

**Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования «Радуга» г.Тайшета»**

Рекомендована:
Методическим советом МКУДО «ЦДО
«Радуга» г.Тайшета»
протокол № 5
«24» ноября 2020 года

Утверждена:
Приказом по МКУДО «ЦДО
«Радуга» г.Тайшета
«25» ноября 2020 года № 200/1



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Обучение рисованию в Adobe Photoshop»**

**Адресат программы: 13-16 лет
Срок реализации: 2 года**

**Разработчик(и) программы:
Скворцова Анастасия Васильевна,
педагог дополнительного образования
МБУДО «ЦДО «Радуга» г. Тайшета**

Тайшет, 2021 год.

Содержание

- I. Целевой раздел**
 - 1.1.Пояснительная записка
 - 1.2.Актуальность, педагогическая целесообразность
 - 1.3.Отличительные особенности программы
- II. Содержательный раздел**
 - 2.1.Организация образовательной деятельности
 - 2.2. Содержание образовательной деятельности
 - 2.3.Планируемые результаты освоения программы
 - 2.4.Формы подведения итогов реализации программы
- III. Организационный раздел**
 - 3.1.Условия реализации программы
 - 3.2.Приемы и методы работы с детьми
- IV. Список литературы**

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Обучение рисованию в Adobe Photoshop» разработана в соответствии с положением о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных программ МБУДО «ЦДО «Радуга» г. Тайшет приказ №11/1 от 30.01.2017 г.

Программа имеет художественную направленность и разработана с учётом особенностей занятий объединения, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов обучения и воспитания, где больше внимания уделяется творческим способностям детей.

Актуальность, педагогическая целесообразность.

В настоящее время одним из направлений научно-технического прогресса является компьютеризация всех сфер человеческой деятельности. Компьютер уже давно не удивительная диковинка, а неотъемлемая часть нашей жизни, а информатика - школьный предмет, в нынешнее время, необходимый и столь же важный как математика и русский язык. Одно перечисление профессий, в которых могут использоваться компьютерные навыки, грозит превратиться в протяжённый список, который никогда не будет полным. Новые компьютерные профессии рождаются ежедневно вместе с новым программным обеспечением. Для творческой личности ПК предоставляет неограниченные возможности для совершенствования, и особенно в сфере искусства. Трудно назвать область человеческой деятельности, где бы ни пригодилось умение рисовать, способность чувствовать форму и цвет. Человек любой творческой профессии работает лучше, если он овладеет средствами изобразительного искусства и умеет ими пользоваться, в том числе и компьютерными.

Отличительные особенности программы.

Программа построена на широком использовании оригинальных методик, связанных с включением в каждую тему разнообразных зрелищно-игровых приёмов, способствующих систематическому формированию и поддержанию у обучающихся мотивации к творчеству. Всевозможные сказочные ситуации, игровые задания, стимулируют интерес, фантазийные поиски, в результате чего каждый обучающийся, независимо от своих способностей, ощущает себя волшебником, творцом, художником.

Адресат программы.

Данная общеразвивающая программа рассчитана на обучение и воспитание детей в возрасте от 13-16 лет. Учебные группы формируются

с учётом психолого-педагогических особенностей обучающихся, допускается наличие разновозрастных групп в зависимости от стартовых возможностей. Количество детей в группах не должно превышать 8 человек.

Срок освоения программы;

Программа «Обучение рисованию в Adobe Photoshop» реализуется 2 (два) года обучения, 69 недель, 18 месяцев.

Форма обучения; очная

Форма организации занятий: групповая, индивидуальная.

Режим занятий;

1 год обучения - 144 часов, 2 раза в неделю по 2 часа с 10 - минутным перерывом.

2 год обучения - 144 часов, 2 раза в неделю по 2 часа с 10 - минутным перерывом.

Цель: создание условий для развития творчества, с учётом индивидуальности каждого обучающегося посредством занятий изобразительной анимационной деятельностью, освоением базовых навыков черчения и знакомством с графическим редактором.

Задачи:

обучающие:

- познакомить с различными художественными терминами;
- познакомить с различными чертёжными терминами;
- познакомить с различными художественными материалами и техниками анимационной деятельности;
- научить владеть основами перспективного построения фигур в зависимости от точки зрения;
- создать условия для формирования умения грамотно строить композицию с выделением композиционного центра;
- научить пользоваться графическим редактором на базовом уровне.

