Комитет образования Администрации города Усть-Илимска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

РАССМОТРЕНА
на заседании методического совета
протокол от 24.09.2025 № 02

УТВЕРЖДЕНА
приказом МАОУ ДО ЦДТ
от 26.09.2025 № 277

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»

Уровень усвоения - ознакомительный
Направленность - техническая
Возраст учащихся – 11-17 лет
Срок реализации – 1 год

Авторы программы:
Баженова Д.В., методист;
Казарина С.А., педагог
дополнительного образования,
МАОУ ДО ЦДТ

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 15D6D28A14D452A2BBD05F264F030CA6
Владелец: Баженова Елена Викторовна
Действителен: с 29.09.2025 до 23.12.2026

г. Усть-Илимск – 2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» (далее – Программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ, утв. приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 № 882/391 (с последними изменениями от 22.02.2023);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (в последующих редакциях);
- Положением о дополнительной общеразвивающей программе Муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества», утвержденным приказом МАОУ ДО ЦДТ от 30.09.2024 № 266.

Актуальность Программы обусловлена современными требованиями к развитию у школьников цифровых навыков и творческого мышления. Она предоставляет возможность удовлетворить познавательные интересы учащихся и углубить их знания в области информационных технологий и компьютерной графики. Изучение Программы помогает освоить базовые приемы работы художника-дизайнера с использованием инструментов векторной и растровой графики. Это не только расширяет их компетенции, но и позволяет раскрыть творческий потенциал, применять знания для создания визуального контента и подготовиться к будущей профессиональной деятельности в условиях цифровой экономики, где навыки графического дизайна становятся все более востребованными.

Содержание программы направлено на приоритетные направления социально-экономического развития региона – развитие технического творчества.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что она повышает уровень знаний учащихся в сфере графического дизайна, что способствует их ранней профориентации. Большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий. Программа имеет практическую значимость по развитию IT-компетентности.

Наряду с техническим развитием учащиеся в процессе обучения компьютерной грамотности расширяют и совершенствуют индивидуальные знания по различным школьным предметам: технология, математика, геометрия, информатика и окружающий мир.

Программа реализуется с применением ***образовательных технологий***: групповой работы, информационно-коммуникационные, рефлексия, арт-педагогики, игровая, интеллект-карта, проектного обучения, диагностическая.

Новизна Программы заключается в инновационном подходе к обучению основ графического дизайна, ориентированном на учащихся 11-17 лет. Материал Программы позволяет познакомиться с принципами работы компьютерной графики, развивать творческие способности и практические навыки через создание реальных проектов. Ключевой особенностью Программы является системно-деятельностный подход, который объединяет теоретические знания и практическое применение, постепенно погружая учащихся в профессиональную графическую среду.

Возрастные и индивидуальные особенности учащихся 11-13 лет

У учащихся возрастает значение коллектива, отношений со сверстниками, оценки ими его поступков и действий. Они стремятся завоевать авторитет в глазах сверстников, занять достойное место в коллективе. Ярко проявляется стремление к самостоятельности и независимости, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. Внимание учащихся этого возраста становится избирательным: интересные дела, занятия увлекают их, они могут сосредотачиваться долго на одном материале, интересуются новым, необычным.

Возрастные и индивидуальные особенности учащихся 14-17 лет

Происходит социальное самоопределение, активное включение в общественную жизнь, формирование духовных качеств гражданина. Фон настроения становится более устойчивым по сравнению с ранним подростковым возрастом, эмоциональные реакции - более дифференцированными. Повышенная познавательная и творческая активность. Учащиеся стремятся узнать что-то новое, чему-либо научиться, причем делать все по-настоящему, профессионально, как взрослые. Стремятся к признанию своей индивидуальности, способа выражения, своеобразия, самобытности, оригинальности, их права чем-то выделяться из общей массы взрослых.

Поэтому деятельность по данной Программе направлена на развитие творческих способностей учащихся, технического мышления. Основная форма проведения занятий - практические работы, в ходе которых у учащихся появляется возможность продемонстрировать свои индивидуальные и коллективные решения поставленных задач.

Программа позволяет создать комфортную среду для учащихся, имеющих развитые способности: выявить, поддержать и сопровождать их в течение всего периода обучения.

