

Департамент образования
Администрации города Нижнего Новгорода
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Школа искусств и ремесел им.А.С.Пушкина «Изограф»

Программа принята на
педагогическом совете
протокол № 1
от 26 августа 2021 г.



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)
программа художественной направленности

«ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ»

срок реализации 8 месяцев
(для учащихся 11 – 18 лет)

Автор:
Тюрина Екатерина Александровна,
педагог первой категории

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- Нормативные документы.....4
- Направленность программы.....5
- Новизна и отличительные особенности программы.....5
- Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....7
- Объем и срок освоения программы.....7
- Адресат программы.....7
- Форма и методы проведения учебных занятий.....7
- Методы обучения.....9
- Режим занятий.....9
- Цель и задачи программы.....10
- Ожидаемые результаты реализации программы.....11

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- Учебно-тематический план.....13
- Содержание программы.....16
- Календарный учебный график.....21

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание.....24
- Критерии оценок.....25

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

- Методические рекомендации преподавателям.....27
- Кадровое обеспечение.....27

- Учебно-методические материалы.....28
- Материально - техническое обеспечение учебного процесса.....28
- Информационное обеспечение учебного процесса.....28
- Справочные и дополнительные материалы.....29
- Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся.....29

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- Список методической литературы.....30
- Список учебной литературы.....31
- Интернет-ресурсы.....32
- Средства обучения.....33

6. ПРИЛОЖЕНИЯ

- Глоссарий.....34
- Требования к итоговой работе.....37
- Протокол промежуточной аттестации.....38

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативные документы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая живопись» разработана на основе федеральных государственных требований к дополнительным общеразвивающим программам в области изобразительного искусства, что отражено следующих нормативных документах:

- Федеральный закон от 29.12.2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4.09.2014 г. №1726-р),

- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,

- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г.),

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. 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" (зарегистрировано в Минюсте России 29.01.2021 N62296).

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая живопись» соответствует художественной направленности и способствует реализации приоритетных направлений эстетического образования: приобщение к изобразительному искусству, в частности к цифровому искусству; получению необходимых знаний изобразительной грамоты, знаний о современных технологиях (графическое программное обеспечение, графический планшет), а также освоению основных приёмов в цифровой живописи.

Новизна и отличительные особенности программы.

Новизна дополнительной программы «Цифровая живопись» заключается в использовании современных технологий (графическое программное обеспечение, графический планшет), сочетании методик преподавания традиционного художественного образования и современных подходов в обучении, связанных с использованием компьютерных технологий.

Отличительной особенностью данной программы является преобладание в учебно-тематическом плане творческих заданий, имеющих более свободный характер, направленных не только на усвоение и применение всех накопленных поколениями художников знаний и опыта, но и на развитие и проявление фантазии ребенка.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность настоящей программы обусловлена необходимостью обеспечения грамотности в сфере цифрового изобразительного искусства, поскольку она играет огромную роль в развитии индивидуальности и творческих способностей ребенка, развитии ребенка, как компетентной в современном мире личности, формировании целостной картины мира.

Приобщение к основам цифровой живописи помогает учащимся определить вектор движения, дает инструментарий для дальнейшего самостоятельного изучения и практики.

Изучение данной общеобразовательной общеразвивающей программы в учреждении дополнительного образования является педагогически целесообразным, так как предполагает курс, включающий в себя рассмотрение основных вопросов цифрового изобразительного искусства и изобразительной деятельности в цифровой среде, а также предназначенный для развития интеллектуальных способностей, формирования и развития эстетического восприятия у детей с использованием современных форм обучения.

Дополнительная программа «Цифровая живопись» сочетает традиции академической школы обучения рисунку, живописи, композиции и новые подходы к обучению с использованием современных компьютерных технологий. Программа составлена с учетом принципов наглядности, последовательности, доступности.

Разделы содержания программы определяют основные направления, этапы и формы в обучении цифровой живописи. Разработанный курс знакомит детей с базовым функционалом графического редактора (создание файлов, работа со слоями, кистями и эффектами, горячие клавиши), учит пользоваться графическим планшетом, понимать особенности рисования на компьютере и чем оно отличается от рисования традиционными художественными материалами.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Итоговым заданием является создание полноценной иллюстрации с применением учащимися всех полученных ранее знаний, умений и навыков.

Предлагаемые темы заданий носят рекомендательный характер, педагог может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации дополнительной программы «Цифровая живопись» - 8 месяцев. Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) программы составляет 64 часа аудиторных занятий в год. Занятия проводятся один раз в неделю по два академических часа.