развивающие:

- развивать аналитические способности, память, внимание, фантазию, воображение, колористического видения, коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение.

воспитательные:

- воспитывать терпение, усидчивость, трудолюбие, умение заранее планировать алгоритмы работы, аккуратность;
- эстетический вкус, чувство удовлетворения от совместной работы, чувство взаимопомощи и коллективизма, самостоятельность в работе, волевые качества.

Объем и содержание программы

Общее количество часов по программе – 288 часов обучения.

Программа **1 года** обучения состоит из 2 разделов:

Вводное занятие (*кол-во часов -2: теория- 1, практика- 1*).

I. Основы графики (*кол-во часов -70: теория-13, практика-57*)

Освоение основных приёмов графики

Освоение основных приёмов композиции

Создание рисунка с использованием графики «Чудо-рыбка»

Создание рисунка с использованием графики «Новая Планета»

Создание рисунка с использованием графики «Парящий силуэт»

Знакомство с основами колористики, создание цветового круга

Освоение основных приёмов при работе скетч маркерами

Создание рисунка с использованием цветной графики «Древесные узоры»

Создание рисунка с использованием цветной графики «Дорога в облаках»

Создание рисунка «Плоский Натюрморт»

Создание рисунка с использованием скетч маркеров «Абстракция»

Создание рисунка с использованием графики «Пейзаж родного города»

Итоговая работа, рисунок « Календарь»

II. Основы перспективы (*кол-во часов -72: теория- 13, практика-57*)

Знакомство с формообразованием фигур, перспективой и пропорциями

Создание рисунка «Объёмный натюрморт»

Создание рисунка «Улица»

Формообразование путем вращения

Создание рисунка «Механический цветок»

Знакомство со стилизацией формы

Создание рисунка « Стилизованные деревья»

Создание рисунка «Волшебный город»

Знакомство с использованием оптических иллюзий в работе

Создание работы «Магический колодец»

Создание работы «Лабиринт»

Знакомство с использованием деревянного манекена в работе

Итоговая работа, рисунок «Механическая барышня»

Программа **2 года** обучения состоит из 3 разделов:

Вводное занятие (кол-во часов -2: теория- 1, практика- 1).

I. Работа с графическим редактором «Photoshop». (кол-во часов -72: теория- 11, практика- 61)

Знакомство с графическим редактором «Photoshop».

Освоение инструмента «Кисть», создание новой кисти

Освоение инструмента «Микс-кисть», рисунок «Яблочко»

Освоение инструментов категории «Выделение», рисунок «Силуэт»

Освоение инструментов «Заливка» и «Градиент», рисунок «Кубы»

Освоение инструмента «Штамп», рисунок «Заплатки»

Освоение инструмента «Палец», рисунок «Облака»

Освоение инструмента «Вектор», рисунок «Дерево»

Создание рисунка «Осеннее деревце»

Создание гифки «Осеннее деревце»

Создание рисунка «Сказочный пейзаж»

Итоговая работа, создание гифки «Сказочный пейзаж»

II. Знакомство со стилем «Аниме» (кол-во часов -68: теория- 19, практика- 49)

Знакомство с жанрами и направлениями аниме

Изображение Чиби персонажа

Изображение лица в стиле чиби

Изображение эмоций в стиле чиби

Изображение волос в стиле аниме

Изображение тела в стиле чиби

Изображение поз с передачей эмоций в стиле аниме

Изображение костюмов в стиле аниме

Изображение персонажей аниме в стиле «сёдзё»

Изображение лица в стиле «сёдзё»

Изображение тела в стиле «сёдзё»

Изображение персонажей аниме в стиле «Ghibli»

Изображение лица в стиле «Ghibli»

Изображение тела в стиле «Ghibli»

Создание рисунка в Photoshop «мой Чиби»

Итоговая работа, рисунок «Мой персонаж аниме»

III. Итоговое занятие (кол-во часов -2: теория- 1, практика-1)

Планируемые результаты освоения программы:

К концу обучения по программе, обучающиеся *будут знать*:

- Понятие «графика»;
- Понятие «композиция»;
- Понятие «колористка»;
- Понятие «цветовой круг»;
- Понятие «перспектива»;
- Понятие «клаузура»;
- Понятие «пейзаж»;
- Понятие «портрет»;
- Понятие «натюрморт»;
- Понятие «рисунок»;
- Понятие «архитектурный рисунок»;
- Понятие «градиент»;
- Понятие «аниме»;
- Понятие «сёдзё»;
- Понятие «гиф-анимация»;
- Направления и жанры аниме;
- Понятие анимации и её видов;
- Правила работы в графическом редакторе;
- Правила работы на графическом планшете.