Цель: развитие у учащихся интереса к компьютерной графике через изучение основ векторных и растровых цифровых изображений.

Задачи:

1. Воспитывать у учащихся информационную культуру; эмоционально-положительное отношение к труду, умение видеть и понимать красоту окружающего мира.
2. Формировать систему базовых знаний и навыков работы с векторной и растровой графикой; расширять знания о мире современных профессий, деятельности графического дизайнера.
3. Развивать художественный вкус, творческую активность; навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем и профессиональной деятельности.

Планируемые результаты

Учащиеся будут знать: правила безопасного поведения в учебном кабинете и при работе с компьютерным оборудованием; техническую терминологию; основы дизайна, композиции, типографики; векторной и растровой графики; начальные сведения о цветовом сочетании и колористики; основы проектной деятельности; правила разработки проектов.

Учащиеся будут уметь: правильно организовывать свое рабочее место; осваивать особенности художественно-выразительных средств, материалов и техник, применяемых в компьютерной графике; работать в графических редакторах, используя панели инструментов, палитры, режимы отображения, способы масштабирования; различать виды изобразительного искусства, представлять их место и роль в жизни человека и общества; излагать мысли в четкой логической последовательности; отстаивать свою точку зрения при демонстрации творческой работы.

Учащиеся будут иметь опыт: самостоятельного выполнения художественно-творческих индивидуальных и коллективных работ в техниках компьютерной графики; поиска и анализа информации в различных источниках; самостоятельной презентации творческих работ и проектов.

У учащихся получат развитие: зрительная и моторная память; качества внимания, способность к анализу и синтезу; пространственное и творческое воображение; наглядно-образное и ассоциативное мышление; цветовое и тоновое восприятие, глазомер, чувство

художественного ритма, пространственная ориентация; мелкая моторика рук, физическая выносливость, координация, крепость мышц корпуса и рук.

При освоении Программы осуществляется промежуточная аттестация учащихся и аттестация по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы:

№ п/п	Критерии	Форма аттестации	Год обучения	Периодичность проведения	Механизм отслеживания	Содержание оценки
1	Предметные компетенции	Промежуточная	1	Третья декада декабря	Защита проекта «Иллюстрация натюрморта» (Приложение 1)	Критерии оценки: 1. Работа выполнена в заданное время. 2. При выполнении работы учащийся соблюдает правила построения композиции, соотношения пропорций, масштаба на формате. 3. В работе соблюдены законы цветопередачи, цветовых и тональных соотношений. 4. Учащийся уверенно пользуется возможностями векторной программы. 5. Учащийся владеет правилами презентации творческого проекта, самопрезентации. Высокий уровень (ВУ) - соблюдение 5 критериев. Средний уровень (СУ) - соблюдение 3-4 критериев. Низкий уровень (НУ) - соблюдение 1-2 критериев
		Итоговая	1	Третья декада мая	Защита проекта «Сюжетная иллюстрация» (Приложение 1)	

Принципы образования: сознательность и доступность; связь теории с практикой; систематичность и последовательность; активность и прочность; учет возрастных и индивидуальных особенностей.

Направленность – техническая.

Образовательные области – интеграция: технология, искусство, информатика.

Образовательный уровень - начальный.

Уровень усвоения – ознакомительный.

Ориентация содержания – практическая.

Характер освоения – развивающий.

Адресат – учащиеся 11-17 лет.

Срок освоения – краткосрочная, 1 г. (программа реализуется в течение всего учебного года, включая каникулярное время).

Объем программы - 72 ч.

Форма обучения – очная.

Режим занятий – 1 раз в неделю, 2 ч. (2*40 мин с перерывом 10 мин).

Количество учащихся в объединении – 11-15.

Принципы комплектования объединения: прием в объединение всех желающих детей (в том числе с ОВЗ и дети-инвалиды) без специального отбора с регистрацией в АИС «Навигатор дополнительного образования детей Иркутской области».

По окончании обучения учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании в МАОУ ДО ЦДТ.

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие

Знакомство с содержанием программы. Правила охраны труда. Организационные вопросы.

Раздел 1. Графика и дизайн

Тема 2. Интерфейс программы

Знакомство с векторной программой Inkscape 1.4. Панели инструментов, рабочая область, рабочее пространство, параметры документа, создание и сохранение файла в формате svg.

