

**Муниципальное автономное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 63 города Тюмени**

РАССМОТРЕНО
на заседании МО
протокол № 1
от 28.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора
Н.И. Иванова
«29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора
МАОУ СОШ № 63 города Тюмени
от «29» августа 2025 г. №62/ОД

Дополнительная общеразвивающая программа в области науки и техники
Цифровая мультимедиа-студия
(разработана для обучающихся 1-11 классов)

Направление – техническое

Разработчик программы – учитель музыки – Путинцева Ю.Ю.

Количество часов по учебному плану: 2 час в неделю

Количество часов в год: 80 часов

Срок реализации программы – 1 год

Тюмень – 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительное образование является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Занятия дополнительным образованием должны направлять деятельность каждого ученика, чтобы он мог ощутить свою уникальность и востребованность. «Уже в школе дети должны получить возможность раскрыть свои способности и подготовиться к жизни в высокотехнологичном конкурентном мире». (Из послания Президента РФ Федеральному Собранию РФ).

Для составления программы использовались следующие нормативные акты:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (в действующей редакции);
- Федеральный государственный образовательный стандарт среднего (полного) общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 17 мая 2012 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего (полного) общего образования»);
- Федеральные требования к образовательным учреждениям в части минимальной оснащенности учебного процесса и оборудования учебных помещений (утверждены приказом Минобрнауки России от 4 октября 2010 г. № 986, зарегистрированы в Минюсте России 3 февраля 2011 г., регистрационный номер 19682).

Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка.

Цель: освоение цифровой инновационной технологии через работу с планшетом, как рабочий инструмент художника.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- познакомить обучающихся с основами цифровой графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики AdobePhotoshop, CorelDraw, Illustrator, OpenCanvas, MyPaint, 3D Paint, Graffiti Studio, ArtRage, Autodesk SketchBook;
- обучить созданию собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, обработке готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить созданию творческих изображений, на основе знания законов и средств композиции;
- научить использованию планшета, как рабочего инструмента художника;
- познакомить обучающихся с возможностями работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

Дополнительная общеразвивающая модульная программа «Цифровая мультимедиа-студия» (рабочая) (далее – программа) относится к художественной направленности с использованием цифровых технологий.

Отличительные особенности данной программы заключается в использовании цифровых технологий для создания художественных работ. Изучение приемов работы с графическим планшетом будет способствовать развитию внимания, усидчивости, аккуратности, логического, пространственного и творческого мышления. Программа «Цифровая мультимедиа-студия» включает в себя основы цифрового языка, что во взаимосвязи активно развивает память и мышление, предоставляет возможность соединить трудовую подготовку с эстетическим воспитанием. А так же, освоение этой программы открывает учащимся широкие возможности для художественно технического творчества и изготовления уникальных

цифровых иллюстраций. Успешное освоение программного материала вызовет интерес и любознательность в познании секретов искусства в данном направлении и положит начало для более глубокого изучения и применения цифровых технологий.

Данная программа предоставляет широкий спектр цифровой художественной деятельности обучающихся. Её содержание направлено на воспитание обучающихся, как творчески активных, так и технически грамотных личностей, способствует развитию более глубокого интереса обучающихся к новым технологиям и их профессиональному самоопределению.

Задания в программе выстроены по принципу возрастания сложности.

В процессе обучения дети знакомятся с основами цифровой графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики AdobePhotoshop, CorelDraw, Illustrator, OpenCanvas, MyPaint, 3D Paint, Graffiti Studio, ArtRage, Autodesk SketchBook, с терминологией, элементами профессионального языка данного вида творчества, овладевают практическими приемами работы с различными видами цифровых графических и живописных материалов и инструментов.

Содержание программы

Учебный план

№ п/ п	Название раздела программы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	2	1	1	Беседа.
2	Художественный многофункциональный редактор AdobePhotoshop.	36	9	27	Творческая работа.
3	Цифровая живопись с программой OpenCanvas.	32	8	24	Творческая работа.
4	Компьютерная графика с программой Illustrator.	42	10	32	Творческая работа.
5	Промежуточная аттестация. Выставка творческих работ.	2	-	2	Творческая работа
6	Дизайн с программой CorelDraw.	28	6	22	Творческая работа.
7	Итоговое занятие.	2	1	1	Анализ творческих работ.
Итого:		144	35	109	

Содержание учебного плана

1) Вводное занятие

Теория: знакомство с программой творческого объединения «Цифровая мультимедиа-студия». Правила поведения в учреждении. Правила техники безопасности. Организация рабочего места.

2) Художественный многофункциональный редактор Adobe Photoshop

Теория: изучение интерфейса векторного графического редактора Adobe Photoshop. Знакомство с главным меню, панелью инструментов, рабочей областью. Закрепление полученных знаний по использованию возможностей вектора. Изучение основ полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможностей работы с иллюстрациями и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа)

Практика: выполнение художественных работ с многофункциональным редактором Adobe Photoshop. Создание учебных работ по графической обработке изображений. Максимальное использование базового набора инструментов графических программ, возможностей вектора, применение основ полиграфического дела, горизонта и перспективы в пейзаже, шрифтовой композиции, возможностей работы с рисунком и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа)

3) Цифровая живопись с программой OpenCanvas.

