новому, видеть красоту в простых вещах и находить необычные решения для поставленных задач. Креативное мышление, развиваемое через графический дизайн, пригодится не только в профессиональной деятельности, но и в повседневной жизни, помогая находить новые пути решения проблем.

Графический дизайн также играет важную роль в решении различных проблем в сфере жизни и социализации. Например, дизайн интерфейсов мобильных приложений и веб-сайтов влияет на удобство использования электронных устройств и сервисов, а значит, на комфорт и эффективность повседневной жизни. Кроме того, графический дизайн используется для создания информационных материалов, которые помогают людям лучше понимать и запоминать предоставляемую информацию. Дизайн также способствует созданию атмосферы и визуальной эстетики в общественных и культурных местах, что важно для формирования комфортной и гармоничной среды для жизни и социализации.

Даная программа являет собой попытку внести вклад в решении этих проблем, стоящей перед современным образованием.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа по "Иллюстрации и графическому дизайну" направлена на формирование личности, способной к преобразованию окружающего предметного мира с помощью деятельности, объединяющей техническое и эстетическое начала. Т.е. использовать компьютерные технологии для формирования чувства стиля, индивидуальности творческой личности,

обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выразить себя творчески через техническую деятельность.

Цифровая иллюстрация и графический дизайн дают возможность учащимся раскрыть свой творческий потенциал в рисовании, воплотить идеи с помощью современных средств изображения, компьютера и графического планшета, которые включают в себя такие графические редакторы как: Inkscape, GIMP, Krita и другие. Занятия по программе «Иллюстрация и графический дизайн» дают обучающимся не только практические умения и навыки, но и стимулируют любознательность, готовность пробовать свои силы в творческой работе, желание общаться и проявлять свою индивидуальность. Особенность графических редакторов в том, что они позволяют имитировать как настоящие – реальные материалы живописи, графики, так и создавать совершенно иные по технике, стилю картины, экспериментировать с сочетаниями различных возможностей программы.

Компьютерная графика являет собой продолжение законов и требований традиционной графики, живописи, перенесённое в виртуальное пространство. Именно в виртуальности такого способа рисования и заключаются и сильные стороны графического дизайна, и сложности её освоения.

**Уровень освоения:** стартовый. Включает в себя обучение участников программы базовым знаниям, умениям, навыкам, в области векторной и растровой графики в доступных для этого графических редакторах.

**Отличительная особенность** данной программы состоит в том, что она краткосрочная и реализуется в условиях временного детского коллектива. За кратковременный срок обучающиеся.

Программа разработана для обучающихся 12-17 лет, группы формируются из обучающихся одного возраста или разных возрастных категорий (разновозрастные группы) на основе их свободного самоопределения. Количество обучающихся в группе не более 12 человек. Уровень программы стартовый, выше про это писала уже объем 12 (22) часов, срок реализации: в течение одной смены продолжительностью 21 (14) дней. Режим занятий устанавливается в соответствии с расписанием, продолжительность занятий два академических часа (два занятия по 40 минут).

Формой организации образовательного процесса являются: фронтальная (одновременная работа со всеми обучающимися), групповая (учебная группа делится на несколько подгрупп, которые выполняют одинаковые или различные задания) индивидуально-фронтальная (работает со всей группой сразу, но при этом даются индивидуальные задания и осуществляется дифференцированный подход к каждому ребенку, индивидуальное выполнение заданий обучающимися), занятия проходят в разнообразных формах: рассказ, беседа, консультирование, практическая деятельность, занятие-игра, занятие-дискуссия, конкурс, творческая мастерская, проектная деятельность и другое.

## 1.2 Цель и задачи

**Цель:** Формирование компетенций у обучающихся в области графического дизайна и иллюстраций, посредством изучения графических редакторов.

### **Задачи:**

*Обучающие:*

- познакомить обучающихся с интерфейсом и инструментарием графических редакторов Krita, GIMP, Inkscape.
- познакомить обучающихся с интерфейсом и дать навык работы с графическим планшетом;

- сформировать комплекс базовых умений создания: векторных и растровых объектов, иллюстраций для их дальнейшего использования в учебной и профессиональной деятельности.

*Воспитательные:*

- формирование навыка самостоятельно и творчески реализовать собственные замыслы;
- воспитывать стремление к творческому подходу в решении учебных и жизненных задач;
- воспитывать усидчивость, умение преодолевать трудности, самостоятельность и аккуратность при выполнении заданий.

*Развивающие:*

- развить познавательный интерес к графическому дизайну;
- содействовать формированию умений и навыков проектной и проектно-исследовательской деятельности;
- развивать навыки организации собственной деятельности (планировать собственную деятельность, контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы на основании оценки и выявления/устранения ошибок, организации рабочего места);
- тренировать способы деятельности, применяемые как в рамках образовательной деятельности, так и при разрешении проблем в реальных, социальных и жизненных ситуациях.
- развивать коммуникативные навыки.

### 1.3 Планируемые результаты

Личностные:

- приобретут навык самостоятельно и творчески реализовать собственные замыслы;
- испытают стремление и попробуют найти творческий подход в решении учебных и жизненных задач;

Метапредметные:

Регулятивные:

приобретут умения:

- планировать собственную деятельность в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- контролировать и оценивать свои действия, вносить коррективы в их выполнение на основании оценки и учёта характера ошибок;
- самостоятельно организовывать своё рабочее место;
- работать по предложенным инструкциям и алгоритмам.
- Освоят способы деятельности, применяемые как в рамках образовательной деятельности, так и при разрешении проблем в реальных, социальных и жизненных ситуациях.

Познавательные:

- будут проявлять познавательный интерес к графическому дизайну

Коммуникативные:

- умение слушать и вступать в диалог;
- умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми;
- умение выразить и отстаивать свою точку зрения, принять другую.

Кроме этого, обучающиеся обогатят представления о новых возможностях самореализации и новом образе себя в разных видах социокультурной деятельности.

Предметные:

Учащиеся будут знать:

- основы векторной и растровой графики;
- особенности работы с графическим планшетом;
- виды и направления графического дизайна;
- правила композиции в полиграфии;
- основы композиции, теории цветовой палитры, основы допечатной подготовки.

Будут уметь:

- работать в векторных и растровых редакторах;
  - самостоятельно планировать алгоритм работы, для создания конкретной планируемой иллюстрации;
  - работать со слоями, масками, фильтрами;
  - работать с графическим планшетом и горячими клавишами;
- работать самостоятельно и в творческом коллективе.

## СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1 Содержание программы

#### Занятие №1

**Тема:** Введение в программу «Иллюстрация и графический дизайн»

**Цель:** формирование познавательного интереса к содержанию программы.

**Теоретическая часть:**

Правила техники безопасности в студии «Иллюстрации и графического дизайна», правила безопасности при работе с компьютерной техникой, правила пожарной безопасности.

Графические редакторы: виды, различия, базовые инструменты, преимущества.

**Практическая часть:**

Знакомство с возможностями студии «Иллюстрации и графического дизайна».

Знакомство с графическими редакторами: Inkscape, GIMP, Krita. Наглядно изучаем их различия.

#### Занятие №2

**Тема:** Знакомства с графическим дизайном и его видами. Векторная и растровая графика. Интерфейсы программ Inkscape, GIMP, Krita.

**Цель:** формирование представления о графическом дизайне и цифровой иллюстрации, путем изучения интерфейсов программ Inkscape, GIMP, Krita, и первичного опыта использования их основных инструментов.

**Теоретическая часть:**

История графического дизайна и его виды и направления. Понятие «интерфейс программы». Интерфейсы программ Inkscape, GIMP, Krita. Их сравнительные характеристики. Векторная и растровая графика.

**Практическая часть:**

Выполнить простое изображение в графических редакторах Inkscape, GIMP, Krita с целью сравнения возможностей данных программ.

#### Занятие №3

**Тема:** Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества.

**Цель:** освоение основных приемов работы на графическом планшете.

**Теоретическая часть:**

История графических планшетов. Виды, свойства и их различия. Правила пользования графическим планшетом.

**Практическая часть:**

Выполнение простого изображения в программе Krita с помощью графического планшета.

#### **Занятие №4**

**Тема:** «Безье и прямые линии» - возможности его применения.

**Цель:** освоение приемов работы с инструментом «Безье и прямые линии» в графическом редакторе Inkscape.

**Теоретическая часть:**

Основные (базовые) инструменты программы Inkscape. Инструмент «Безье и прямые линии» и его возможности. Понятия стилизация, «полигональ». Алгоритм выполнения работы в технике «полигональ».

**Практическая часть:**

Начало выполнения большой работы в технике «полигональ», по средством использования «Безье и прямые линии», как основного инструмента.

#### **Занятие №5**

**Тема:** Стилизация изображения при помощи инструмента «Безье и прямые линии».

**Цель:** формирование представлений о стилизации изображения при помощи инструмента «Безье», и первичного опыта использования данного инструмента в технике «Полигональ»

**Теоретическая часть:**

Виды и способы стилизации изображений.

**Практическая часть:**

Продолжение выполнения работы в технике «полигональ».

#### **Занятие №6**

**Тема:** Пипетка. Палитра. Градиент. Возможности их применения.

**Цель:** формирование представлений о видах заливки изображения, через освоение пипетки, палитры и градиента.

**Теоретическая часть:**

Понятие «градиент». Инструменты пипетка, палитра и их возможности. Палитра и ее возможности.

**Практическая часть:**

Завершение работы в технике «полигональ». Заливка всех объектов цветом, с целью освоения инструмента пипетка и палитры. Оформление фона инструментов градиент.

#### **Занятие №7**

**Тема:** Фирменный стиль.

**Цель:** формирование представления о понятии «Фирменный стиль», и последовательности работы над собственным стилем.

**Теоретическая часть:**

Понятие «фирменный стиль». Фирменный стиль в современном обществе.

**Практическая часть:**

Разработка замысла своего стиля. Создание чернового варианты фирменного стиля.

#### **Занятие №8**

**Тема:** Разработка элементов фирменного стиля: (эмблема, логотип, графический знак).  
**Цель:** формирование представлений о понятиях «эмблема», «логотип», «графический знак», как о важнейших элементах фирменного стиля.

**Теоретическая часть:**

Понятия «эмблема», «логотип», «графический знак», и их различия.

**Практическая часть:**

Создание элементов своего фирменного стиля (логотип, эмблема, графический знак) в цифровом варианте с использованием инструментов: «Безье», «Градиент», «Палитра».

#### **Занятие №9**

**Тема:** Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» - возможности его применения в программе GIMP.

**Цель:** освоение приемов работы с инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

**Теоретическая часть:**

Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» и их разновидности. Возможности инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

**Практическая часть:** Удаление областей объекта при помощи инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

#### **Занятие №10**

**Тема:** Трассировка изображения. Разбор графических объектов.

**Цель:** формирование представлений о понятие «трассировка» и освоение приемов ее выполнения.

**Теоретическая часть:** Понятие «трассировка». Как выполнять трассировку объекта в программе GIMP, и какими инструментами.

**Практическая часть:**

Трассировка изображения с целью его разбора на графические объекты. Применение инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик», для трассировки изображения. Выполнение разбора сложного изображения, на объекты.

Выбор носителей для продукта фирменного стиля и их трассировка.

#### **Занятие №11**

**Тема:** Композиция. Теория цвета. Основы допечатной подготовки.

**Цель:** формирование представлений о композиции и теории цвета, первичного опыта применения их в своей проектной творческой работе над фирменным стилем. Разработка цветового и композиционного решения своего фирменного стиля.

**Теоретическая часть:**

Композиция. Теория цвета. Требования к оформлению творческих работ.

**Практическая часть:**

Цветовое и композиционное оформление своего фирменного стиля и подготовка его к печати.