Практика: работа с простыми формами, автофигурами. Создание фигур, выделение, перемещение и разворот. Копирование элементов. Работа с цветовой палитрой. Создание иллюстрации «Цвета радуги» и «Цветок».

Тема 3. Базовые формы

Основной принцип работы слоями в векторной программе. Создание сложных фигур из простых. Способ суммирования фигур.

Практика: создание фигур игры «Тетрис». Использование клавиши ctrl для прорисовки прямоугольника с равными сторонами. Выставление размеров фигур. Копирование и суммирование фигур для получения фигур игры «Тетрис». Заполнение рабочего поля фигурами.

Тема 4. Инструменты

Функции выравнивания и распределения объектов.

Практика: создание одинаковых прямоугольников - основы для набора иллюстраций. Копирование элементов и распределение по сетке в три строки и три столбца. Функция распределения одинаковых элементов по кругу. Иллюстрация «Солнце», «Снежинка».

Тема 5. Простые формы

Простые формы. Создание сложных фигур из простых способом вычитания и пересечения. Группы слоев.

Практика: создание серии знаков из автофигур, используя возможности программы: распределение, выравнивание, суммирование и вычитание объектов. Единая цветовая гамма – белый знак на цветном прямоугольнике. Принцип тонального контраста – светлое на темном. Знаки: сердце, дом, автомобиль, ладонь, солнце, стрелка-указатель, ель, облако, шестеренка.

Раздел 2. Цветоведение

Тема 6. Цветовой круг

Основы цветоведения. Принцип составления цветового круга. Гармоничные цветовые сочетания: монохромное, контрастное, аналогичное; классическая и контрастная триада.

Практика: создание цветового круга из 12 одинаковых кругов. Копирование и распределение элементов. Подбор цвета. Использование инструмента «пипетка». Создание палитры гармоничных сочетаний. Работа с текстом.

Тема 7. Инструмент «перо»

Инструмент «перо». Возможности создания свободных форм, сложные многоугольники и плавные линии. Правила коррекции работы. работа с узлами формы.

Практика: создание форм фруктов и овощей: лимон, яблоко, груша, морковь. Составление одинаковых по размеру композиций. Прием «оверлеппинг» для получения дополнительных областей с помощью инструмента «создание форм».

Тема 8. Цветовая гамма

Характеристики цвета: светлота, насыщенность. Оттенки цвета.

Практика: составление палитр с оттенками цвета на основе схем цветовых гармоний. Пастельная цветовая гамма и ненасыщенная. Контраст светлых и темных оттенков.

Тема 9. Иллюстрация

Понятие «иллюстрация». Виды графических иллюстраций. Приемы и инструменты.

Практика: работа с композициями. Выполнение серии иллюстраций с фруктами и овощами. Использование заливки и обводки.

Раздел 3. Композиция и стилизация

Тема 10. Композиция

Понятие «композиция». Основные законы композиции. Выделение центра композиции.

Практика: составление формальных композиций из простых форм.

Тема 11. Статика и динамика

Понятия «статика» и «динамика» в композиции. Способы построения симметрии и асимметрии в композиции.

Практика: создание композиции из простых форм или с помощью инструмента «перо».

Тема 12. Стилизация

Понятие «стилизация». Особенности стилизации предметов в векторной графике. Основной принцип создания теней на объектах.

Практика: прорисовка элементов композиции в выбранной стилистике.

Раздел 4. Тон, цвет, атмосфера

Тема 13. Тон в иллюстрации

Понятие тона в изобразительном искусстве. Контраст и нюанс тона. Светлый и темный тональный ключ. Эмоциональное воздействие тона.

Практика: формальная композиция на заданную тему «Домик персонажа»: дом, предметы окружение. Работа в черно-белом цвете. Распределение элементов композиции в формате. Симметричная и асимметричная композиции

Тема 14. Базовые цвета

Психология восприятия цвета, холодная и теплая цветовая гамма, светлая и темная, насыщенная и приглушенная.

Практика: выбор цветовой гаммы для иллюстрации «Домик персонажа». Проработка предметов в основном слое, уточнение форм, добавление мелких деталей, фактуры, текстуры.