Теория: знакомство с простым интерфейсом OpenCanvas, редактором кистей, с настройками чувствительности и твердости для живописных техник (краски, мелки). Продолжение освоения приёмов: заливки (плавные переходы цветов), стирания границ (между двумя красками), нанесения тонких мазков. Изучение эффектов палитры: многослойность, растушевка цветовой мозаики, штампы (нанесение оттисков). Изучение приемов работы со слоями. Теория создания коллажей.

Практика: выполнение учебных упражнений простым интерфейсом OpenCanvas, редактором кистей, живописных техник (краски, мелки). Выполнение приёмов: заливка (плавные переходы цветов), стирание границ между двумя цветами красок. Выполнение градиентной палитры. Нанесение тонких мазков редактором кистей, цветовой мозаики, штампами (нанесение оттисков). Передача в рисунке выразительности образа за счет цвета, светотени, контраста, динамики, силуэта. Разработка и выполнение самостоятельных работ с учетом композиционного построения, перспективы и сочетания различных изобразительных материалов. Работа с заливкой и контурами. Создание коллажей.

4) Компьютерная графика с программой Illustrator.

Теория: знакомство с цифровыми графическими материалами Illustrator. Выразительные средства цифрового рисунка: точки, линии, штрих, пятно. Спектр печатных POS-материалов. Толщина линий и их роль в графике. Плоскостное и объёмное изображение. Создание линий разного направления, плавности, длины и характера. Передача плоской фигуры линиями. Знакомство с техникой светотени, передача объёмной фигуры – линиями и светотенью. Построение перспективы воздушной, линейной и панорамной.

Практика: создание векторной графики объектов из точек, линий и многоугольников. Создание линий разного направления, плавности, длины и характера. Работа с перспективой. Схема построения светотени. Выполнение поэтапной работы над постановкой, при которой особое внимание уделяется конструктивному анализу формы, пропорций. Наброски и зарисовки. Рисование с натуры природных форм животных и птиц, передача фактуры оперенья. Выполнение творческих работ с помощью Illustrator.

5) Промежуточная аттестация

Теория: принципы выполнения изображений в различных графических программах (по выбору обучающихся).

Практика: выполнение творческой работы с использованием графического редактора и представление её на выставку.

6) Дизайн с программой CorelDraw.

Теория: знакомство с функциями создания дизайнерских проектов и особенностями работы с программой CorelDraw. Изучение возможности полиграфического дела, шрифтовой композиции, возможности работы с текстом и иллюстрацией. Подбор анимации к изображению. Спецэффекты, продумывание логотипа.

Практика: выполнение полиграфического дела с использованием программы CorelDraw, создание шрифтовой композиции, работа с текстом и иллюстрацией. Вырезание фрагментов из фона, применение шаблонов с иллюстрациями, применение вариантов шаблонов с фотографиями. Создание изображений с использованием анимации, спецэффектов. Выполнение логотипа. Создание дизайнерских проектов с использованием программы CorelDraw.

7) Итоговое занятие

Анализ достижений за прошедший год. Подведение итогов.

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности.

Перечень оборудования кабинета для реализации программы, включая мультимедийное:

Материально-техническое обеспечение:

- Мультимедийный проектор;
- ПК, ОС Windows 10;
- Принтер лазерный;
- Сканер;
- Интерактивная доска;
- Аудио-колонки

Научно-методическое обеспечение:

- мультимедийный блок;
- компьютерная программа «Photoshop», «Premier Pro»
- мобильная программа «PicsArt», «InShot».

Список информационных источников

1. Лендер, С. Photoshop CS с нуля [Текст]/ С. Лендер, И. Нечаев. – М.: Изд-во Лучшие книги, 2005. – 320 с.
2. Волкова, Е. Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости [Текст]/ Е. Волкова. – СПб: Изд-во Питер, 2006. – 256 с.
3. Гурский, Ю. Photoshop CS. Трюки и эффекты [Текст] / Ю. Гурский, А. Васильев. – СПб: Изд-во Питер, 2004. – 560 с.
4. Мединов, О. Photoshop. Мультимедийный курс [Текст] / О. Мединов. – СПб.: Изд-во Питер, 2008. – 368 с.
5. Лукьянова, З. 300 уроков Photoshop [Текст] / З. Лукьянова. – М.: ЭКСМО, 2005. – 436 с.
6. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор [Текст]: в 2-х томах / Ф. Хитрук. – М.: Изд-во Галтри, 2008. – 304 с.
7. Капков, С. Энциклопедия отечественной мультипликации [Текст] / С. Капков. – М.: Алгоритм-книга, 2007. – 813 с.
8. Программный продукт «Pivot» [Электронный ресурс] - <http://pivotanimator.net>.
9. Асмолов, А.Г., Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли [Текст]: система заданий: пособие для учителя, 2-е изд. / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская. – М.: Просвещение