#### **Занятие №12**

**Тема:** Подведение итогов работы по программе «Цифровая живопись».

**Цель:** организация рефлексии обучающихся об итогах работы в процессе освоения программы «Иллюстрация и графический дизайн».

**Практическая часть:**

Проверка знаний и умений по программе. Организация рефлексивной деятельности учащихся. Анкетирование и анализ своих творческих работ.

### **Занятие №13 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Введение в проектную деятельность» (2ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся понимания основ проектной деятельности.

**Теоретическая часть:** объяснение сути проекта, его структуры, цели и задач, тематики. Поиск проблем по заявленной тематике, формирование проектных групп, выбор темы проекта.

**Практическая часть:** распределение по проектным группам, выбор ролей в группе.

### **Занятие №14 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Работа по проектной деятельности» (4ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся умений устанавливать собственные цели и задачи и достигать их в процессе групповой или индивидуальной деятельности.

**Теоретическая часть:** объяснение правил составления цели проекта, требований к оформлению документации проекта, его структуры, актуальности, проблемы, просчитыванию бюджета и рисков.

**Практическая часть:** деятельность согласно выбранной роли. Написание документации, создание продукта проекта.

### **Занятие №15 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Краш-тест» (1ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся умений кратко и информативно презентовать свою идею.

**Теоретическая часть:** анализ проделанной работы и выявление слабых мест проекта.

**Практическая часть:** проведение репетиции презентации проекта, с использованием ролей внутри коллектива, имитирующих инвесторов.

### **Занятие №16 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Доработка проектов до окончательного варианта» (1ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся умений устанавливать собственные цели и задачи и достигать их в процессе групповой или индивидуальной деятельности.

**Теоретическая часть:** отсутствует

**Практическая часть:** выявление слабых мест проекта и их усиление.

### **Занятие №17 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Презентация проектов» (1ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся навыка кратко и структурированно излагать основные разделы проекта, обосновать его жизнеспособность и конкурентоспособность, рассчитывать эффективность и прибыльность проекта.

**Теоретическая часть:** отсутствует

**Практическая часть:** подготовка и презентация группой продукта и документации проекта.

### **Занятие №18 (проектная деятельность)**

**Тема:** «Подведение итогов работы по проектной деятельности». (1ч.)

**Цель:** осмысление учащимися результатов своей работы в процессе работы над проектом.

**Практическая часть:** анализ общей деятельности и действий каждого участника. Формирование выводов по работе.

## Разовое занятие «Цифровая иллюстрация»

**Цель:** ознакомление учащихся с процессом выполнения иллюстрации при помощи графического планшета и редактора Krita. (2ч.)

### **Теоретическая часть:**

Правила техники безопасности в студии «Иллюстрации и графического дизайна», правила безопасности при работе с компьютерной техникой, правила пожарной безопасности.

Графический редактор Krita: основные инструменты, окна, панели, алгоритм выполнения простой иллюстрации. Основы работы с графическим планшетом.

### **Практическая часть:**

Практическое знакомство с программой Krita – выполнение простой иллюстрации на свободную тему.

## 2.2 Сценарий разового занятия

**Педагог:** Здравствуйте, дорогие друзья. Меня зовут Валерия Витальевна, я ваш педагог на это разовое занятие по «Цифровой иллюстрации». Вы находитесь в студии «Иллюстрации и графического дизайна», здесь мы учимся создавать элементы графического дизайна и воплощать их в цифровом и бумажном формате. Все работы вокруг вас, это работы таких же ребят, как и вы, которые у меня занимались, а если смогли они, то и вы сможете! Сегодня, вы попробуете себя в профессии Иллюстратора, и самостоятельно нарисуете свою первую иллюстрацию. Но прежде, чем мы начнем, давайте познакомимся.

*(Учащиеся представляются, педагог заполняет журнал)*

**Педагог:** Ну что, начинаем?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** начнём мы конечно же с самого интересного: Техника безопасности и Пожарная безопасность. Просьба не засыпать. Начнём с последнего. В случае, если в здании Проектно-производственного комплекса, произойдет возгорание, об этом мы узнаем из динамика. Откуда женский, а также мужской голос, на русском и английском языках нам об этом сообщит. Как только мы это услышали, чего делаем?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, не паникуем. После этого?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Встаём. После этого?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, выходим. Выходим куда?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, в дверь. Вышли в дверь, оказались в коридоре. Куда дальше?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, до ближайшего эвакуационного выхода. Как до него дойти: вышли из кабинета, повернули налево, прямо до угла и направо, прямо до двери. Если там возгорание, то идём в противоположную сторону, зеркально. Если возгорание и там, то возвращаемся в кабинет и покидаем здание через окно. Оказались на улице, далее идём куда?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, во «Дворец спорта». Идём как?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, без паники, в процессе движения строимся в строй по 2. Пришли во «Дворец спорта», там встречается ваш любимый вожатый, который сообщает, что вам нужно построиться поотрядно. Что делать будете?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** нет. Пока вы у меня на занятии, за вашу жизнь и безопасность ответственность несу я. Поэтому, кто бы вам что ни сказал, пока вы у меня на занятии, слушаться только меня. Понятно?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** отлично. Эвакуация, к примеру, оказалась учебная, мы с вами возвращаемся обратно, продолжаем работу. В случае, если возгорание произошло здесь, в кабинете, к примеру, вы настолько активно рисовали что загорелся компьютер. Что делать будете?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно, сразу сообщить мне. Громко, чётко. Зовут меня: Валерия Витальевна. В случае, если вы забыли, как меня зовут, у меня есть бейджик. Если вам его не видно, можете выйти из кабинета, там, справа есть информационный стенд, где есть мои ФИО и фото, а также информация о мастерской. Конечно же в случае, если произошло возгорание, не нужно искать, как меня зовут, а нужно любым доступным вам образом, сообщить мне о произошедшем. А далее, следуете озвученной инструкции. Есть вопросы по пожарной безопасности?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Славно! Тогда переходим к технике безопасности.

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** по кабинету не бегать, не прыгать, не ходить на руках, не стоять на голове. Ходим – ногами, работаем – руками, думаем- головой. На стульях не катаем, и не в коем случае ничего не кидаем. Что еще вы знаете о правилах поведения в кабинетах с компьютерной техникой?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Точно.

- Компьютерная техника - ценное оборудование, с ней обращаемся нежно и бережно. Нечего не ломаем, работаем чистыми руками. Самостоятельно ничего не отсоединяете, не присоединяете к компьютеру. Все комплектующие возвращаются на свои места по окончанию занятия, ничего не выносится из кабинета. Так же при работе с ПК, вы ничего не меняете: ни картинку на рабочем столе, ни названия программ и, ни в коем случае, настройки чего-либо, если что-то нужно будет изменить, я сделаю это самостоятельно. И, конечно же, мы не заходим в BIOS, ничего не меняем, и не создаем и не удаляем в корне диска С. Так же за любым из этих компьютеров, могут заниматься другие оконцы, которые сейчас находятся в центре, поэтому, вы не открываете чужие работы и тем более ничего в них не меняете, не рисуете, не удаляете. Если вы все же как-то случайно это сделали, вам нужно сразу закрыть программу без сохранения работы и сразу сказать мне.
- Теперь поговорим о графических планшетах. Среди вас есть те, кто уже работал на подобной технике?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Хорошо. Для тех, кто видит подобную «достоичку» первый раз рассказываю:

- Графический планшет очень нежная и закалированная техника, поэтому: на него мы не кладем посторонние предметы, не давим и ничего не роняем. Работаем как на обычном листе бумаги, т.е. рисуем. Рисовать по нему мы будем пером, оно у вас стоит на столе в подставке, тоже очень нежная штучка, либо перо у вас в руках, либо вы возвращаете его в подставку, на стол и на планшет вы его не кладете, иначе у вас зависнет монитор компьютера. Ронять перо тоже не стоит, есть большая вероятность, что после падения оно перестанет работать.

- Если на вашей рабочей руке, присутствуют металлические, резиновые или силиконовые изделия, их необходимо снять. Планшет будет на них реагировать.
- Про кнопки на планшете расскажу уже во время знакомства с программой.
- Так же если вам стало не хорошо, вы мне сразу об этом сообщаете.
- В течение занятия, при необходимости, можно спокойно выйти в туалетную комнату, которая находится в конце длинного коридора. Там же присутствует питьевой фонтанчик. У вас есть какие-то вопросы ко мне?

*(ответы учащихся.)*

**Педагог:** замечательно. Вторая точка над буквой «Ё». есть ли среди вас, те, кто работает за компьютером или пишет левой рукой?

*(ответы учащихся. Если таковые находятся, педагог меняет положение мыши и настройки планшета под такого учащегося)*

**Педагог:** замечательно. Итак, я записала ваши замечательные фамилии и имена в журнал, сейчас, напротив ваших фамилий и имён, вы ставите 2 ваших автографа.

**Педагог:** Итак, мы переходим к теоретической части нашего занятия. Сейчас встаем со своих мест, подходим к системному блоку компьютера, и на его лицевой стороне ищем кнопку «включения», выглядит она как ромбик. Включаем. Кто справился, можно помочь соседу. Присаживаемся обратно на свои места. Заходим в систему компьютера и запускаем программу Krita, цветной круглешочек с кисточкой. Пока программа прогружается, мы берем графические планшеты, кладем их перед собой в горизонтальное положение, перо вместе с подставкой ставим рядом с рабочей рукой. Перед тем как мы начнём знакомиться с программой, если ли какие-то вопросы ко мне?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Программа Krita бесплатный, разрабóтанный, русифицированный графический редактор, для иллюстрации и анимации. Скачать можно с официального сайта. Перед тем как начать работать и изучать программу, давайте создадим чистый лист: НАЧАЛО – создать файл- выбираем вкладку (Предустановленный) – размер листа А4 300ррi – создать. У всех получилось?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Отлично. Далее я буду рассказывать и показывать основные окна программы, инструменты и как они работают. Вы смотрите на мой экран или сразу все повторяете у себя. Первое что мы рассмотрим, это конечно же «Панель инструментов», то чем мы работаем и рисуем:

- Инструмент «Кисть», он у всех включен автоматически, кисть будет рисовать в зависимости от ваших действий.
- Инструмент «Прямая линия» - создает прямые линии, если вам они потребуются, всегда знаете какой инструмент применить.
- Геометрические фигуры «Прямоугольник», «Эллипс», «Многоугольник», думаю вы все знаете, что это такое и как их применять.

*(ответы учащихся)*

**Педагог:**

- Следующий инструмент «Перемещение», крестообразная стрелочка, данный инструмент поможет вам в любой момент переместить либо всю иллюстрацию или выделенную ее часть.
- Инструмент «Трансформация», в данном инструменте очень много функций, он может: перемещать, поворачивать, уменьшать и увеличивать объект, растягивать и сжимать, наложить иллюстрацию на горизонтальную плоскость, а также еще

несколько функций инструмента находятся под правой кнопкой мыши (перспектива, искажение, сетка и т.д.).

- Инструмент «Градиент», черно-белый квадратик, знаете такое понятие?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** замечательно. А инструмент «Пипетка» вам знакома, что ей можно делать?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** правильно. Есть еще инструмент «Заливка», он тоже вам знаком.