Тема 15. Вечерняя и ночная атмосфера

Использование прозрачных слоев в режиме наложения «умножение» для получения нужной атмосферы. Использование функции «размытие» слоя для добавления свечения объектам: звезды, месяц, окна дома.

Практика: создание иллюстраций «Вечер», «Ночь» на основе ранее созданной. Добавление прозрачного слоя в режиме наложения «умножение». Светящиеся элементы композиции.

Тема 16. Дневная атмосфера

Принцип построения собственных и падающих теней при естественном дневном освещении. Создание прозрачного слоя в режиме наложения для создания теней объектов.

Практика: итоговое выполнение иллюстрации. Добавление собственных и падающих теней. Гармонизация оттенков. Детализация предметов и среды.

Раздел 5. Объем и материальность

Тема 17. Фактура и текстура

Особенности изображения фактуры и текстуры в векторной графике на разных материалах: дерево, стекло, металл, камень. Матовые и глянцевые поверхности.

Практика: разработка и построение формы шкатулки или сундука с использованием разных материалов. Построение формы предмета в аксонометрии с помощью вспомогательной аксонометрической сетки.

Тема 18. Декорирование

Основные способы декорирование. Средства, материалы и инструменты декорирования.

Практика: добавление элементов декора предмету: орнамент, мозаика, инкрустация, накладные элементы.

Тема 19. Светотень

Способ построения теней на сложных объектах. Анализ сложной формы, разбор на простые формы.

Практика: работа с общей формой предмета и деталями. Прорисовка теней на сложных элементах предмета.

Тема 20. Иллюстрация сложного предмета

Различные варианты иллюстрации сложного предмета, серии сложных предметов.

Практика: подробная детализация предмета. Выполнение иллюстрации с проработкой фактур и деталей.

Раздел 6. Персонаж

Тема 21. Форма, стилизация

Язык выразительности в иллюстрации персонажей. Влияние форм и линий на формирование характера персонажа. Три базовые формы в построении персонажа: круг, квадрат, треугольник. Пропорции персонажа.

Практика: упражнения на создание силуэта персонажа из простой формы. Создание основы будущего персонажа из базовых фигур в статичной позе.

Тема 22. Скелет и пропорции

Анатомия персонажа. Основные принципы построения тела. Работа с «референсами» для анализа формы тела и создания основы персонажа. Статика и динамика в позе персонажа.

Практика: выбор характера персонажа. Мягкие и плавные и угловатые формы. Скелет персонажа. Эскиз фигуры будущего персонажа. Стилизация персонажа.

Тема 23. Эмоции

Пропорции головы и лица. Принципы стилизации пропорций и формы. Изменение эмоций персонажа.

Практика: Прорисовка лица персонажа. Стилизация волос персонажа.

Тема 24. Стиль в одежде

Особенности разработки костюма для персонажа. Основные направления стиля в одежде. Аксессуары костюма. Соответствие костюма персонажу по роду деятельности.

Практика: выбор стиля одежды, прорисовка элементов костюма в соответствии с выбранной стилистикой персонажа. Проработка деталей костюма и аксессуаров.

Раздел 7. Сюжетная иллюстрация

Тема 25. Плановость в композиции

Иллюстрация пейзажа. Разделение иллюстрации планы: передний, средний и дальний.

Практика: разработка эскиза итоговой иллюстрации с главным объектом или персонажем. Разбор иллюстрации по тону в соответствии с планами композиции. Подбор цветовой палитры. Световоздушная перспектива.

Тема 26. Окружение и среда

Окружающая среда в композиции. Фон и его значение. Приближение и удаленность элементов композиции.

Практика: работа с дальним планом. Дальние объекты, силуэты. Атмосфера в иллюстрации.

Тема 27. Передний и средний планы

Особенности построения переднего и среднего планов. Контрастность и прорисованность композиции.

Практика: проработка главного объекта или персонажа. Работа с передним планом. Цветотональная проработка иллюстрации. Светотень, работа с деталями, фактура и текстура объектов. Цветовые и тональные акценты для выделения центра композиции.

Тема 28. Итоговая иллюстрация

Практика: итоговая иллюстрация. Соблюдение законов композиции на равновесие, целостность и соподчинение. Гармонизация оттенков. Детализация объектов.