Адресат программы

Возраст детей, участвующих в реализации программы, составляет 11-18 лет. Данный возраст позволяет на базовом уровне выполнять предлагаемые программой задания. Преподавание строится с учетом возрастных особенностей, а также знаний и навыков работы с компьютером, полученных в общеобразовательной школе или самостоятельно.

Форма и методы проведения учебных занятий

Учебные занятия проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций в группе численностью учащихся от 7 до 12 человек, что позволяет грамотно построить процесс обучения с дифференцированным и индивидуальным подходами к каждому ученику. Структура занятий состоит из теоретической и практической частей.

Консультации обучающихся проводятся для подготовки к просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут быть индивидуальными или групповыми, проводиться в аудиториях или дистанционно.

Дополнительная программа «Цифровая живопись» реализуется также с использованием дистанционных компьютерных технологий для проведения учебных занятий, консультаций, текущего контроля над учебной деятельностью и т.д.

Для проведения дистанционных занятий используются следующие компьютерные и телекоммуникационные средства:

- сервисы видеотелефонии (Zoom, Skype и др.);
- социальные сети и мессенджеры («ВКонтакте», Viber, WhatsApp и др.);
- официальный сайт учебного учреждения;
- блог или сайт педагога;
- инструментальные средства создания учебных пособий (Canva, «Google Документы», «Google Таблицы», «Google Формы», Moodle и др.);
- средства хранения и передачи учебной информации в сети Интернет (облако Mail.ru , Google диск, Yandex диск).

Совместная дистанционная деятельность педагога и учащихся может осуществляться в следующих формах:

- видеоконференции, аудиоконференции;
- чат - занятия, осуществляемые с использованием мессенджеров;
- вебинар-сессия, являющаяся одной из форм видеозанятий, когда педагог в режиме онлайн показывает технику и этапы выполнения того или иного задания. Данную форму можно сочетать с самостоятельной работой учащихся по инструкции, которую педагог отправляет файлом;
- видеолекции;
- адресные консультации в мессенджерах и социальных сетях;
- информационно-образовательные среды.

Методы обучения:

Для достижения поставленных целей и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Предложенные методы работы в рамках дополнительной общеразвивающей программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках преподавания предметов изобразительного творчества, которые также применимы и для преподавания современных форм изобразительного искусства, в том числе цифровой живописи.

Режим занятий

При реализации программы «Цифровая живопись» аудиторные занятия составляют 2 академических часа (по 45 мин.) в неделю (1 раз в неделю по 2 часа), 64 часа в год.

Режим дистанционных занятий согласно Постановлению Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» - 2 урока по 45 мин.

Цель и задачи программы

Цель: раскрытие творческого потенциала учащегося через приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков в создании цифрового изображения.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать систему ЗУН;
- сформировать представления и понятия о цифровом искусстве, в частности, о художественном образе, стиле, стилизации, пропорциях и масштабности, объемности и других средствах художественной выразительности;
 - освоить терминологию предмета «Цифровая живопись»;
 - сформировать знания и умения в использовании современных технологий для создания цифрового изображения (графический редактор, графический планшет);
 - сформировать умение самостоятельной последовательной систематичной работы над учебным заданием, умение создавать законченное художественное произведение;
 - сформировать знания об основных законах, закономерностях, правилах и приемах композиции.

Развивающие:

- сформировать мотивы познавательной творческой деятельности, развить интерес обучающихся к выбранному профилю;
- сформировать и развить умения применять теоретические и практические знания о графическом редакторе для создания того или иного художественного образа;

- способствовать развитию художественно-образного, ассоциативного мышления в процессе работы над учебными заданиями.

Воспитывающие:

- создать условия для нравственного развития личности в условиях детского коллектива, содействовать процессам самопознания, самореализации и социальной активности;

- воспитать трудолюбие и настойчивость в достижениях учебных целей и в решении творческих задач;

- воспитать интерес к цифровой живописи, как к одному из видов современного изобразительного искусства;

- воспитать отношение к компьютерным технологиям, как к средствам для создания прекрасного и художественно ценных произведений;

- воспитать чувство психологической устойчивости к творческим неудачам и готовность разделить успех другого человека, доброжелательность.