Пойдем посложнее, посмотрите на 8 инструментов «Выделения», все что начинается от пунктирного квадратика, до магнитика. Данными инструментами можно выделять необходимую область как внутри замкнутого объекта, так и просто мазки кисти. Выделение позволит вам работать только с этой областью, рисовать или применить градиент только внутри выделенной области, копировать и вставлять выделенную часть, трансформировать только ее и т.д. Все инструменты имеют свои особенности, либо это форма выделения, либо формат. Понятно?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Хорошо. Идем далее и посмотрим, как работает инструмент «Рука». Данный инструмент позволит вам перемещать лист в программе. Очень необходимая и удобная функция, если вы работаете в приближенном масштабе. Вы можете передвигать лист, либо используя данный инструмент, либо используя зажатую клавишу «Shift». Попробуйте у себя, получается?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** отлично. И последний инструмент, который мы рассмотрим, это «Масштаб», что это?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Верно. Им вы можете приближаться или отдаляться от своей иллюстрации. С масштабом еще проще будем вам работать на планшете. Белая полосочка слева у кнопок — это и есть масштаб. Пальчиками левой руки водим по полосочке вверх и вниз. Меняется масштаб?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** хорошо. И так это наши инструменты. Есть по ним вопросы?

*(ответы учащихся. Если таковые находятся, педагог отмечает отвечает.)*

**Педагог:** Переходим далее, инструменты ввода информации «Кисть», «Геометрические фигуры», «Прямая линия» и «Ластик» настраиваются на верхней панели инструмента, это у нас «Размер» влияет на толщину мазка и «Непрозрачность» влияет на интенсивность цвета и прозрачность мазка. Улавливаем?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** шикарно. Переходим к правой стороне экрана, у нас тут три основных окна настроек – это «Палитра», «Слои», «Профили кистей».

Работать с палитрой очень просто, двигаем бегунок по кругу для изменения цвета, и другой бегунок в фигуре позволит отрегулировать оттенок выбранного цвета (светлее, темнее, ярче). В всплывающем квадратике вы можете увидеть ваш выбранный цвет и насколько он отличается от предыдущего, тем самым так можно подбирать оттенки при необходимости. С палитрой все понятно?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Хорошо. Переходим к самому интересному, это то, чем мы рисуем «Профили кистей», это наши кисточки. Они все разные, есть просто карандаши, а есть текстурные и фактурные кисти. Отличаются шаблоны по цвету: черные, фиолетовые, синие, зеленые, белые и т.д. Разберем почему же именно такие группы и как они отличаются друг от друга.

- Шаблоны черного цвета: это всем привычные карандаши, маркеры, кисти, валики, мелки и т.д. В черных шаблонах присутствует эффект «Силы нажатия на планшете» чем сильнее или слабее вы давите, тем ярнее будет меняться ваш мазок, либо становится толще или тоньше, либо менять интенсивность цвета. Вы это можете увидеть сразу, когда включаете шаблон. Попробуйте и посмотрите в чем разница работы с планшетом и с мышью?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** хорошо.

Шаблоны фиолетового цвета, посмотрите внимательно, какой еще цвет вы видите в этих шаблонах?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** точно, белый. Запомните, все что в Krita белого цвета, это эффект растушевки. Так вот, данные кисти в фиолетовых шаблонах будут рисовать текстурой кисти с краской, а также немного растушевывать мазки. Попробуйте порисовать любой из этих кистей, сначала пером на планшете, а потом мышкой, и посмотрите есть ли разница?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** все верно. Эффект растушевки будет работать только если рисовать при помощи планшета, мышка же такого эффекта не дает. Делаем вывод, что в фиолетовых шаблонах эффект «Силы нажатия» работает на растушевку.

Переходим к синим шаблонам, данные кисти рисуют с эффектом акварельных красок. Обратите внимания всем кисти разные, есть эффект мокрой кисти, сухой и т.д. От силы нажатия у вас будет меняться интенсивность цвет аи наложения мазков. Попробуйте у себя эти кисти, есть вопросы по ним?

*(ответы учащихся, при необходимости педагога)*

**Педагог:** хорошо. Кисти белого цвета что будут делать?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** точно, растушевывать. Вы их можете применять если хотите сделать плавные переходы, размывки мазков или красивые градиенты для заднего плана иллюстрации.

Самые интересные и всеми любимые кисти, это штампы, в них уже заложен какой-то рисунок, и вы можете их применять как элемент своей иллюстрации. Попробуйте и задайте свои вопросы?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** Скажите мне, пожалуйста, какие способы удаления в программах вы знаете?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** точно «Ластик» или возврат действия «Ctrl+Z». Возврат действия вы применяете, если хотите удалить последнее сделанное действие, работает везде и всегда. Можете использовать либо клавиатуру, либо на планшете нижняя левая клеветца. А вот ластик вы берете в «Профилях кистей», в зависимости от формы, которую вы хотите, есть круглый, квадратный и с размывкой, настраиваете его в верхней панели настройки. Вопросы?

*(ответы учащихся, при необходимости педагога)*

**Педагог:** хорошо. Мы переходим к самому нужному и сложному, окно «Слои». Кто знает, зачем нужны слои в иллюстрации? *(открываем пример иллюстрации «Апельсин»)*

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** верно, слои нам нужны чтобы не путаться и создавать иллюстрацию пошагово, отделяя конкретные мазки друг от друга. Это поможет нам не создавать ошибки и по возможности легко их исправить.

- Первый слой, который у нас есть это (фон), данный слой заблокирован и на нем мы не работаем.

- Выше него находится (обычный слой), именно на таких слоях мы и рисуем. Вы можете на «Плюсик» создавать сколько угодно новых слоев, если они вам нужны, число не ограничено. Все слои между собой можно менять местами, опускать и поднимать, удалять или включать и выключать видимость слоя. Теперь пошагово покажу, как создается иллюстрация и какие этапы нужно обязательно соблюдать. Кто знает, что мы делаем первые, когда начинаем рисовать?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** точно, мы делаем эскиз, черновик, набросок или языком иллюстратора «Скетч». Делаем его на первом чистом слое. Что далее?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** верно, обводим свой эскиз, выполняем «Лайн» - чистую обводку. Вы это делаете на новом слое выше эскиза, или на нескольких как в моем варианте, чтобы два элемента, которые лежат на разных планах не пересекались в слое. Что дальше?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** верно, раскрашиваем. Заполняете цветом свою иллюстрацию, на новом пустом слое или несколько, главное под слоем с «Лайном». Так вы сможете не заходить за контур и видеть куда какое вет наносить.

Все мелкие детали, блики, штрихи, свет и тень, вы делаете в самом верхнем слое, а задний фон вашей иллюстрации на самом нижнем (обычном слое). Если у вас какие-то вопросы по слоям?

*(вопросы учащихся при необходимости ответы педагога)*

**Педагог:** хорошо. Посмотрите пожалуйста на мою иллюстрацию, и скажите, что не так? Кто видит ошибку? *(черная линия в контурах апельсина)*

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** верно, контурная линия апельсина, зашла поверх дольки, а так быть не может, ведь апельсин лежит на заднем плане. Как исправить эту ошибку?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** совершенно, верно. Мы берем ластик, настраиваем его размер и прозрачность. Ищем слой, в котором сделана эта линия и стираем ее. Благодаря тому, что мы все разбили по слоям, стерлась только эта линия, и больше ничего. Если же вы не будете разбивать слои и нарисуете иллюстрацию в одном слое, у вас будет эффект «Бумажного рисунка», сотрется все до белого листа. Со слоями вам все понятно?

*(ответы учащихся)*

**Педагог:** прекрасно. Скажите мне, пожалуйста, сейчас вы все ориентируетесь в программе, знаете где какой инструмент взять и как его настроить? Или еще остались вопросы?

*(ответы/вопросы учащихся при необходимости ответы педагога)*

**Педагог:** замечательно. Сейчас вы приступаете к практической части нашего занятия. Выполнение иллюстрации. Вы можете нарисовать иллюстрацию на свободную тему, в рамках культуры «Океана». Мы находимся в ВДЦ «Океан», на территории мира, дружбы и добра, и здесь мы не касаемся темы: политики, военной и религиозной темы, запрещенных жидкостей и веществ, нецензурных слов и подобного. Вы можете рисовать свои придуманные иллюстрации, абстракции и пробы кистей, узоры. Можно в телефоне найти интересную картинку и попытаться ее срисовать. А для тех, кто вообще боится рисовать и это будет их первый опыт, можно взять любую картинку из папок на рабочем столе компьютера (Иллюстрации, изображения, летние виды), вставить эту картинку на ваш белый лист и попробовать обвести и раскрасить.

Цель нашего занятия: попробовать себя в работе в графическом редакторе Krita при помощи графического планшета, через рисование иллюстрации. Какой подход вы

выберите, зависит от вас. Главное, получить навык работы, через создание иллюстрации. Есть ко мне вопросы?

*(вопросы учащихся при необходимости ответы педагога)*

**Педагог.** В таком случае – приступайте к выполнению иллюстрации. Если во время работы появятся вопросы – не стесняйтесь, задавайте.

*(практическая работа учащихся, педагог мониторит работу учащихся, при необходимости помогает и отвечает на вопросы)*

**Педагог.** Итак, наше занятие, к сожалению, подходит к концу. Все, кто не успел закончить иллюстрацию, не расстраиваемся, вы можете прийти еще раз и закончить. Кто закончил, молодцы.

- Выполняем сохранение ваших работ, в верхнем левом углу наживаем на вкладку ФАЙЛ- сохранить как.
- выбираем путь сохранения: рабочий стол – папка «Образовательный парк».
- тип файла (документа Krita).
- имя файлы вы пишите свои данные (ФИ и номер отряда).

Далее мы закрываем приложение - нажимаем на крестик в правом верхнем углу. Завершаем работу компьютера (пуск – завершение работы) и наводим порядок на рабочем столе, возвращаем планшеты, перья и мышки в исходное положение.

*(Учащиеся наводят порядок)*

**Педагог.** Как я вижу, у вас все получилось. Ответьте мне, пожалуйста, на несколько вопросов:

- Получилось ли у вас рисовать иллюстрацию?
- Были ли сложности в рисунки?
- Понравилось ли работать на графических планшетах или было трудно?
- Было ли вам интересно работать в данной программе?
- Что понравилось больше всего?
- Если желание продолжить работать с графическим планшетом?

*(ответы учащихся)*

**Педагог.** Я очень рада, что у вас все получилось и вам понравилось. Всем спасибо за занятие. До свиданья!

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1 Учебный план

№	Название темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в программу «Иллюстрация и графический дизайн»	1	0,5	0,5	
2	Знакомства с графическим дизайном и его видами. Векторная и растровая	1	0,4	0,6	Тестовое задание «Подбери инструмент»

	графика. Интерфейсы программ Inkscape, GIMP, Krita.				
3	Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества. Практическое задание в программе Krita.	1	0,3	0,7	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
4	«Безье и прямые линии» - возможности его применения.	1	0,2	0,8	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
5	Стилизация изображения при помощи инструмента «Безье и прямые линии».	1	0,3	0,7	Контрольное задание.
6	«Пипетка». «Палитра». «Градиент». Возможности их применения.	1	0,3	0,7	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
7	Фирменный стиль.	1	0,4	0,6	Контрольное задание - эскиз.
8	Разработка элементов фирменного стиля: (эмблема, логотип, графический знак).	1	0,4	0,6	Контрольное задание – разработка элемента фирменного стиля.
9	Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» - возможности его применения в программе GIMP.	1	0,2	0,8	Самоанализ выполненной работы.
10	Трассировка изображения. Разбор графических объектов.	1	0,2	0,8	Контрольное задание.
11	Композиция. Теория цвета. Требование к оформлению творческих работ.	1	0,4	0,6	Взаимопроверка.