Тема 29. Итоговое занятие

Практика: выставка дизайн-проектов по итогам года.

Учебный план

№ п/п	Название разделов и тем	Всего часов	В том числе		Аттестация
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	
Раздел 1. Графика и дизайн					
2	Интерфейс программы	2	1	1	
3	Базовые формы	2	1	1	
4	Инструменты	2	1	1	
5	Простые формы	4	1	3	
Раздел 2. Цветоведение					
6	Цветовой круг	2	1	1	
7	Инструмент «перо»	2	1	1	
8	Цветовая гамма	2	1	1	
9	Иллюстрация	4	1	3	
Раздел 3. Композиция и стилизация					
10	Композиция	2	1	1	
11	Статика и динамика	2	1	1	
12	Стилизация	4	1	3	
Раздел 4. Тон, цвет, атмосфера					
13	Тон в иллюстрации	2	1	1	
14	Базовые цвета	2	1	1	
15	Вечерняя и ночная атмосфера	2	1	1	
16	Дневная атмосфера	4	1	3	Промежуточная (защита проекта)
Раздел 5. Объем и материальность					
17	Фактура и текстура	2	1	1	
18	Декорирование	2	1	1	
19	Светотень	2	1	1	
20	Иллюстрация сложного предмета	4	1	3	
Раздел 6. Персонаж					
21	Формы, стилизация	2	1	1	
22	Скелет и пропорции	2	1	1	
23	Эмоции	2	1	1	
24	Стиль в одежде	4	1	3	
Раздел 7. Сюжетная иллюстрация					
25	Плановость в композиции	2	1	1	
26	Окружение и среда	2	1	1	
27	Передний и средний планы	2	1	1	
28	Итоговая иллюстрация	4	-	4	Итоговая (защита проекта)
29	Итоговое занятие	2	-	2	
Всего		**72**	**28**	**44**	

Календарный учебный график

№ п/п	Название раздела	Количество часов по месяцам																		Аттестация
		Сен		Окт		Нояб		Дек		Янв		Фев		Март		Апр		Май		
		Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2																		
2	Раздел 1.	3	3	1	3															
3	Раздел 2.			2	2	2	4													
4	Раздел 3.					1	1	2	4											
5	Раздел 4.							1	1	3	5									1
6	Раздел 5.											4	4		2					
7	Раздел 6.													3	3	1	3			
8	Раздел 7.															2	2	1	5	1
9	Итоговое занятие																		2	
Всего		**5**	**3**	**3**	**5**	**3**	**5**	**3**	**5**	**3**	**5**	**4**	**4**	**3**	**5**	**3**	**5**	**1**	**7**	

Условия реализации дополнительной общеразвивающей программы

Материально-технические условия: учебный кабинет, комплект учебной мебели, проектор или интерактивная доска, персональные компьютеры.

При реализации программы в сетевой форме материально-техническое обеспечение усиливается организацией-участником по договору.

Электронные образовательные ресурсы:

- Российская электронная школа https://resh.edu.ru/?%29
- Цифровой образовательный ресурс ЯКласс https://www.yaklass.ru/
- информационно-коммуникационные технологии: Inkscape 1.4., Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

Сетевые ресурсы: Программа реализуется с использованием сетевой формы в соответствии с договором о сетевой форме реализации программы в муниципальных общеобразовательных учреждениях.

Дистанционные образовательные технологии: не предусмотрено.

Методические условия:

- рекомендуемые типы занятий: занятия по Ю.А. Конаржевскому, экскурсия, художественный проект, игра, КТД;
- рекомендуемые образовательные методы: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, словесный, наглядный, практический;
- рекомендуемые образовательные технологии: групповой работы, информационно-коммуникационные, рефлексия, арт-педагогики, игровая, интеллект-карта, проектного обучения, диагностическая;
- методические материалы: методическая литература, дидактический материал, медиааппаратура, демонстрационные образцы изделий (Приложение 2).

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий среднее профессиональное образование или высшее педагогическое образование.