Ожидаемые результаты реализации программы

По итогам реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровая живопись» обучающиеся должны показать следующие результаты:

- сформированность системы ЗУН;
- сформированность мотивов познавательной творческой деятельности и интереса к выбранному профилю;

- знание профессиональной терминологии и понятий предмета «Цифровая живопись»;

- умение использовать современные компьютерные технологии для создания цифрового изображения;

- умение грамотно подойти к организации художественной деятельности;
- умение передать объем, форму, конструкцию объектов, их материальность, фактуру, а также умение передавать плановость в работе;
- знания об основных законах, закономерностях, правилах и приемах композиции;
- умение стилизовать изображение;
- умение работать со слоями и кистями;
- обладание навыками самостоятельной работы;
- сформированность процессов самопознания, самореализации и социальной активности.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

№	Разделы программы	Количество часов
1	ВВЕДЕНИЕ В КУРС	3
2	РАБОТА С КИСТЯМИ И СЛОЯМИ	19
3	КОНЦЕПТ-АРТ	10
4	ЛАЙН-АРТ	4
5	ПИКСЕЛЬ-АРТ	8
6	DIGITAL PAINTING (ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ)	20

Учебно-тематический план.

1 полугодие				
№	Темы	Теория	Практика	Всего
	ВВЕДЕНИЕ В КУРС			
1	Введение в курс. Техника безопасности. Подготовка к работе.	1		1
2	Вводное занятие. Вводная беседа о цифровом изобразительном искусстве.	1		1
3	Знакомство с программой Adobe Photoshop.	1		1
	Итого:	3		3

РАБОТА С КИСТЯМИ И СЛОЯМИ				
4	Настройка кистей. Передача разных текстур. Небольшая иллюстрация на тему разными кистями.	1	2	3
5	Рисование простых геометрических фигур в черно-белом исполнении. Передача объема и освещения.	1	5	6
6	Работа с фильтрами, режимами наложения и стилями слоев.	1	3	4
7	Создание детализированного объемного изображения объекта в черно-белом исполнении. Колорирование черно-белого изображения.	1	5	6
Итого:		4	15	19
КОНЦЕПТ-АРТ				
8	Создание персонажа (концепт-арт).	1	9	10
Итого:		1	9	10
Всего:		8	24	32
2 полугодие				
№	Темы	Теория	Практика	Всего
ЛАЙН-АРТ				
1	Лайн-арт. Определение термина. Создание законченного линейного изображения.	1	3	4
Итого:		1	3	4

ПИКСЕЛЬ-АРТ				
2	Пиксель-арт. Создание небольшого пиксельного изображения объекта.	1	3	4
3	Пиксель-арт. Создание небольшого пиксельного анимированного изображения в формате GIF.	1	3	4
Итого:		2	6	8
DIGITAL PAINTING (ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ)				
4	Техника рисования от пятна. Реалистичное изображение объемного объекта.	1	5	6
5	Творческая стилизация изображения. Преобразование реалистичного объекта в декоративное изображение.	1	3	4
6	Цифровая иллюстрация. (итоговое задание).	1	9	10
Итого:		3	19	20
Всего:		6	26	32

Содержание программы.

I полугодие

ВВЕДЕНИЕ В КУРС

1. Введение в курс. Техника безопасности. Подготовка к работе.

Вводный теоретический урок. Знакомство с учебно-тематическим планом и содержанием программы «Цифровая живопись. Организация рабочего места, настройка оборудования (компьютера, графического планшета).

Ключевые слова: техника безопасности, оборудование, настройка.

2. Вводное занятие. Вводная беседа о цифровом изобразительном искусстве.

Определение «цифровое искусство». Термины, используемые в цифровом изобразительном искусстве: digital art, CG, лайн-арт, пиксель-арт, концепт-арт, растровое и векторное изображение и др. Показ работ, иллюстрирующих термины. Знакомство с оборудованием и программами, необходимыми для занятия цифровой живописью. Виды графических редакторов (для создания растровых, векторных изображений). Различие между графическим планшетом и графическим планшетом-монитором, их плюсы и минусы.

Ключевые слова: цифровое искусство, digital art, CG, растровое, векторное изображение.

3. Знакомство с программой Adobe Photoshop (функции, инструменты, настройка программы).

Изучение теории: основные функции программы, интерфейс, горячие клавиши и т.д. Создание нового файла, настройка формата и размера, настройка рабочей среды.

Ключевые слова: Adobe Photoshop, интерфейс, рабочая среда, горячие клавиши.

РАБОТА С КИСТЯМИ И СЛОЯМИ

4. Настройка кистей. Передача разных текстур разными кистями.