12	Подведение итогов работы по программе «Иллюстрация и графический дизайн»	1	0,4	0,6	Итоговое тестирование. Совместный анализ выполненных творческих работ.
Всего:		12	4	8	
<b>Проектная деятельность</b>					
13	Введение в проектную деятельность	2	1	1	Беседа
14	Работа по проектной деятельности	4	0,4	3,6	Взаимопроверка
15	Краш-тест	1	0,2	0,8	Совместный анализ
16	Доработка проектов до окончательного варианта	1	0,1	0,9	Взаимопроверка
17	Презентация проектов	1	0,5	0,5	Взаимопроверка
18	Подведение итогов работы по проектной деятельности	1	0,4	0,6	Совместный анализ выполненных работ.
Всего:		10	2,6	7,4	
Всего:		22	5,5	16,5	
<b>Образовательный парк.</b> (для обучающихся, не задействованных в программе)					
	<b>Презентация программы</b>				
1	Стендовая выставка-презентация	2	2	-	
2	Вертушка – презентация	2	1	1	
3	Выходная презентация	0,5	0,5	-	
	<b>Мастер-классы</b>				
1	Цифровая иллюстрация	2	0,6	1,4	
2	Векторная иллюстрация	2	0,6	1,4	

	<b>Фестиваль творчества</b>	<b>технического</b>				
--	-----------------------------	---------------------	--	--	--	--

### 3.2 Календарный учебный график

№	Сроки проведения смены	Программы смены, в рамках которых может реализовываться АДОП «Графический дизайн для всех»	Кол-во часов в неделю	Кол-во учебных дней в смене
1.	9 - 29 января	«Творчество без границ» (инженерно-технический модуль), «#ПроСпорт», Модуль «Мир шахмат»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
2.	1 - 21 февраля	Фестиваль «Океанские подмости», Модуль «Отличники первых», Фестиваль науки «На пороге открытий» Модуль «Изобретатели будущего», Модуль «Микромир на ладони»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
3.	26 февраля - 17 марта	«Зимняя спортивно-образовательная школа „Мастерская физоргов“», «Творческий слёт „В ритме „Океана“», «Океанские принты», Модуль «Отличники первых», Модуль «Курс на взлёт»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
4.	12 апреля - 2 мая	«Счастливым май», Модуль «Без срока давности», Модуль «Историко-патриотическая смена „Школьный музей Победы“», Модуль «Отличники первых», Модуль «Потомки победителей», «На волне спорта», «Искусство кода»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
5.	5 - 18 мая	Содружество орлят России	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
6.	27 мая - 16 июня	«Здоровое поколение», Модуль «ГородОКеан», «Волонтёры финансового просвещения», «Школа игропрактиков», «Россия мастеровая», «#ВеликийМогучий», Модуль «Отличники первых», «Тихоокеанская школа безопасности», «Международный детский медиасаммит», «Туризм и гостеприимство», «Моя первая книга», «По морям вокруг Земли»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
7.	20 июня - 10 июля	«Экологический форум „Живи, Земля!“», Модуль «Таинственный микромир», «Дальневосточный рубеж 2.0», «Океанский марафон активностей», «Техноканикулы», Модуль «Отличники первых», «Туризм и гостеприимство», «Мастера событий», «Летняя арт-	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней

		деревня», «Мои возможности», «Дороги без опасности», «Морской старт»		
8.	14 июля - 3 августа	«Дети Мира» (художественный модуль), «Дети Мира» (физкультурно-спортивный модуль), Модуль «Отличник первых», «Слёт школьных лесничеств „В защиту леса“», «Исследователи моря», «Сила моря»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
9.	7 - 27 августа	«Планета цирка», «Страна железных дорог», «Детская лаборатория туризма „Родные маршруты“», «Океанский марафон активностей», «Проба в профессиях», Модуль «Финансовая академия FINOcean», Модуль «Курс на бизнес и предпринимательство», Модуль «Отличники первых», Модуль «Юный следователь», Модуль «Юный казначей», Модуль «Юный правовед», Модуль «Мы – государство», «Бизнес-лагерь», «Океан талантов», «Летняя арт-деревня», «Наследники Петра I», Модуль «Будущее в науке»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
10.	30 августа - 19 сентября	«Полуфинал Всероссийского конкурса „Большая перемена“», «IV Всероссийский фестиваль-конкурс детских духовых оркестров „Дальневосточные фанфары“», «Мир открытий», «Восточный ветер», Модуль «X Всероссийский сбор юных моряков „Юнга“», Слёт кадетских корпусов и классов «Служить России!», Модуль «Отличники первых», «На страже Родины», «Дороги памяти»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
11.	27 сентября - 17 октября	«Мой край, горжусь тобой!», «Экологика», «ЭтноРоссия», «#БлизкийДальний»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
12.	20 октября - 9 ноября	«Пушкинская осень в „Океане“», Модуль «Знание. Авторы», «Инновациям – старт!» (техника), Модуль «Как это работает: машиностроение», Модуль «Море возможностей», Модуль «Умный город 4.0 (автономный и беспилотный транспорт)», Модуль «В мире судостроения», Модуль	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней

		«Энергия старта», Модуль «Отличники первых»		
13.	12 ноября - 2 декабря	«Вектор успеха», «Иновациям – старт!» (наука), Модуль «Про Е и не только (пищевые и биологически активные добавки)», Модуль «Вырасти свою бактерию», Модуль «Школа инженерных решений», Модуль «Получение и свойства наночастиц и наноматериалов»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней
14.	5 - 25 декабря	«Дом культуры», «Зимняя спортивно-образовательная школа „Мастерская физоргов“», Модуль «Отличники первых»	6 ак. часов в неделю	12 учебных дней

### 3.3 Материально- технические условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо следующее *материально-техническое обеспечение*:

- помещение для постоянных занятий с хорошим освещением и доступом к сети Интернет;
- столы и стулья согласно ГОСТу и списочному составу учащихся;
- рабочие места учащихся: компьютеры с установленным ПО, соответствующему тематике курса (программ Inkscape, GIMP, Krita и прочие) и графические планшеты;
- рабочее место педагога: компьютер с установленным ПО, соответствующему тематике курса (программ Inkscape, GIMP, Krita и прочие), интерактивная доска (экран) или проектор, графический планшет;
- стеллаж для хранения документации и инвентаря;
- сканер (для сканирования эскизов на компьютер), принтер формата А3 (для распечатки готовых работ);

Оснащение компьютерной техникой должно производиться из расчета: 1 рабочее место для 1 участника программы.

#### *Канцелярские материалы:*

- белая бумага формата А4;
- карандаши простые из расчета на 1 участника программы;
- карандаши цветные;
- фломастеры;
- ножницы;
- линейки;
- ластик;
- папки для листов А3 (для хранения готовых работ).

### 3.4 Информационное обеспечение программы

- примеры работ прошлых смен;
- дидактический материал, в виде пошаговых кейсов;
- презентации пошагового создания иллюстраций, видеоролики
- <https://inkscape.org/> (обучающий портал по программам Inkscape);
- <https://gimp.su/> (обучающий портал по программам GIMP);

- <http://www.lookmi.ru> (уроки поэтапного рисования);
- <https://krita-rus.ru/> (обучающий портал по программам Krita);
- <http://www.mykrita.ru/lessons.html> (обучающий портал по программам Krita – уроки рисования)

### 3.5 Кадровые условия реализации программы

Для реализации программы необходим сотрудник с окончанным средне-профессиональным, высшим педагогическим образованием, либо с иным специальным образованием при условии прохождения дополнительной профессиональной программы переподготовки по педагогическим специальностям, с профессиональными знаниями графического дизайна и иллюстрации.

### 3.6 Ресурсное обеспечение реализации программы

Отсутствуют.

### 3.7 Учебно-методические материалы

Темы для проектной и исследовательской деятельности обучающихся формируются непосредственно на занятиях и зависят от тематики основной дополнительной общеобразовательной программы смены.

Для проведения практических работ, экспериментов, необходимо тщательное объяснение принципов работы с компьютерной техникой и комплектующими, обучить азам иллюстрации и графического дизайна при помощи графических редакторов и графического планшета.

Для более качественного обучения, необходима следующая методическая продукция:

- примеры готовых иллюстраций и печатной продукции (представлены в кабинете и являются украшением);
- дидактический материал, в виде пошаговых кейсов (представлены в кабинете на стеллаже и выдается во время практических заданий). На данный момент — это распечатка с текстом и фото, видеоинструкции с поэтапным объяснением алгоритма работы над конкретным видом иллюстрации так же присутствует электронный вариант на каждом ПК.

Теоретико-методологическую основу программы составляет системно – деятельностный подход в современном образовании.

Основные педагогические принципы реализации:

- принцип развивающего обучения (изучение индивидуальных особенностей учащихся, предоставление выбора уровня сложности освоения предмета, актуализации личностного опыта, ориентация на достижение метапредметных результатов);
- принцип гуманизации (уважение к личности обучающегося, признание его уникальности, вера в его потенциальные возможности);
- принцип дифференциации (дифференцированный подход к подбору содержания, постановке творческих задач, формированию микрогрупп в зависимости от уровня подготовленности учащихся, индивидуальных темпов и глубины освоения материала).

Используемые педагогические методы и технологии:

*Методы:*

- словесные (рассказ, объяснение, беседа, дискуссия, лекция);

- наглядные (демонстрация схем, таблиц, компьютерных презентаций, образцов готовых работ);
- практические (упражнение, практическая работа, самостоятельная работа);
- интерактивные (игры, работа в парах, работа в группах, взаимное обучение);
- методы рефлексии (рефлексивная беседа, рефлексивные игры, методы самоанализа);
- методы формирования поведения (формирования у учащихся определенных взглядов и убеждений на конкретные вещи);
- методы педагогической диагностики: (анкетирование, тестирование, наблюдение);

*Технологии:*

- технология проектной деятельности (разработка коллективных проектов творческой и социальной направленности).
- здоровьесберегающие технологии (проведение физкультминуток, соблюдение гигиенических требований, режима труда и отдыха, подбор оптимальных методов и приемов организации деятельности, направленной на обеспечение высокой мотивации учащихся к освоению данной программы);
- технология сотрудничества (обучение и работа происходит в группе, сообща. Взаимопомощь между учащимися, педагогом);
- технология личностно- ориентированного обучения (развитие и саморазвитие личности учащегося, исходя из выявления его индивидуальных особенностей как субъекта познавательной и профессиональной деятельности).

### **3.8 Формы аттестации и демонстрации достижений**

Выбор формы аттестации и демонстрации достижений определяется согласно предложенных предусмотрены следующие:

**Входной контроль** осуществляется на первом занятии с целью ознакомиться с результатами психолого-педагогической диагностики детей, которые позволяют определить характер особых потребностей ребенка в целом, актуальный уровень конкретного обучающегося, индивидуальные потенциальные возможности ребенка.

**Текущий контроль.** Форма проведения текущего контроля – наблюдение, анализ практических работ. текущий контроль проводится по результатам практических занятий каждой отдельной темы с целью установления фактического уровня полученных знаний и навыков по темам, своевременного выявления проблем в освоении программы и принятии корректирующих мер. При подведении итогов занятия, а также при выполнении контрольных заданий проводится обобщение деятельности обучающихся, просмотр и развернутый анализ работ с точки зрения поставленных целей, фиксирование внимания на ошибках и достоинствах работ. Во время подведения итогов закрепляется новый материал и происходит оценка результатов творчества. Педагог и обучающиеся анализируют выполненные работы и при этом отмечают достигнутые успехи и допущенные ошибки. При взаимопроверке обучающиеся оценивают работы друг друга, обсуждают, насколько они справились с поставленной задачей, выделяют успехи и недочеты.

При анализе работы озвучивается, какие трудности испытали, что нового узнали и чем могут быть ценны приобретенные знания. Такой подход способствует формированию у детей сознательного отношения к выполнению заданий и умения преодолевать встречающиеся трудности.

**Итоговый контроль** выявляет результаты обучения и достижения в ходе работы над продуктом деятельности. Форма проведения итогового контроля – творческая работа. Лучшие работы отбираются для участия в итоговой выставке работ отдела дополнительного образования, выставляются для участия в конкурсе итоговых работ. Кроме того, продемонстрировать уровень освоенных компетенций предлагается форме проведения мастер-класса для ребят-участников смены.