План воспитательной работы

Название мероприятия	Время и место проведения	Ответственный
«Ключевые дела учреждения»		
Участие в праздниках, выставках-конкурсах, мастер-классах, онлайн-мероприятиях	В течение года	Педагог
Модуль «Экскурсии. Выезды. Походы»		
Экскурсии в учреждения культуры и спорта. Выезды на мероприятия	В течение года	Педагог
Модуль «Профориентация»		
Участие в профориентационных мероприятиях: экскурсии на предприятия города, ярмарки профессий, конкурсы по профориентации, профориентационная диагностика, дни открытых дверей в профессиональных учебных заведениях	В течение года	Педагог
Модуль «Работа с родителями»		
Индивидуальные консультации родителей по работе в АИС «Навигатор Иркутской области». Участие в родительских собраниях. Вовлечение родителей в мероприятия МАОУ ДО ЦДТ	В течение года	Педагог

Список рекомендуемой литературы

Для педагогов

1. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2023. – 560 с.
2. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для начального и профессионального образования. – Москва: ИЦ Академия, 2023. -208 с.
3. Шикин Е.В., Боресков А.В. Компьютерная графика. Динамика, реалистические изображения. - Москва: Диалог-МИФИ, 2022. – 213 с.

Для учащихся

4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – Москва: БИНОМ, 2021. - 245 с.
5. Капранова М.Н. Информатика. Компьютерная графика и анимация - Москва: Солон-Пресс, 2021. - 344 с.
6. Кэмпбелл М. Компьютерная графика. - Москва: АСТ, 2020. - 978 с.
7. Подосенина Т.Н. Искусство компьютерной графики для школьников - Москва: Книга по Требованию, 2024. - 222 с.

Для родителей (законных представителей)

8. Гаврилов М.В., Климов В.А. Информатика и информационные технологии. Москва: Юрайт, 2023. - 356 с.
9. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2021. – 52 с.
10. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы компьютерной графики. Москва: Машиностроение, 2021. – 118 с.

Приложение 1

Оценочные материалы

Критерии оценки:
1. Работа выполнена в заданное время.
2. При выполнении работы учащийся соблюдает правила построения композиции, соотношения пропорций, масштаба на формате.
3. В работе соблюдены законы цветопередачи, цветовых и тональных соотношений.
4. Учащийся уверенно пользуется возможностями векторной программы.
5. Учащийся владеет правилами презентации творческого проекта, самопрезентации.

Высокий уровень (ВУ) - соблюдение 5 критериев.
Средний уровень (СУ) - соблюдение 3-4 критериев.
Низкий уровень (НУ) - соблюдение 1-2 критериев

Промежуточная аттестация.
Защита проекта «Иллюстрация натюрморта»

Цель: определение уровня специальных знаний, умений и навыков по предмету «компьютерная графика» при завершении раздела 4 «Тон, цвет, атмосфера».

Условия защиты проекта:
1. Время защиты проекта – 10 мин.
2. Самостоятельное оформление и защита проекта.

Порядок защиты проекта:

Защита проводится в виде презентации творческого проекта и выступления, в котором учащийся акцентирует внимание на выигрышных сторонах проекта «Иллюстрация натюрморта» проговаривает о трудностях, с которыми пришлось столкнуться при выполнении творческих заданий. Защита проекта может быть представлена в виде презентации или в печатном виде.

В состав проекта «Иллюстрация натюрморта» входят творческие задания:
- разработка форм бытовых предметов из базовых фигур, силуэтов предметов (5-10 форм);
- составление формальных композиций натюрморта на равновесие композиции и определение доминанты (2-3 тональных фор эскиза);
- составление формальных композиций на статику и динамику (2 тональных фор эскиза);
- составление формальных композиций на симметрию, асимметрию в композиции (2 тональных фор эскиза);
- составление цветовых эскизов композиции (2-3 цветовых фор эскиза);
- итоговая иллюстрация натюрморта с проработкой формы, цвета и деталей композиции.

Аттестация по итогам освоения дополнительной общеразвивающей программы.
Защита проекта «Сюжетная иллюстрация»

Цель: определение уровня специальных знаний, умений и навыков по предмету «компьютерная графика» по итогу обучения по программе.

Условия защиты проекта:
1. Время защиты проекта – 10 мин.
2. Самостоятельное оформление и защита проекта.

Порядок защиты проекта:

Защита проводится в виде презентации всех оформленных творческих заданий и выступления, в котором учащийся акцентирует внимание на выигрышных сторонах проекта

«Сюжетная иллюстрация», проговаривает о трудностях, с которыми пришлось столкнуться при выполнении творческих заданий.