Небольшая иллюстрация на тему разными кистями.

Знакомство с кистями программы Adobe Photoshop, их настройка (толщина, нажим, сглаживание, прозрачность, текстура). Создание небольшой, простой иллюстрации на тему пейзажа (природный/ городской/ деревенский/ морской) в цвете с использованием кистей с разной текстурой.

Ключевые слова: кисть, текстура, иллюстрация, нажим, прозрачность.

Самостоятельная работа: создание небольшой иллюстрации на тему «Натюрморт».

5. Рисование простых геометрических фигур в черно-белом исполнении.

Передача объема и освещения.

Создание трех иллюстраций с изображением кубов, шаров, цилиндров:

- 1 иллюстрация – 3 куба с разным освещением (сверху, сбоку, снизу);
- 2 иллюстрация – 3 шара с разным освещением (сверху, сбоку, снизу);
- 3 иллюстрация – 3 цилиндра с разным освещением (сверху, сбоку, снизу).

Изучение способов передать объем, изучение разницы расположения бликов, света, теней, полутонов, рефлексов на объектах, а также падающих от них теней в зависимости от расположения источника света.

Ключевые слова: куб, шар, цилиндр, блик, свет, полутоны, тень, рефлекс, падающая тень, источник света.

Самостоятельная работа: создание иллюстрации с изображением 3-х конусов с разным освещением.

6. Работа с фильтрами, режимами наложения и стилями слоев.

Коррекция (текстурирование, создание эффекта свечения, колорирование, стилизация) одной из предыдущих работ с геометрическими фигурами.

Ключевые слова: коррекция, фильтр, режим наложения, стиль слоя.

Самостоятельная работа: коррекция другой работы с предыдущего занятия (на выбор ученика).

7. Создание детализированного объемного изображения объекта в черно-белом исполнении. Колорирование черно-белого изображения.

Создание объемного изображения объекта с использованием тона. Объектом может быть простой персонаж, голова человека или животного (портрет), растение (цветок, плод, куст, дерево), техника (автомобиль, самолет, корабль и др.) и т.д. Колорирование, цветокоррекция готового черно-белого изображения. Допускается добавление различных эффектов и текстур. Фон может отсутствовать или быть однотонным.

Ключевые слова: тон, объем, колорирование, цветокоррекция.

Самостоятельная работа: создание черно-белого изображения простого пейзажа. Колорирование и цветокоррекция готового пейзажа в трех разных вариантах: день, восход/закат, вечер/ночь.

КОНЦЕПТ-АРТ

8. Создание персонажа (концепт-арт).

Разработка дизайна персонажа. Изображение персонажа в трех ракурсах (спереди, профиль, со спины). Персонажем может быть любое существо: человек, животное, робот и т.д. Фон может отсутствовать или быть однотонным.

Ключевые слова: концепт - арт, персонаж, ракурс.

Самостоятельная работа – концепт-арт предмета (оружие, магический предмет, элемент одежды и т.д.)

Всего: 32 ч.

II полугодие

ЛАЙН-АРТ

1. Лайн-арт. Определение термина. Создание законченного линейного изображения.

Знакомство с понятием «лайн-арт», примеры, сферы применения. Создание законченного контурного изображения на свободную тему. Применение разной толщины контура.

Ключевые слова: лайн-арт, линия, контур.

Самостоятельная работа – добавление тона (заливка) в готовое линейное изображение.

ПИКСЕЛЬ-АРТ

2. Пиксель-арт. Создание небольшого пиксельного изображения объекта.

Знакомство с понятием «пиксель-арт», примеры, сферы применения. Создание небольшого пиксельного изображения объекта: человека, животного, робота, растения, техники, элемента одежды и т.д.

Ключевые слова: пиксель, пиксель-арт.

Самостоятельная работа – создание простого пиксельного фона для готового изображения объекта.

3. Пиксель-арт. Создание небольшого пиксельного анимированного изображения в формате GIF.

Знакомство с форматом GIF, примеры изображений, сферы применения. Для создания анимированного изображения можно использовать рисунок с предыдущего аудиторного занятия или создать новый. Для плавной анимации нужно создавать как можно большее количество кадров.

Ключевые слова: пиксель, пиксель-арт, GIF, анимация, кадр.

Самостоятельная работа – создание анимированного комбинированного изображения из самостоятельного задания №2 и аудиторного задания № 3.