- зачет в виде тестирования для определения уровня освоения программы «Студия иллюстрации и графического дизайна»: «вводное», «промежуточное», «итоговое» (с использованием гаджетов и Yandex или Google форм)
- выставка;
- конкурс творческих и технических работ;
- мастер-класс;
- защита проекта.

### 3.9 Оценочные материалы

Параметры определения результативности программы студии «Иллюстрации и графического дизайна»:

- достижение планируемых результатов (личностных, предметных, метапредметных);
- удовлетворенность программой;

Используются следующие оценочные материалы:

- Тестовое задание «Подбери инструмент»;
- Контрольное задание (Контрольное задание - эскиз. Контрольное задание – разработка элемента фирменного стиля) (Приложение 1);
- Совместный анализ выполненных творческих работ;
- Взаимопроверка.

Для определения предметных результатов разработаны критерии и показатели качества освоения теоретических знаний и практических умений учащихся по уровням: высокий, средний и низкий.

Критерии	Показатель и	Уровни освоения		
		Низкий	средний	высокий
Знание графических редакторов растровой и векторной графики		<b>Знает:</b> –интерфейсы графических редакторов: Inkscape и GIMP; –интерфейсы графических редакторов: Inkscape и GIMP –алгоритм работы в технике цифровой иллюстрации «Свободная форма»; –понятие «Фирменный стиль»; –алгоритм создания «фирменного стиля»	<b>Знает:</b> – интерфейсы графических редакторов: Inkscape, GIMP, Krita и другие; – основные (базовые) инструменты программы Inkscape : «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»; – понятие «Фирменный стиль»;	<b>Знает:</b> – понятие графического дизайна и его виды; – интерфейс ы графических редакторов: Inkscape, GIMP, Krita и другие; – виды графических планшетов; – алгоритм работы в технике

		–понятия «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия; –понятие «Трассировка»; –понятия «Композиция», «Теория цвета»; –Знать требования к оформлению работ.	– алгоритм работы в технике цифровой иллюстрации «Полигональ».	цифровой иллюстрации «Полигональ» и «Свободная форма».
Навык создания графического продукта	Навык создания цифровой иллюстрации с применением графического планшета	<b>Умеет:</b> – использовать графический планшет для рисования или создания несложных объектов;	<b>Умеет:</b> – использовать графический планшет для рисования или создания несложных объектов; – правильно оформлять работы для последующей печати;	<b>Умеет:</b> - использовать графический планшет для рисования или создания несложных объектов; - использовать дополнительные инструменты, фильтрацию и внесения корректировки; - правильно оформлять работы для последующей печати
	Навык создания векторной иллюстрации	<b>Умеет:</b> – создавать несложные объекты в программе Inkscape, используя инструменты: «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»; – работать в технике «Полигональ»; – правильно оформлять работы для последующей печати	<b>Умеет:</b> – создавать несложные объекты в программе Inkscape используя инструменты: «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»; – применять алгоритм работы в технике цифровой иллюстрации «Свободная форма»	<b>Умеет:</b> – создавать основные (базовые) инструменты программы Inkscape : «Безье и прямые линии», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»; – применять алгоритм работы в технике цифровой иллюстрации «Полигональ» и «Свободная форма»; – создавать несложные объекты в программе Inkscape,

				используя инструменты: «Перо», «Лассо», «Пипетка», «Заливка», «Градиент»; – работать в технике «Полигональ» и «Свободная форма»; – правильно оформлять работы для последующей печати
Навык создания фирменного стиля в графическом дизайне	<b>Умеет:</b> – выполнять «Трассировку» легкой сложности в программе GIMP; – правильно оформлять работы для последующей печати	<b>Освоил суть понятий и суть работы с ними:</b> «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия; – понятие «Трассировка»; – понятия «Композиция», «Теория цвета»; <b>Умеет использовать:</b> – алгоритм создания «фирменного стиля» <b>Умеет:</b> – выполнять «Трассировку» разных видов сложности в программе GIM; – правильно располагать объекты следуя основам «Композиции»; – правильно подбирать оттенки следуя «Теории цвета»; – правильно оформлять работы для последующей печати.	<b>Освоил суть понятий и суть работы с ними:</b> «Логотип», «Эмблема», «Графический знак» и их различия; – понятие «Трассировка» «Композиция», «Теория цвета»; – «Фирменный стиль»; <b>Умеет использовать:</b> – алгоритм создания «фирменного стиля» <b>Умеет:</b> – выполнять «Трассировку» разных видов сложности в программе GIMP; <b>Знает и использует в собственной деятельности</b> – требования к оформлению работ. <b>Умеет:</b> – выполнять «Трассировку» разных видов	

			<b>Знает и использует в собственной деятельности</b> требования к оформлению работ	сложности в программе GIMP; – правильно располагать объекты следующим основам «Композиции»; – правильно подбирать оттенки следующим «Теории цвета»; – правильно оформлять работы для последующей печати;
Представление о возможностях самореализации		<b>Имеет</b> представление о возможностях самореализации и как использовать полученный опыт в дальнейшем	<b>Имеет</b> представление и способы самореализации в одном виде деятельности, <b>проявляет интерес</b> к дальнейшей работе с графическими редакторами	<b>Имеет</b> представление и способы самореализации в разных сферах социальной деятельности, проявляет готовность работать в дальнейшем с графическими редакторами, осваивать новые инструменты самостоятельно, имеет представление о новых открывающихся возможностях самореализации в социуме
Удовлетворенность ребенком своей деятельностью		Не удовлетворен своей деятельностью полностью и атмосферой взаимодействия	Удовлетворен посещениями занятий в студии, процессом обучения, но не достиг планируемого результата. Отношения в мастерской могли быть лучше.	Удовлетворен своей деятельностью, результатами участия в программе, атмосферой в студии, сложившимися отношениями взаимодействия

Для определения предметных результатов применяются следующие методы:

- тестирование;
- анкетирование;
- включенное наблюдение за процессом работы;
- анализ продуктов творческой работы;

Для определения личностных результатов применяются следующие методы:

- анкетирование;
- наблюдения
- анализ продуктов творческой работы;

Фиксация результатов проводится в следующих формах: журнал, таблица и дневник наблюдения. Результаты исследований оформляются в виде аналитической записки.

### **Диагностические материалы**

Вводное анкетирование

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOV5S\\_EECMwvTt4wqO3cHhnjVF0ez5OxXyWZnKRFPnZpcMuA/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeOV5S_EECMwvTt4wqO3cHhnjVF0ez5OxXyWZnKRFPnZpcMuA/viewform?usp=sharing)

Промежуточное анкетирование – (анкета)

Итоговое анкетирование

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWU2cJN2Q3C1\\_qWPHAn69dh9CeS5JykzeFyO4bBFWU1Xo\\_GA/viewform?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeWU2cJN2Q3C1_qWPHAn69dh9CeS5JykzeFyO4bBFWU1Xo_GA/viewform?usp=sharing)

Контрольное задание – Эскиз

Лист самооценки

### **3.10 Список литературы**

#### ***Список литературы для обучающихся:***

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.  
Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне / Д.Ф. Миронов. - СПб.: BHV, 2014. - 560 с.
2. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников (+ CD-ROM) / Т.А. Подосенина. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 240 с.
3. Гарни Джеймс. Цвет и свет / Джеймс Гарни; [пер. с англ. И. Ю. Наумовой]. — М.: Издательство «Э», 2017. — 224 с.
4. Коган И.Д., Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. – М.: Педагогика, 2014. – 158 с.
5. Фельдман С.К. Энциклопедия персонального компьютера для школьника. - М.: - Новый издательский дом, 2014. – 255 с.
6. Бейти Патрик. Цвет в природе. Коллекция красок окружающего мира. — М.: Издательство «МИФ», 2022. — 290 с.
7. Кэттиш Анна. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. — СПб.: Издательство « Питер», 2021. — 272 с.
8. Уильям Робис. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих — СПб.: Издательство «Питер», 2021. — 240 с.

#### ***Список литературы, используемый педагогом:***

1. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. — 240 с.

2. Немцова, Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и Web - дизайн. Практикум: Учебное пособие / Т.И. Немцова. - М.: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2015. - 288 с.
3. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс. 2005. - 79с.
4. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М.: 2006. - 368с.
5. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
6. Гарни Джеймс. Цвет и свет / Джеймс Гарни; [пер. с англ. И. Ю. Наумовой]. — М.: Издательство «Э», 2017. — 224 с.
7. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
8. Первин Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
9. Бутакова Н.Г. Компьютерная графика - М.: МГИУ, 2008. - 213 с.

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

### Вводное анкетирование

Дорогой друг!

Приветствую тебя на занятиях студии «Иллюстрации и графического дизайна».

Чтобы наши занятия стали более продуктивными и интересными, прошу ответить тебя на несколько вопросов (печатными буквами).

1. Фамилия, имя \_\_\_\_\_

2. Возраст \_\_\_\_\_ 3. Регион \_\_\_\_\_

4. Программа \_\_\_\_\_ 5. Дружина \_\_\_\_\_ 6. Отряд \_\_\_\_\_

7. Почему ты выбрал студию «Иллюстрации и графического дизайна»?

8. Какие результаты ты ожидаешь получить?

9. Если у тебя навык работы с ПК?

10. Если у тебя опыт работы с графическим редактором?

(если ДА, то напиши какой) \_\_\_\_\_

11. Напиши, чем именно хотел бы заниматься в студии «Иллюстрации и графического дизайна» \_\_\_\_\_

## Промежуточное анкетирование.

Дорогой друг!

Уже прошла часть наших занятий, чтобы они дальше проходили плодотворно и легко, ответь на несколько вопросов.

1. Фамилия, имя \_\_\_\_\_
2. Есть ли трудности изучения азов графического дизайна и иллюстрации? Если да, то укажи, в чем трудности Да Нет
3. Появилась ли у тебя идея создания своей итоговой работы?
4. Дай оценку комфортности в коллективе  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5. Перечисли, чему ты уже научился  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
6. Чему ты еще хочешь научиться?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
7. Есть ли проблемы в чем – либо, на занятиях?  
\_\_\_\_\_

## Итоговое анкетирование

Дорогой друг!

Подходит к концу смена. И у нас с тобой осталось последнее занятие. Ответь, на несколько вопросов, чтобы была возможность понять уровень твоего мастерства, и улучшить работу студии «Иллюстрации и графического дизайна»

1. Фамилия, имя \_\_\_\_\_
2. Какая единица измерения в растровой графике? (10 баллов)  
Пиксели Сантиметры
3. В каком формате сохраняется иллюстрация для ее использования в дальнейшей печати? (10 баллов)  
PDF PNG
4. Каким инструментом выполняется стилизация изображения в программе Inkscape? (10 баллов)  
Пером Кривой Безье Кисточкой
5. Каким сочетанием клавиш можно отменить последнее действие? (10 баллов)  
Ctrl+Z Ctrl+Z+Shift Ctrl+пробел
6. Как отличить векторную графику от растровой? (10 баллов)  
Единица измерения миллиметры (мм) Все контуры размытые в клеточках
7. Какой инструмент нужно использовать для поворота объекта в программе Krita? (10 баллов)  
Перемещение Трансформация Кисть
8. На каком слое нужно рисовать задний фон вашей иллюстрации в программе Krita? (10 баллов)  
Фон (белый заблокированный слой)

Обычный слой, который находится ниже всех

Обычный слой, который находится выше всех

9. В какой графическом редакторе удобнее всего создавать векторные иллюстрации?  
(10 баллов)

Krita

GIMP

Inkscape

10. В какой программе можно не только рисовать иллюстрации, но и работать над анимацией? (10 баллов)

Adobe Photoshop

Krita

Inkscape

11. Сколько желательно использовать цветов при создания логотипа?