В состав проекта «Сюжетная иллюстрация» входят творческие задания:
- составление формальных композиций иллюстрации по выбранному сюжету на равновесие композиции и определение доминанты (2-3 тональных фор эскиза);
- составление формальных композиций на статику, динамику в композиции (2 тональных фор эскиза);
- составление формальных композиций на симметрию, асимметрию в композиции (2 тональных фор эскиза);
- составление цветовых эскизов композиции (2-3 цветовых фор эскиза);
- итоговая иллюстрация с проработкой формы, цвета и деталей композиции.

Формы фиксации динамики освоения программы учащимися

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр детского творчества»

ЖУРНАЛ
детской результативности

«_____»
(ДОП)

Педагог дополнительного образования:
_____
_____
(Ф.И.О.)

№ п/п	Объединение_____ Программа_____	Промежуточная аттестация (в, с, н)	Аттестация по итогам освоения ДОП (в, с, н)
	ФИ учащегося	**Дата:**	**Дата:**
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
Высокий уровень - (количество учащихся / %)		**В – / %**	**В – / %**
Средний уровень - (количество учащихся / %)		**С – / %**	**С – / %**
Низкий уровень - (количество учащихся / %)		**Н – / %**	**Н – / %**

Приложение 2

Методический материал

Практическое занятие «Иллюстрации-иконки»
(раздел 1, тема 5)

Цель: закрепить знания учащихся по теме «Простые формы».

Условия проведения:

1. Время проведения: 40 мин.
2. Самостоятельное выполнение практической работы.

Оборудование: дидактический материал «Иконки», персональные компьютеры, проектор.

Порядок проведения:

1. Создать и сохранить файл в svg-формате.
2. Создать одинаковые прямоугольники, пользуясь функцией копирование или дублирование слоя.
3. Создать значок «Домик» из базовых фигур треугольник и квадрат, пользуясь функцией «сумма» и «разность» слоев.
4. Создать значок «Сердце» из прямоугольника, пользуясь функцией «скругление углов», поворот и инструментом «создание форм».
5. Создать значок «Стрелка-указатель» из базовых фигур треугольник и прямоугольник, пользуясь функцией «выравнивание» и поворот с клавишей ctrl, суммировать слои в один.
6. Создать значок «Ладонь», пользуясь функцией копирование и расстановки объектов, суммируя слои в один.
7. Сгруппировать каждый значок с прямоугольной основой, сохранить изменения и дополнения в файле ctrl + s (рис 1).



Рисунок 1

Практическое занятие «Вечерняя и ночная атмосфера»
(раздел 4, тема 15)

Цель: закрепить знания учащихся по теме «Вечерняя и ночная атмосфера».

Условия проведения:

1. Время проведения: 40 мин.
2. Самостоятельное выполнение практической работы.

Оборудование: дидактический материал «Домик персонажа», персональные компьютеры, проектор.

Порядок проведения:

1. Создать и сохранить файл в svg-формате.
2. Работа ведется на основе иллюстрации, созданной на предыдущем занятие. Домик, окрашенный в базовые цвета, копируется из файла «Домик персонажа» и выгружается в новом файле два раза. Одна копия – для создания ночной атмосферы, вторая – для вечерней.
3. Для создания ночной атмосферы дублируются все слои иллюстрации, кроме неба и суммируются в один слой. Этот слой окрашивается в синий цвет и переводится в режим наложения «умножение», регулируется прозрачность слоя. Для создания вечерней атмосферы на второй иллюстрации выполняется то же действие, слой окрашивается в фиолетовый цвет, более светлый по тону, чем синий слой ночной атмосферы.
4. Небо окрашивается с помощью заливки градиентом. Ночное в темно-синие оттенки, вечернее – в цвет заката.
5. Добавляются светящиеся элементы – звезды, луна, окна, фонари. Окна нужно переставить в порядке слоев над слоем, затемняющим дом. Чтобы добавить свечение объекту – слой дублируется, нижний слой размывается, верхний – выставить оттенок светлее, чем нижний слой с размытием.
6. Добавляется свет на объектах. Важно, чтобы свет не был ярким (рис. 2).



Рисунок 2