DIGITAL PAINTING (ЦИФРОВАЯ ЖИВОПИСЬ)

4. Техника рисования от пятна. Реалистичное изображение объемного объекта.

Знакомство с техникой рисования от пятна, его особенности, сферы применения. Передача объема объекта с помощью тона и цвета без использования контура. Объектом может быть персонаж, голова человека или животного (портрет), растение (цветок, плод, куст, дерево), техника (автомобиль, самолет, корабль и др.) и т.д.

Ключевые слова: пятно, объем, тон, реализм.

Самостоятельная работа – создание изображения фона (пейзаж, интерьер) в технике от пятна.

5. Творческая стилизация изображения. Преобразование реалистичного объекта в декоративное изображение.

Знакомство с разными видами и способами стилизации. Авторская стилизация изображения, сделанного на предыдущем занятии. Допускается преобразование объекта в стиле мультипликации (западной или восточной).

Ключевые слова: стилизация, образ.

Самостоятельная работа – стилизация изображения фона (пейзаж, интерьер).

6. Цифровая иллюстрация (итоговое задание).

Создание цифровой иллюстрации на свободную тему. Изображение может быть стилизованным или реалистичным (на усмотрение ученика). Формат изображения (горизонтальный, вертикальный, квадрат) выбирает обучающийся в зависимости от своего замысла. Желательно цветовое решение композиции.

Ключевые слова: иллюстрация, цельность, образ.

Всего: 32ч.

Календарный учебный график

2021-2022 учебный год														
Период обучения		октябрь				ноябрь				декабрь				
Недели обучения		04.10-10.10	11.10-17.10	18.10-24.10	25.10-31.10	01.11-07.11	08.11-14.11	15.11-21.11	22.11-28.11	29.11-05.12	06.12-12.12	13.12-19.12	20.12-26.12	27.12-02.01
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1 год обучения	Теория	2	2		1			1		1			1	
	Практика			2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	
	Контроль (самостоятельная)		2		2			2		2			2	
Промежуточная аттестация														

Период обучения		январь				февраль				март				
Недели обучения		03.01-09.01	10.01-16.01	17.01-23.01	24.01-30.01	31.01-06.02	07.02-13.02	14.02-20.02	21.02-27.02	28.02-06.03	07.03-13.03	14.03-20.03	21.03-27.03	28.03-03.04
		14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1 год обучения	Теория					1		1		1		1		
	Практика	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	
	Контроль (самостоятельная)					2		2		2		2		
Промежуточная аттестация														

Период обучения		апрель				май					Всего учебных недель	Всего часов по программе	
Недели обучения		04.04-10.04	11.04-17.04	18.04-24.04	25.04-01.05	02.05-08.05	09.05-15.05	16.05-22.05	23.05-29.05	30.05-05.06			
		27	28	29	30	31	32	33	34	35	32		
1 год обучения	Теория		1		1							14	64
	Практика	2	1	2	1	2	2	2	2			50	
	Контроль (самостоятельная)		2										20
Промежуточная аттестация													

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ.

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков обучающихся. Именно через контроль осуществляется проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Основными принципами проведения и организации всех видов контроля успеваемости являются:

- систематичность,
- учет индивидуальных особенностей ученика,
- коллегиальность (для проведения промежуточной аттестации обучающихся).

Аттестация: цели, виды, форма, содержание.

Видами контроля по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровая живопись» являются промежуточные аттестации, включающие в себя просмотр выполненных программных заданий, самостоятельных и итоговых работ обучающихся, которые включены в учебно-тематический план.

Промежуточные аттестации проводятся 2 раза (в середине и конце учебного года) в форме просмотров работ учеников, в том числе итоговой работы по окончании первого года обучения – цифровой иллюстрации. Работы оцениваются педагогом по приказу директора в соответствии с графиком, утвержденным Педагогическим советом, во внеурочное время.

В протокол ставится одна оценка по 4-х бальной системе («отлично» – 5, «хорошо» - 4, «удовлетворительно» - 3, «неудовлетворительно» - 2). Протокол подписывает педагог. Оценки заносятся в журнал дополнительного образования.

Целями промежуточной аттестации обучающихся являются:

- контроль выполнения блоков программы;

- установление фактического уровня усвоения учащимися образовательной программы, выявление, как качества выполненных работ, так и развитие способностей, художественного вкуса, умение практически использовать полученные знания.

Критерии оценок.