до 2х основных и 2х оттенков

только 2

Сколько угодно

Итого: \_\_\_\_\_ баллов из 100

### Контрольное задание – Эскиз

Вам необходимо выполнить контрольное задание: разработать эскиз Вашей будущей иллюстрации на свободную тему в рамках культуру Океана.. При проверке задания будет оцениваться: 1. Правильность работы с инструментами "Кисть и ластик" 2. Правильность выполнения алгоритма работы со слоями ( фон- заблокированная, обычный слой 1 = эскиз 3. Время работы.

### Лист самооценки



Приложение 2

### Планы-конспекты занятий

**Занятие №1** (1ч.). **Тема:** Введение в программу «Иллюстрация и графический дизайн»

**Цель:** формирование познавательного интереса к содержанию программы.

**Задачи:**

- познакомить с возможностями студии;
- развитие познавательной активности;
- формирование интереса к изучению азов графического дизайна и иллюстрации.

**Краткое содержание занятия:** знакомство с участниками программы, предъявление правил безопасности поведения в кабинете, работы с компьютерной техникой и комплектующими и действий при возгорании здания или в кабинете. Объяснение цели и задач обучения. Сбор информации о уровне знаний и умений обучающихся в области графического дизайна.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- правила поведения в кабинете с компьютерной техникой;
- алгоритм действий при возникновении возгорания;
- алгоритм подготовки ПК к работе и к заверению работы.

*Учащиеся будут уметь:*

- определять цели своего обучения.

**Занятие №2 (1ч.). Тема:** Знакомства с графическим дизайном и его видами. Векторная и растровая графика. Интерфейсы программ Inkscape, GIMP, Krita.

**Цель:** формирование представления о графическом дизайне и цифровой иллюстрации. Об интерфейсе программ Inkscape, GIMP, Krita, и первичного опыта использования их основных инструментов.

**Задачи:**

- познакомить с видами графического дизайна;
- показать различия векторной и растровой графики, их преимуществами и недостатками;
- познакомить с графическими редакторами Inkscape, GIMP, Krita, рассказать о их различиях;
- формирование интереса к изучению азов графического дизайна и иллюстрации.

**Краткое содержание занятия:** знакомство участников программы с видами графического дизайна, с растровой и векторной графикой; научить различать виды графики и правильно подбирать графический редактор для работы; познакомить с доступными графическими редакторами Inkscape, GIMP, Krita, объяснить их возможности.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- виды графического дизайна;
- понятия растровой и векторной графики и их различия;
- возможности графических редакторов Inkscape, GIMP, Krita.

*Учащиеся будут уметь:*

- различать понятия векторной и растровой графики
- различать и подбирать графический редактор, для конкретного вида графики.

**Занятие №3 (1ч.). Тема:** Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества.

**Цель:** освоение основных приемов работы на графическом планшете.

**Задачи:**

- познакомить с понятием графический планшет, рассказать какие планшеты бывают;

- научить правильно настраивать планшет под себя;
- познакомить с интерфейсом программы Krita;
- научить правильно выбирать и настраивать инструменты в программе Krita;
- формирование интереса к изучению азов иллюстрации, при помощи

графического планшета.

**Краткое содержание занятия:** знакомство участников программы с графическим планшетом, его видами и алгоритмом настройки. Начала работы в программе Krita, рассказ и демонстрация рабочих областей программы, инструментов и их настройки. Выполнение простой цифровой иллюстрации.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- виды графических планшетов;
- интерфейс и инструменты программы Krita;
- алгоритм выполнения цифровой иллюстрации.

*Учащиеся будут уметь:*

- настраивать графический планшет под себя;
- ориентироваться в графическом редакторе Krita и настраивать инструменты;
- правильно организовать свою работу над иллюстрацией, относительно правильного алгоритма выполнения.

**Занятие №4** (1ч.). **Тема:** «Безье и прямые линии» - возможности его применения.

**Цель:** освоение приемов работы с инструментом «Безье и прямые линии» в графическом редакторе Inkscape.

**Задачи:**

- познакомить с интерфейсом программы Inkscape;
- научить пользоваться инструментом «Безье».

**Краткое содержание занятия:** знакомство участников программы с графическим редактором Inkscape, его интерфейсом и возможностями. Практическая часть по возможностям инструмента «Безье» и выполнение несложной графической композиции.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- интерфейс графического редактора Inkscape;
- возможности инструмента «Безье».

*Учащиеся будут уметь:*

- ориентироваться в графическом редакторе Inkscape;
- работать инструментом «Безье».

**Занятие №5** (1ч.). **Тема:** Стилизация изображения при помощи инструмента «Безье и прямые линии».

**Цель:** формирование представлений о стилизации изображения при помощи инструмента «Безье», и первичного опыта использования данного инструмента в технике «Полигональ»

**Задачи:**

- дать понятия: стилизация, полигональ;
- рассказать алгоритм выполнения работы в технике «полигональ».

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с понятием «стилизация» и ее видами, а также с техникой «полигональной живописи» и алгоритме выполнения практической работы. Обучающиеся начнут выполнять свою практическую работу, в технике «Полигональной живописи».

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- понятия стилизация и полигональ;
- алгоритм выполнения стилизации в технике «полигональная живопись».

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно выполнять стилизацию фотографии в технике «полигональная живопись».

**Занятие №6** (1ч.). **Тема:** Пипетка. Палитра. Градиент. Возможности их применения.

**Цель:** формирование представлений о видах заливки изображения, через освоение пипетки, палитры и градиента.

**Задачи:**

- познакомить с инструментами «Пипетка», «Градиент»;
- формирование базовых знаний о палитре и ее возможностях;
- научить быстро и эффективно выполнять заливку используя изученные инструменты.

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с инструментами «Пипетка» и «Палитра», а также так же как их применять в заливке своей работы. Обучающиеся узнают азы работы с палитрой. В практической части занятия выполнять заливку цветом своей стилизованной композиции.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- инструменты «Пипетка» и «Градиент», возможности их применения;
- возможности работы с палитрой.

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно выполнять заливку цветом своей стилизации и завершат композицию выполнением градиентного фона.

**Занятие №7** (1ч.). **Тема:** Фирменный стиль.

**Цель:** формирование представления о понятии «Фирменный стиль», и последовательности работы собственным стилем.

**Задачи:**

- познакомить с понятием «Фирменный стиль», его элементами;
- алгоритм создания своего собственного фирменного стиля.

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с понятием «Фирменный стиль» и его элементами, а также с алгоритмом создания своего стиля. Разработка эскизов своего фирменного стиля.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- понятие «Фирменный стиль» и его элементы;
- алгоритм создания своего фирменного стиля;

*Учащиеся будут уметь:*

- разработать замысел и создать черновой вариант своего фирменного стиля.

**Занятие №8** (1ч.). **Тема:** Разработка элементов фирменного стиля: (эмблема, логотип, графический знак).

**Цель:** формирование представлений о понятиях «эмблема», «логотип», «графический знак», как о важнейших элементах фирменного стиля.

**Задачи:**

- познакомить с понятиями «Логотип», «Эмблема», «Фирменный знак»;

- рассказать алгоритм создания логотипа;

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с понятиями «Логотип», «Эмблема», «Фирменный знак», и алгоритмом создания логотипа. Выполнение практической работы по созданию своего логотипа.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- понятия «Логотип», «Эмблема», «Фирменный знак»;
- алгоритм создания логотипа.

*Учащиеся будут уметь:*

- создавать логотип в векторной программе Inkscape, при помощи изученных ранее инструментов.

**Занятие №9 (1ч.). Тема:** Инструменты «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» - возможности его применения в программе GIMP.

**Цель:** освоение приемов работы с инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик» в программе GIMP.

**Задачи:**

- познакомить с интерфейсом программы GIMP;
- научить пользоваться инструментом «Лассо, Волшебная палочка, Ластик»;
- рассказать алгоритм выполнения практического задания.

**Краткое содержание занятия:** знакомство участников программы с графическим редактором GIMP, его инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик». Практическая часть, по освоения работы с инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик», выполнение удаления областей вокруг необходимого объекта.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- интерфейс графического редактора GIMP;
- возможности инструментов «Лассо, Волшебная палочка, Ластик»;
- алгоритм выполнения практического задания.

*Учащиеся будут уметь:*

- ориентироваться в графическом редакторе GIMP;
- работать инструментами «Лассо, Волшебная палочка, Ластик»;
- удалять ненужные им области вокруг объекта.

**Занятие №10 (1ч.). Тема:** Трассировка изображения. Разбор графических объектов.

**Цель:** формирование представлений о понятие «трассировка» и освоение приемов ее выполнения.

**Задачи:**

- познакомить с понятием «трассировка»;
- рассказать алгоритм выполнения трассировки изображения.

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с понятием «трассировка», и алгоритмом его выполнения в программе GIMP. Выполнение практической работы.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- понятие «трассировка»;
- алгоритм выполнения трассировки изображения в программе GIMP.

*Учащиеся будут уметь:*

- выполнять разбора сложного изображения, на объекты в графическом редакторе GIMP.

**Занятие №11** (1ч.). **Тема:** Композиция. Теория цвета. Основы допечатной подготовки.

**Цель:** формирование представлений о композиции и теории цвета, первичного опыта применения их в своей творческой работе над фирменным стилем. Разработка цветового и композиционного решения своего фирменного стиля.

**Задачи:**

- познакомить с азами выполнения композиции;
- познакомить с правилами работы с цветом;
- рассказать алгоритм создания композиции для практической работы по фирменному стилю;
- рассказать алгоритм сохранения работы в формате PDF и подготовки его к дальнейшей печати.

**Краткое содержание занятия:** знакомство обучающихся с азами выполнения композиции и с теорией о «8 шагах» работы с цветом. Ребята самостоятельно создадут композицию из наработанных элементов по фирменному стилю, и оформят все в цвете. По завершению практической работы, ребята выполнят сохранение файла в формате PDF и подготовки его к дальнейшей печати.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- правила постановки и выполнения композиции;
- 8 правил о работе с цветом;
- как сохранять работы для печати.

*Учащиеся будут уметь:*

- совместить все наработанные элементы фирменного стиля в единую композицию и оформить все в цвете, по завершению сохранить для печати.

**Занятие №12** (1ч.). **Тема:** Подведение итогов работы по программе «Цифровая живопись».

**Цель:** осмысление учащимися результатов своей работы в процессе освоения программы «Иллюстрация и графический дизайн».

**Задачи:**

- провести итоговое анкетирование;
- проверить полученные знания, через тестирование участников программы;
- провести рефлексивную деятельность, через беседу.

**Краткое содержание занятия:** занятие несет в себе рефлексивные мероприятия: просмотр получившихся работ, обсуждение плюсов и минусов. Проводим итоговое тестирование по программе и оцениваем результаты. Проводим итоговое анкетирование и беседуем о проделанной работе, атмосфере в студии, о плюсах и минусах подходу к обучению.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- уровень своих возможностей по итогу освоения программы.

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно анализировать правильность выполнения своих работ, видит недочеты и предлагать варианты их исправления;
- анализировать объем полученных ими знаний по программе курса.

**Занятие №13.** **Тема:** «Введение в проектную деятельность» (2ч.)

**Цель:** формирование у обучающихся понимания основ проектной деятельности.

**Задачи:**

- формирование общего смысла поля проектной деятельности;

- формулирование проблемы;
- формирование проектных команд.

**Краткое содержание занятия:** раскрытие значимости проектной компетенции в современном мире. Знакомство со структурой проекта. Презентация матрицы проекта. Рождение копилки проблем. Фиксация и обоснование отобранных проблем (идей), распределение участников в группы в соответствии с выбранной проблемой.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- общее смысловое поле проектной деятельности.