Обучающиеся *будут уметь*:

- Грамотно создавать композиции;
- Использовать графику;
- Рисовать, используя перспективу;
- Пользоваться скетч маркерами;
- Самостоятельно делать гиф-анимации;
- Работать на графическом планшете;
- Работать в графическом редакторе ;
- Рисовать аниме персонажей в стиле «Чиби»;
- Рисовать аниме персонажей в стиле «сёдзё»
- Рисовать аниме персонажей в стиле «Ghibli».

Учебный план на 1 год обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Введение в образовательную программу	2	1	1
1	Основы графики	70	13	57
1.1	Освоение основных приёмов графики	4	1	3

1.2	Освоение основных приёмов композиции	4	1	3
1.3	Создание рисунка с использованием графики «Чудо-рыбка»	6	1	5
1.4	Создание рисунка с использованием графики «Новая Планета»	6	1	5
1.5	Создание рисунка с использованием графики «Парящий силуэт»	8	1	7
1.6	Знакомство с основами колористики, создание цветового круга	4	1	3
1.7	Освоение основных приёмов при работе скетч маркерами	4	1	3
1.8	Создание рисунка с использованием цветной графики «Древесные узоры»	4	1	3
1.9	Создание рисунка с использованием цветной графики «Дорога в облаках»	4	1	3
1.10	Создание рисунка «Плоский Натюрморт»	6	1	5
1.11	Создание рисунка с использованием скетч маркеров «Абстракция»	6	1	5
1.12	Создание рисунка с использованием графики «Пейзаж родного города»	6	1	5
1.13	Итоговая работа, рисунок «Календарь»	8	1	7
2	Основы перспективы	72	13	57
2.1	Знакомство с формообразованием фигур, перспективой и пропорциями	4	1	3
2.2	Создание рисунка «Объёмный натюрморт»	6	1	5
2.3	Создание рисунка «Улица»	6	1	5
2.4	Формообразование путем вращения	4	1	3
2.5	Создание рисунка «Механический цветок»	6	1	5
2.6	Знакомство со стилизацией формы	4	1	3
2.7	Создание рисунка «Стилизованные деревья»	6	1	5
2.8	Создание рисунка «Волшебный город»	6	1	5
2.9	Знакомство с использованием оптических иллюзий в работе	4	1	3
2.10	Создание работы «Магический колодец»	6	1	5
2.11	Создание работы «Лабиринт»	6	1	5
2.12	Знакомство с использованием	6	1	5

	деревянного манекена в работе			
2.13	Итоговая работа, рисунок «Механическая барышня»	8	1	7
Всего:		144	26	114

Календарный учебный график группы

Раздел/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Введение в программу	2								
Раздел 1	14	18	18	14					
Раздел 2				2	12	14	16	16	16
Промежуточная/ итоговая аттестация									2
Всего	16	18	18	16	12	14	16	16	18

Учебный план на 2 год обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Введение в образовательную программу	2	1	1
1	Работа с графическим редактором «Photoshop»	72	11	61
1.1	Знакомство с графическим редактором «Photoshop».	2	1	1
1.2	Освоение инструмента «Кисть», создание новой кисти	4	1	3
1.2	Освоение инструмента «Микс-кисть», рисунок «Яблочко»	4	1	3
1.3	Освоение инструментов категории «Выделение», рисунок «Силуэт»	4	1	3
1.4	Освоение инструментов «Заливка» и «Градиент», рисунок «Кубы»	6	1	5
1.5	Освоение инструмента «Штамп», рисунок «Заплатки»	6	1	5
1.6	Освоение инструмента «Палец», рисунок «Облака»	4	1	3
1.7	Освоение инструмента «Вектор», рисунок «Дерево»	8	1	7