По результатам промежуточных аттестаций выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- Масштаб изображения соответствует размеру холста. Композиционное равновесие в расположении объектов достигнуто убедительно;
- Пропорции изображенных объектов соответствуют реальным либо смотрятся гармонично и убедительно (стилизованные изображения);
- Образное решение соответствует заданной тематике, видна самостоятельность поиска образа;
- Путём цветового (графического) решения выделен композиционный центр, достигнута цветовая гармония всего изображения;
- Работы выполнены на высоком уровне сложности, старательно и до конца.

Оценка 4 «хорошо»

Предполагает:

- Масштаб изображения соответствует размеру холста. Композиционное равновесие в расположении объектов достигнуто неуверенно;
- Пропорции изображенных объектов частично не соответствуют действительным или смотрятся недостаточно гармонично и убедительно (стилизованные изображения);

- Образное решение в целом соответствует заданной тематике;
- Видны попытки выделения композиционного центра путём цветового (графического) решения. В целом изображение выглядит дробным, цветовая гармония работы достигнута не полностью;
- Работы выполнены до конца, но на среднем уровне сложности или не совсем старательно.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- Масштаб изображения не соответствует размеру холста. Не найдено композиционное равновесие в расположении объектов;
- Объекты построены плохо, пропорции изображенных объектов нарушены, смотрятся негармонично и неубедительно (стилизованные изображения);
- Образное решение не соответствует заданной тематике;
- Цветовое (графическое) решение выполнено хаотично, общий замысел не прослеживается, композиционный центр не выявлен;
- Задания сделаны не до конца, выполнены некачественно, небрежно, на низком уровне сложности.

Оценка 2 «неудовлетворительно»

Предполагает полное отсутствие работ.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы «Цифровая живопись» проходит в форме практических занятий в сочетании с изучением теоретических основ изобразительной грамоты и функционала графического редактора. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания, просмотром произведений мастеров цифрового искусства. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

Одним из действенных и результативных методов в освоении учебной программы является проведение педагогом мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть процесс создания цифрового рисунка и результат, к которому нужно стремиться.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются педагогом перед началом выполнения задания. Степень законченности работы определяется степенью решения поставленных задач. По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе педагога предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета обучающимися.

Кадровое обеспечение

Педагог, ведущий занятия по данной программе, должен соответствовать квалификационным требованиям, иметь как минимум среднее специальное образование по соответствующим специализациям (художественное или дизайнерское образование), опыт работы в цифровой среде. Желательно

прохождение преподавателем курсов повышения квалификации в области цифрового искусства. В случае необходимости сетевого взаимодействия возможно привлечение специалистов более узкого профиля (шрифтовика, иллюстратора, концепт-художника и др.).

Учебно-методические материалы

Активное использование учебно-методических материалов, как для педагогов, так и для учащихся необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы. Рекомендуемые методические материалы: учебники; учебные пособия; презентация тематических заданий курса (слайды, видеоролики); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки к практическим занятиям для обучающихся (рекомендации, пособия); учебно-методические пособия для самостоятельной работы учеников. Также допускается использование лучших работ учащихся, собственных работ преподавателя.

Материально - техническое обеспечение учебного процесса

Кабинет оснащен партами, общим и местным освещением, проектором и экраном для показа презентаций и выполнения практических упражнений, графическими планшетами, компьютерами с установленной специализированной программой для цифровой живописи.

Информационное обеспечение учебного процесса

Презентации, видеофильмы, мультимедийные пособия, электронные энциклопедии, электронные собрания пособий, уроков для художников. Во время самостоятельной работы учащиеся могут дома пользоваться сетью Интернет с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Справочные и дополнительные материалы

Нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Такой практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволяет педагогу обеспечить эффективное руководство работой обучающихся по приобретению практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся

Обучение должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Каждое программное задание предусматривает выполнение небольших упражнений по теме занятия. Самостоятельные задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку обучающегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих обучающихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы

1. Алексеев С.О. О колорите. - М., 1974
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие – М.: Архитектура-С, 2012
3. Белозеров. О.И., Селина А.М. Цифровая живопись – замена современному искусству? // Academy, 2019. №2 (41). 12-16 с.
4. Бухаркина Н.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е.; Под ред. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / - 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2005
5. Волков И.П. Приобщение школьников к творчеству: из опыта работы. – М.: Просвещение, 1992
6. Голубева. О.Л. Основы композиции. – М.: В.Шевчук, 2014
7. Даниэль С.М. Учебный анализ композиции. // «Творчество» №3, 1984
8. Ерохин С.В. Эстетика цифрового изобразительного искусства. – СПб.: Алетейя, 2010
9. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студ. высш. учеб. заведений / И. Г. Захарова. - 2-е изд., стер. – М.: Академия, 2005
10. Исаева О.А. Цифровая живопись как актуальное направление отечественного искусства // Вестник Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств. 2017. №1(30). 173-176 с.
11. Ли Н. Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник. – М.: Эксмо, 2010
12. Люшер М. Магия цвета. – Харьков: АО “СФЕРА”; “Сварог”, 1996

13. Паранюшкин Р.А., Хандова Г.Н. Цветоведение для художников: колористика. – Ростов н/д: Феникс, 2007
14. Претте М.К., Капальдо Альфонсо. Творчество и выражение. Курс художественного воспитания. – М., 1981
15. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. – М.: Альянс, 2014
16. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учебное пособие. – М.: Народное образование, 1998
17. Сокольникова Н.М. Методика преподавания изобразительного искусства – М.: Академия, 2017
18. Турлюн Л.Н. Специфика художественной выразительности цифровой живописи // Культурное наследие Сибири, 2016. №1(19). 39-46 с.
19. Фаворский В.А. О композиции. // «Искусство» №1-2, 1983
20. Шабанова И.А. Внедрение современных образовательных технологий в учебный процесс как одно из направлений методической работы / И.А. Шабанова, Н.Г. Гладкова // Методист. - 2009. -№2. 39-40 с.
21. Шорохов Е.В. Методика преподавания композиции на уроках изобразительного искусства в школе. Пособие для учителей. – М.: Просвещение, 1974

Список учебной литературы

1. Барышников А.П. Перспектива. – М., 1955
2. Бейлс Д. Орланд Т. Искусство и страх. Гид по выживанию для современного художника. – СПб.: Питер, 2011
3. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. – М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2002
4. Демпси, Э. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству. – М.: Искусство - XXI век, 2008
5. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. – СПб.: Алетейя, 2011

6. Злотин Б.Л., Зусман А.В. Воображайте! Развиваем креативное мышление. – М.: Галактика, 2018
7. Логвиненко Г.М. Декоративная композиция. – М.: Владос, 2006
8. Пол Кристиана Цифровое искусство. – М.: Ад Маргинем, 2017
9. Прохоров С.А. Современная живопись и компьютерные технологии: от фотореализма до живописи 3D-арт // Мир науки, культуры, образования, 2011. №5(30). 317-319 с.
10. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 1996
11. Турлюн Л.Н. Имитация традиционной живописи и графики средствами компьютерной графики // В мире научных открытий, 2012. №4.3. 272-281 с.
12. Турлюн Л.Н. Творчество отечественных и зарубежных компьютерных художников // Мир науки, культура, образования, 2013. №4(41). 288-290 с.
13. Унковский А.А. Живопись. Вопросы колорита. М.: Просвещение, 1980

Интернет-ресурсы

Электронные образовательные ресурсы

- <https://render.ru/>
- <https://demiart.ru/forum/index.php>
- <https://creativo.one/>
- <https://illustrators.ru/>
- <https://www.art-talant.org/publikacii/11858-predmet-kompyyuternaya-grafika-v-detskih-hudoghestvennyh-shkolah-i-shkolah-iskusstv>
- <https://oformitelblok.ru/dizain.html>
- <https://www.pinterest.ru/>
- <https://www.artstation.com/>
- <https://poezdonlin.ru/family-and-relationships/kak-nazyvaetsya-multyashnyi-stil-risovaniya-risuem-portret-v-stile/>

Аудиовизуальные образовательные ресурсы

- <https://www.youtube.com/watch?v=TYXFS2UakIA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=FymuU0J4JA0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=lJeWUYFdmKo>
- https://www.youtube.com/watch?v=_GISBnUOXmo
- <https://www.youtube.com/watch?v=CoRgESIhYnI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5k7fOnrvMu0>
- https://www.youtube.com/watch?v=fH_bgy2WLas
- <https://www.youtube.com/watch?v=FOD9aPOBxAg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=nGIDAAgWd1U>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Kg5YDzGntks>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Ik43s9xerPU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=bRKwTUkKDJs>

Средства обучения

- **материальные:** учебные аудитории, специально укомплектованные наглядными пособиями, мебелью, компьютерным оборудованием;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации, магнитные доски;
- **демонстрационные:** цифровые художественные произведения профессиональных художников и выпускников прошлых лет;
- **аудиовизуальные:** видеофильмы, учебные кинофильмы, презентации, слайды, записи мастер-классов.

6. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Глоссарий. Основные термины и определения.

Цифровое искусство (англ. Digital art) – направление в медиаискусстве, основанное на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом являются художественные произведения в цифровой форме.

Цифровая живопись (англ. digital painting) – вид современного изобразительного искусства, связанный с передачей зрительных образов посредством воспроизведения на экране светящихся точек (пикселей), техника получения изображения, при котором художник использует компьютерные программы, с помощью которых имитируются традиционные художественные инструменты.

CG (от англ. Computer Graphic) – цифровое рисование, к которому относятся все изображения, созданные на компьютере (растровые, векторные изображения и 3D).

Графический редактор – программа (или пакет программ), позволяющая создавать, просматривать, обрабатывать и редактировать цифровые изображения (рисунки, картинки, фотографии) на компьютере.

Растровый графический редактор – специализированная программа, предназначенная для создания и обработки растровых изображений, то есть графики, которая в память компьютера записывается как набор точек, а не как совокупность формул геометрических фигур.

Векторный графический редактор – специализированная программа, которая позволяет создавать и редактировать векторные изображения непосредственно на экране компьютера, а также сохранять их в различных векторных форматах.

Adobe Photoshop – многофункциональный графический редактор, разрабатываемый и распространяемый компанией Adobe Systems. В основном работает с растровыми изображениями, также имеет некоторые векторные инструменты.

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

Векторное изображение – изображение, нарисованное с помощью математических формул.

Графический планшет – устройство с сенсорным экраном для ввода информации, созданной от руки, в компьютер. Рисунок выполняется на сенсорной области планшета и в реальном времени отображается на мониторе ноутбука или компьютера. Устройство состоит из пера и плоского планшета, чувствительного к нажатию или близости пера.

Графический планшет-монитор – устройство, которое представляет собой компьютерный монитор с возможностью рисовать на нем. Вывод изображения осуществляется на том же экране, с помощью которого она и вводится.

Интерфейс (англ. interface) – способ и средства взаимодействия пользователя с программами или программ между собой, программ с аппаратными средствами или аппаратных средств между собой. Различают интерфейс пользователя, программ, программ с аппаратными средствами, аппаратных средств.

Концепт-арт – направление в искусстве, предназначенное для того, чтобы визуально передать идею художника, произведения. Как правило, является начальной стадией разработки проекта и предназначается для использования в фильмах, компьютерных играх, комиксах до создания финальной версии.

Лайн-арт (англ. line art) – рисунок, состоящий из линий на плоском фоне, без использования теней или цвета и передающий двухмерные или трёхмерные объекты. Обычно лайн-арт представлен как рисунок в чёрно-белом исполнении.

Пиксель-арт (пиксельная графика, англ. pixel art) – форма цифрового изображения, созданного на компьютере с помощью растрового графического редактора, где изображение редактируется на уровне пикселей (точек), а разрешение изображения настолько мало, что отдельные пиксели чётко видны.

GIF (англ. Graphics Interchange Format») – растровый формат графических изображений, достаточно часто сопровождающийся анимацией. Создается в специализированных графических редакторах, может нести в себе несколько растровых изображений в определенной последовательности.

Приложение 2

Требования к итоговой работе.

Итоговую работу по окончании первого года обучения рекомендуется проводить в виде создания цифровой иллюстрации на свободную тему. Изображаемые объекты могут быть стилизованными или реалистичными на усмотрение ученика.

Для успешного выполнения итогового задания учащийся должен:

- самостоятельно разработать художественный образ своей работы;
- грамотно расположить объекты в формате;
- грамотно и убедительно передать пропорции объектов;
- грамотно определить тональные отношения;
- правильно построить цветовые гармонии;
- добиться цельности в иллюстрации.

Приложение 3

Протокол промежуточной аттестации.

№	ФИО	<ul style="list-style-type: none">- Знание, понимание, глубина усвоения полученного объема программного материала- Умение выделять главное в изученном материале, творческое применение полученных знаний- Отсутствие ошибок и недочетов при воспроизведении изученного материала- Самостоятельность в разработке художественных образов- Грамотное расположение объектов в формате- Грамотная и убедительная передача пропорций объектов, их тональных и цветовых отношений- Цельность в изображениях			