*Учащиеся будут уметь:*

- формулировать проблему своего проекта.

**Занятие №14. Тема: «Работа по проектной деятельности» (4ч.)**

**Цель:** формирование у обучающихся умений устанавливать собственные цели и задачи и достигать их в процессе групповой или индивидуальной деятельности.

**Задачи:**

- уточнение проблемы и описание актуальности проекта;
- формулирование цели проекта и его названия;
- выполнение описания проекта.

**Краткое содержание занятия:** Обсуждение и формулировка проблемы проекта. Сбор и анализ информации по исследуемой проблеме. Описание актуальности проекта. Формулировка цели проекта, выбор полного и краткого наименования проекта. Примеры формулировок целей проектов, удачных наименований проектов. Формулировка показателей проекта и их значений в формате таблицы. Описание результатов проекта с указанием качественных и количественных характеристик, которые позволяют однозначно оценить получение каждого результата (перечень материальных и нематериальных объектов, продукты, услуги, разрабатываемые нормативно-правовые документы, создаваемые информационные системы, регламенты работы, алгоритмы, реестры, методы и пр.) Описание жизненного цикла проекта: этапы и контрольные точки (плановая дата), которые фиксируют факт получения результата (или достижения показателя проекта) на конкретном этапе. Определение бюджета проекта – информация об объеме финансового обеспечения и источниках финансирования проекта. Определение ключевых рисков и возможностей проекта. Подготовка к краш-тесту.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- как правильно сформулировать проблему, цель и название проекта;
- алгоритм описания проекта и написания документации.

*Учащиеся будут уметь:*

- формулировать проблему, цель и название проекта;
- оформлять описание проекта (актуальность, этапы и контрольные точки, бюджет, показатели и значения проекта и т.д.).

**Занятие №15. Тема: «Краш-тест» (1ч.)**

**Цель:** формирование у обучающихся умений кратко и информативно презентовать свою идею.

**Задачи:**

- провести краш-тест проектных идей.

**Краткое содержание занятия:** Проведение первичной экспертизы проектного замысла внутренними экспертами по следующим вопросам: Зачем данный проект нужен? (Что

делает проект? Какую проблему он решает? Почему это важно?); Какие изменения произойдут в случае успешной реализации проекта? (Какие результаты и продукты вы получите? Кто, где и как ими будут пользоваться?); В чём оригинальность, уникальность, перспективность, амбициозность, глобальная конкурентоспособность вашего проекта?

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- как будет проходить презентация/защита проекта;

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно видеть ошибки и недочеты в своем проекте.

**Занятие №16. Тема: «Доработка проектов до окончательного варианта» (1ч.)**

**Цель:** формирование у обучающихся умений устанавливать собственные цели и задачи и достигать их в процессе групповой или индивидуальной деятельности.

**Задачи:**

- доработка проектных идеи до окончательного варианта.

**Краткое содержание занятия:** Группы дорабатывают проектные идеи до окончательного варианта («чистовика» проекта), готовятся к стендовой презентации: создают макет проектной идеи или композиционный продукт своего проекта.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- как оригинально презентовать свой проект.

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно дорабатывать и исправлять недочеты в своем проекте.

**Занятие №17. Тема: «Презентация проектов» (1ч.)**

**Цель:** формирование у обучающихся навыка кратко и структурированно излагать основные разделы проекта, обосновать его жизнеспособность и конкурентоспособность, рассчитывать эффективность и прибыльность проекта.

**Задачи:**

- защитить проект.

**Краткое содержание занятия:** Оценка внешними экспертами «чистовика» проекта.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:* -

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно защитить свой проект и продукт, отстаивать свое мнение и выходить на диалог с экспертами.

**Занятие №18. Тема: «Подведение итогов работы по проектной деятельности». (1ч.)**

**Цель:** осмысление учащимися результатов своей работы в процессе работы над проектом.

**Задачи:**

- развить способность к самооценке своей работы;
- провести рефлексивную работу по итогам работы над проектом и результатами защиты.

**Краткое содержание занятия:** занятие несет в себе рефлексивные мероприятия: просмотр и обсуждение получившегося проекта, обсуждение плюсов и минусов проекта по итогу защиты. Проводим итоговое тестирование по структуре проектной деятельности.

**Предполагаемые результаты:**

*Учащиеся будут знать:*

- уровень своих возможностей по итогу освоения проектной деятельности.

*Учащиеся будут уметь:*

- самостоятельно оценивать свою проделанную работу.

### **Глоссарий**

Актуальность проекта - степень важности проекта в данный момент времени и в данной сложившейся ситуации; объяснение необходимости, нужности и полезности выполнения данного проекта (в ней отражается проблема, целевая аудитория, нормативные документы, статистические данные, дающие основания для реализации проекта).

Буфер обмена – область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации.

Бюджет проекта - информация об объеме финансового обеспечения и источниках финансирования проекта.

Векторная графика – способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

Глубина цвета – максимальное число цветов, которое может содержать изображение.

Градиент – нарастание или уменьшение по какому-либо цвету в направлении.

Графический знак – это такие знаки, для которых определено изображение, а не только имя.

Динамические направляющие – временные направляющие, позволяющие создавать привязку объектов.

Заливка – внутренний цвет изображения.

Значение показателей проекта - единицы измерения (чел., шт., % и др.), которые позволяют однозначно оценить получение указанного результата.

Изменение разрешения – уменьшение или увеличение реального размера изображения. При уменьшении разрешения качество фотографии ухудшается.

Интерфейс – проводник между клиентом и предлагаемыми функциями.

Ключевые риски и возможности проекта - событие, наступление которого не зависит от участников проекта, имеет негативное воздействие для успешной реализации проекта; перечень мероприятий и мер, которые будут способствовать предупреждению этих событий.

Композиция – это такое расположение элементов изображения на картинной плоскости, которое позволяет с наибольшей полнотой и силой выразить замысел.

Компьютерная графика - область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением используются в качестве инструмента, как для создания и редактирования изображений.

Контрастность – разница между светлыми и темными областями изображения.

Контрольные точки проекта - плановые даты, которые фиксируют факт получения результаты (или достижения показателя проекта) на конкретном этапе.

Краткое название проекта - простое словосочетание, которое можно использовать в документах и материалах для СМИ; оно передает лаконично, ритмично, ассоциативно суть проекта.

Линейка – горизонтальные и вертикальные полосы, содержащие разметку в виде единиц измерения.

Линия Безье – прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов и соединенная узлами.

Логотип – графический знак, символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме.

Маска – указатель защищенных или редактируемых областей.

Масштаб – пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров изображения на указанное процентное значение.

Масштабирование – увеличение или уменьшение размеров изображения.

Насыщенность – яркость цвета. Непрозрачность – качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него.

Объект – термин, обозначающий любой элемент.

Обрезка – вырезание ненужных областей из рисунка.

Пиксель – цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

По Гауссу – тип распределения пикселей от центра наружу с помощью колоколообразных кривых.

Показатели проекта - количественные и качественные характеристики, данные, по которым можно судить о достижении результата и развитии проекта.

Полигональ – самая первая разновидность трехмерного моделирования, которая появилась в те времена, когда для определения точек в трехмерном пространстве приходилось вводить вручную с клавиатуры координаты X, Y и Z.

Полное название проекта - одно предложение, раскрывающее суть проекта; оно состоит из указания действия и объекта, над которым совершается это действие, места реализации этого действия; оно соотносится с целями и результатами проекта.

Проектная деятельность — это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность учащихся и педагога, имеющая общую цель, решающую определенную проблему, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата.

Рабочее пространство – конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд.

Растровая графика – изображение, представляющее собой сетку пикселей — цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

Результаты проекта - перечень материальных и нематериальных объектов, продукты, услуги, разрабатываемые нормативно-правовые документы, создаваемые информационные системы, регламенты работы, алгоритмы, реестры, методы и пр.

Сетка – серия равноотстоящих вертикальных и горизонтальных точек.

Слой – прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты.

Стилизация – процесс декорирования, который можно использовать на заранее подготовленную зарисовку объекта, либо выполнять зарисовку сразу в стилизованной технике.

Творческий проект – это самостоятельная творческая итоговая работа учащихся. Проект состоит из двух частей: теоретической и практической.

Трассировка – обводка и выделения нужного объекта из целостной картины.

Фирменный стиль – визуальный образ компании, корпорации или бизнеса в глазах публики, клиентов и сотрудников. Она обеспечивается различными средствами, включая характерный дизайн, брендинг и использование товарных знаков.

Формат изображений JPEG – формат фотографий с незначительной потерей качества.

Цветовой режим CMYK – цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Цветовой режим RGB – цветовой режим, в котором используются красный (R), зеленый (G), синий (B) цвета.

Цветовая палитра – набор сплошных цветов.

Цель проекта - образ желаемого будущего и предвосхищение результата социального действия; это утверждение, воплощающее в себе общий результат, которого вы хотели бы достичь.

Цифровая живопись – создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Шаблон – заданный набор данных.

Шрифт – набор символов одного стиля.

Шум – помехи напоминающие помехи в телевизоре.

Экспозиция – количество цвета, использованного при создании изображения

Эмблема – условное изображение идеи в рисунке и пластике, которому присвоен тот или иной смысл.

Этапы проекта - список задач (шаги) для реализации проекта в соответствии с календарным планом, временными сроками.

### **Дидактические материалы**

Кейсы практических заданий по темам программы

1. «Иллюстрация Кролик» для занятия №3;
2. «Векторная иллюстрация» для занятия №4;
3. «Сырный логотип» для занятия №8;
4. «Текстовый логотип» для занятия №8;
5. Видео- урок по выполнению обработки фотографии в векторе «Свободная форма»;

Наглядные материалы:

6. Презентация «Что такое графический дизайн»;
7. Презентация «Логотип»;
8. Презентация «Теория цвета»;
9. Презентации и раздаточный материал из кейса «Проект за 10 шагов».

### **Модуль «СпортВизуал»**

*(для программ спортивной направленности)*

**Цель:** обучение графическому дизайну и иллюстрации, через мотивацию улучшения визуального контента спортивной индустрии.

**Задачи:**

1. Обучить основам графического дизайна и иллюстрации с упором на спортивную тематику.
2. Разработать навыки создания спортивной айдентики, включая логотипы, фирменные стили и маскотов.
3. Изучить техники визуализации динамики и движения в спортивных иллюстрациях.
4. Научиться применять цвет и композицию для передачи атмосферы спортивных событий и брендов.
5. Освоить создание инфографики и статистических данных в удобном и понятном визуальном формате.
6. Изучить современные программы и инструменты для графического дизайна и иллюстрации, такие как Krita, Inkscape, GIMP, другие.
7. Разработать умения в области мерчандайзинга и дизайна рекламной продукции для спортивных мероприятий и команд.
8. Применить творческие подходы для создания уникальных и запоминающихся визуальных решений в спортивной индустрии.

9. Организовать мастер-классы и воркшопы с профессионалами в области спортивного дизайна для обмена опытом и лучшими практиками.

#### **Краткое содержание модуля:**

Курс направлен на развитие навыков графического дизайна и иллюстрации через призму спорта, включая создание оригинальных спортивных образов, логотипов для команд и спортивных мероприятий, инфографики, маркетинговых материалов и мерчандайзинга.

#### **Предполагаемые результаты:**

Модуль «СпортВизуал» ориентирован на комплексное развитие умений и навыков, необходимых для создания профессионального спортивного графического контента и иллюстраций.