1.8	Создание рисунка «Осеннее деревце»	8	1	7
1.9	Создание гифки «Осеннее деревце»	6	1	5
1.10	Создание рисунка «Сказочный пейзаж»	10	1	9
1.11	Итоговая работа, создание гифки «Сказочный пейзаж»	10	1	9
2	Знакомство со стилем «Аниме»	68	19	49
2.1	Знакомство с жанрами и направлениями аниме	4	2	2
2.2	Изображение Чиби персонажа	2	1	1
2.3	Изображение лица в стиле чиби	4	1	3
2.4	Изображение эмоций в стиле чиби	4	1	3
2.5	Изображение волос в стиле аниме	4	1	3
2.6	Изображение тела в стиле чиби	4	1	3
2.7	Изображение поз с передачей эмоций в стиле аниме	4	1	3
2.8	Изображение костюмов в стиле аниме	4	1	3
2.9	Изображение персонажей аниме в стиле «сёдзё»	4	2	2
2.10	Изображение лица в стиле «сёдзё»	4	1	3
2.11	Изображение тела в стиле «сёдзё»	4	1	3
2.12	Изображение персонажей аниме в стиле «Ghibli»	4	2	2
2.13	Изображение лица в стиле «Ghibli»	4	1	3
2.14	Изображение тела в стиле «Ghibli»	4	1	3
2.15	Создание рисунка в Photoshop «мой Чиби»	6	1	5
2.16	Итоговая работа, рисунок «Мой персонаж аниме»	8	1	7
3	Итоговое занятие	2	1	1
Всего:		144	31	113

Календарный учебный график группы

Раздел/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Введение в программу	2								
Раздел 1	14	20	16	18	2				
Раздел 2					10	16	18	18	8
Раздел 3									2
Промежуточная/ итоговая аттестация									

Всего	16	20	16	18	12	16	18	18	10
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов освоения программы является итоговое занятие, где учащиеся демонстрируют свои достижения в области рисования в Adobe Photoshop, виртуальная выставка творческих работ обучающихся.

Условия реализации программы.

Обучение по программе ведет педагог дополнительного образования, владеющий:

- методикой обучения изобразительному искусству;
- методикой работы в программе Adobe Photoshop;
- знаниями о возрастных особенностях детей школьного возраста.

Занятия могут проводиться на базе ОУ.

Приемы и методы работы с детьми.

Методы проведения занятий:

- объяснительно–иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- метод проблемного изложения (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути её решения);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция);
- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, работа по образцу, показ педагогом);
- практический (выполнение работ по инструкционным картам, схемам).

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях:

- групповая (при выполнении коллективных работ каждая группа выполняет определенное задание);
- индивидуальная (каждый ребёнок делает свое изделие);
- коллективная (в процессе подготовки и выполнения коллективной композиции дети работают все вместе, не разделяя обязанностей).

Основные виды и формы проверки результатов освоения программы.

- входной контроль (собеседование)
- текущий (педагогическое наблюдение)
- итоговый (онлайн выставки, конкурсы, творческие защиты, мастер-классы)

Список литературы;

1. Кристофер Харт, Рисуем женских персонажей аниме. Простые уроки по созданию уникальных героев. – ООО «Издательство «Эксмо», 2019;
2. Кристофер Харт. Руководство по рисованию аниме. - ООО «Издательство «Эксмо», 2019;
3. А.В. Савицкая. Рисуем Манга и Аниме. – ООО «Книжный Клуб «Клуб семейного досуга», 2013;
4. Кристофер Харт. Манга-мания Девочки волшебницы и их друзья. – ООО Попурри, 2010;
5. Кристофер Харт. Как нарисовать японские комиксы Манга-мания. - ООО Попурри, 2010;
6. Образовательная программа «Увлекательный Photoshop для дополнительного образования детей возраст 12-18 лет на 1 год обучения общее количество часов 144» Разработал: Давыдова О.Ю. педагог дополнительного образования, г. Новоуральск;
7. Дополнительная общеразвивающая программа художественной направленности «Аним-Арт» Автор-составитель: Беломестная Ольга Семёновна, учитель ИЗО, г. Краснодар.