Участники модуля научатся применять творческие подходы для передачи динамичности, силы и эмоциональности спорта, а также овладеют навыками работы с современными графическими программами и технологиями для создания эффективной и запоминающейся визуальной коммуникации.

**Учебный план** полностью соответствует с общим учебным планом программы, в темах занятий будет делаться уклон на спортивную тематику, спортивные термины и спортивные дизайны.

#### **Модуль «Иллюстрация с Миссией»**

*(для программ социально-гуманитарной направленности)*

**Цель:** Развитие творческих способностей и первоначальных навыков в области графического дизайна и иллюстрации.

#### **Задачи:**

1. Ввести участников в основы иллюстрации и графического дизайна, акцентируя внимание на их роли в социальной коммуникации.
2. Развить навыки критического мышления и анализа текущих социально-гуманитарных проблем для трансформации их в визуальные сообщения.
3. Обучить созданию иллюстраций и графических материалов, способных влиять на общественное мнение и способствовать социальным изменениям.
4. Изучить различные стили и техники иллюстрации, подходящие для передачи сложных социальных концепций.
5. Научить участников использовать цвет, форму и композицию для усиления эмоционального и информационного воздействия иллюстраций.
6. Освоить работу с современными графическими редакторами и инструментами, необходимыми для создания профессиональных дизайнов.
7. Организовать практические занятия по созданию проектов для реальных социально-гуманитарных кампаний и инициатив. *(если в курсе программы будет проектное направление)*
8. Провести серию мастер-классов с экспертами в области социального дизайна, чтобы участники могли учиться у лучших в этой области.
9. Создать условия для обмена опытом и идеями между участниками курса, чтобы стимулировать совместное творчество и взаимопомощь в реализации социально значимых проектов. *(если в курсе программы будет проектное направление)*

#### **Краткое содержание модуля:**

Модуль **Иллюстрация с Миссией**» стремится развить у участников понимание того, как графические изображения и нарративы могут использоваться для повышения общественной осведомленности, изменения восприятия и стимулирования социальных изменений. Модуль направлен на обучение участников созданию вдумчивого, значимого и влиятельного визуального контента, который может служить инструментом для социального воздействия и позитивных изменений.

**Предполагаемые результаты:**

Учащиеся будут обучаться создавать мощные визуальные сообщения, которые способны вызвать эмоциональный отклик и мотивировать аудиторию к действиям в интересах общественного блага.

**Учебный план** полностью соответствует с общим учебным планом программы, в темах занятий будет делаться уклон на социальную и гуманитарную тематики, термины и примеры.

**Модуль «ЭтноАртДизайн»**

*(для программ с этническим уклоном)*

**Цель:** обучение ЭтноАртДизайну - графическому дизайну, сочетающему в себе современные тенденции дизайна и элементы традиционного этнического искусства.

**Задачи:**

1. Изучение истории и особенностей этнического искусства различных культур для понимания их визуального языка.
2. Разработка навыков адаптации традиционных этнических элементов в современные графические произведения.
3. Освоение техник графического дизайна и иллюстрации, которые позволяют эффективно интегрировать этнические мотивы в различные форматы визуальной коммуникации.
4. Практическое применение полученных знаний и умений в создании оригинальных дизайн-проектов, отражающих культурное наследие и современные тенденции.  
*(если в курсе программы будет проектное направление)*
5. Развитие творческих способностей участников для самостоятельного создания уникальных этнических паттернов и орнаментов.
6. Изучение современных программ и инструментов для цифрового дизайна и иллюстрации, необходимых для реализации этнических дизайнов или проектов.

**Краткое содержание модуля:**

Модуль «ЭтноАртДизайн» направлен на развитие уникального стиля, который отражает культурное наследие различных народов и использует его в качестве основы для создания оригинальных иллюстраций, паттернов и визуальных образов. Модуль способствует расширению творческих горизонтов обучающихся и пониманию важности культурного разнообразия в графическом дизайне. Модуль способствует формированию у участников курса комплекса профессиональных и творческих навыков, которые позволят им успешно реализовывать проекты в области графического дизайна и иллюстрации с использованием этнических мотивов, и элементов.

**Предполагаемые результаты:**

Участники программы научатся интерпретировать этнические мотивы и преобразовывать их в современные дизайнерские решения, пригодные для использования в различных сферах, таких как мода, реклама, брендинг и социальные проекты.

**Учебный план** полностью соответствует с общим учебным планом программы, в темах занятий будет делаться уклон на этническую тематику России или отдельных регионов.

### **Модуль «АртДизайн»**

*(для программ художественной направленности и профориентационных)*

**Цель:** развития творческих способностей и профессиональных навыков участников в области графического дизайна и иллюстрации.

#### **Задачи:**

1. Обучение основам графического дизайна;
2. Развитие навыков рисования и иллюстрации, включая работу как с традиционными, так и с цифровыми средствами.
3. Практическое применение теоретических знаний в создании оригинальных дизайн-проектов и иллюстраций.
4. Освоение программного обеспечения для графического дизайна, такого как Krita, Inkscape, GIMP, и других актуальных инструментов.
5. Развитие творческого мышления и способности генерировать инновационные идеи для визуальных проектов.
6. Освоение техник создания макетов и прототипов для различных видов графической продукции.
7. Подготовка выставки, которое демонстрирует уровень мастерства и индивидуальный стиль участников курса.
8. Обучение основам профессиональной деятельности в области графического дизайна, включая работу с клиентами, понимание рыночных тенденций и управление проектами.
9. Стимулирование самостоятельного творческого роста и развития участников для постоянного совершенствования их художественных и дизайнерских навыков.

#### **Краткое содержание модуля:**

Модуль «АртДизайн» направлен на обучение участников техникам и методам, необходимым для эффективной работы в индустрии визуальных коммуникаций, а также на развитие их индивидуального стиля и уникального визуального языка, который будет отражать их личное творческое видение. Модуль способствует формированию у участников курса компетенций, необходимых для самовыражения и успешной профессиональной деятельности в сфере графического дизайна и иллюстрации.

#### **Предполагаемые результаты:**

Участники модуля научатся воплощать свои идеи в жизнь, используя различные средства графического дизайна и иллюстрации, и получают необходимые знания для успешного применения своих работ в коммерческих и художественных проектах.

**Учебный план** полностью соответствует с общим учебным планом программы, в темах занятий будет делаться уклон на творческую и профессиональную тематику.

### **Модуль «Наука в картинках»**

*(для программ естественно-научной направленности)*

**Цель:** Развитие творческих способностей и первоначальных навыков в области графического дизайна и иллюстрации в процессе создания комикса.

#### **Задачи:**

1. Обучить участников основам создания комиксов, включая разработку сюжета, дизайн персонажей и построение кадров.
2. Ознакомить учащихся с исторически значимыми научными открытиями и концепциями в различных областях естественных наук.
3. Развить у участников навыки визуальной коммуникации сложных научных идей в увлекательной и доступной форме.
4. Научить технике сценарного письма для эффективного повествования научных историй через комиксы.
5. Обучить использованию различных стилей иллюстрации и техник рисования для создания уникального визуального языка комикса.
6. Освоение программы Krita и графического планшета, как инструментов для цифровой иллюстрации.
7. Развитие навыков критического мышления и исследовательской работы для верификации и глубокого понимания научного материала, который будет визуализирован.
8. Стимулирование креативности и групповой работы при создании совместных проектов комиксов, объединяющих искусство и науку.
9. Подготовка финального проекта в виде полноценного комикса на научную тематику, который может быть представлен широкой публике или использован в образовательных целях.

**Краткое содержание модуля:**

Модуль «**Наука в картинках**» направлен на сочетание творческого и иллюстративного подхода с точностью и глубиной научного содержания, что позволит участникам эффективно рассказывать о научных открытиях и концепциях в формате комиксов, а также на развитие у учащихся умений визуализировать сложные естественно-научные идеи и темы с помощью искусства рисования комиксов, способствуя тем самым популяризации науки среди широкой аудитории.

**Предполагаемые результаты:**

Участники курса научатся синтезировать факты и теории в захватывающие визуальные истории, способные заинтересовать и образовать людей разного возраста и образования. Научатся работать в программе Krita, на графическом планшете и узнают множество интересного из сферы графического дизайна и иллюстрации.

**Учебный план**

№	Название темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1	Введение в модуль «Наука в картинках»	1	0,5	0,5	
2	Что такое комикс и как его создать?  Интерфейсы программы Krita.	1	0,4	0,6	Тестовое задание «Подбери инструмент»

3	Виды графических планшетов. Их отличия и преимущества. Практическое задание в программе Krita.	1	0,3	0,7	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
4	Исторически значимые научные открытия и концепции и как их превратить в картинки.	1	0,6	0,4	Диалог, Вопрос-ответ.
5	Композиция и раскадровка	1	0,4	0,6	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
6	Цифровая раскадровка и подбор сопутствующих изображений	1	0,2	0,8	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
7	Отрисовка черно-белого варианта комикса	1	0,2	0,8	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
8	Отрисовка цветного варианта комикса	3	0,4	2,6	Наблюдение за процессом выполнения практического задания.
11	Требование к оформлению комикса и правила сохранения	1	0,5	0,5	Взаимопроверка.
12	Подведение итогов работы по модулю «Наука в картинках»	1	0,5	0,5	Итоговое тестирование. Совместный анализ выполненных творческих работ.
Всего:		12	4	8	

### **Модуль «Образы Земли»**

*(для туристическо-краеведческих программ)*

**Цель:** Развитие творческих способностей и первоначальных навыков в области графического дизайна и иллюстрации.

**Задачи:**

1. Обучение основам графического дизайна и иллюстрации, в том числе композиции, цветоведению, и использованию различных художественных инструментов и техник.
2. Изучение истории и теории иллюстрации в контексте изображения культурных и природных особенностей регионов.

3. Развитие навыков наблюдения и визуализации для точного и выразительного отображения краеведческих объектов и явлений.
4. Практическое применение полученных знаний для создания иллюстраций, отражающих исторические, культурные и природные аспекты различных мест.
5. Введение в методы исследования и сбора информации о туристических объектах и культурном наследии для последующего использования в работе.
6. Разработка индивидуальных и групповых проектов, направленных на создание иллюстрированных материалов (путеводители, карты, плакаты, буклеты), способствующих популяризации краеведения и туризма. *(если в курсе программы будет проектное направление)*
7. Обучение техникам цифровой иллюстрации и работы в графических редакторах, таких как Krita, Inkscape, GIMP, другие.
8. Освоение навыков презентации и критической оценки собственных работ. *(если в курсе программы будет проектное направление)*
9. Поддержка творческого самовыражения участников и развитие у них уверенности в своих силах как в начинающих иллюстраторах и дизайнерах.

**Краткое содержание модуля:** Модуль «Образы Земли» направлен на обучение участников искусству создания визуальных образов, которые отражают культурное, историческое и природное наследие различных регионов. Модуль курса проявит у учащихся уважения и интереса к различным культурам и традициям, а также расширение их горизонтов через изучение и иллюстрирование разнообразия нашей планеты. Курс стремится поддержать творческое самовыражение участников и научить их эффективно использовать графический дизайн и иллюстрацию для повышения осведомленности о значении сохранения культурного и природного наследия.

**Предполагаемые результаты:**

Учащиеся научатся воплощать в графических работах красоту и уникальность мест, вдохновляющих на путешествия и исследования, а также получат знания о том, как визуально рассказывать истории, связанные с данными местами. Модуль "Образы Земли" призван не только научить техническим аспектам графического дизайна и иллюстрации, но и вдохнуть в учащихся любовь к изучению и визуальному рассказу о культурном и природном разнообразии мира вокруг нас.

**Учебный план** полностью соответствует с общим учебным планом программы, в темах занятий будет делаться уклон на различные культуры и традиции, а также расширенное изучение разнообразия нашей планеты.