

<p>Согласовано: Заместитель директора по ВР</p> <p><u>Котлячкова Т.С.</u></p> <p>« ____ » _____ 2022г.</p>		<p>Утверждаю: Директор ГАОУ СО «Инженерный лицей»</p> <p>Шереметьева Н.В.</p> <p>_____</p> <p>Приказ № 292 от 01.09.2022г.</p>
--	--	--

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Компьютерная графика: Adobe Illustrator»

Возраст обучающихся: 14-16 лет.

Срок реализации: сентябрь-май

Уровень освоения: базовый

Автор-составитель:
Гузаревич Александр Анатольевич
преподаватель технологии и ИЗО

г. Саратов 2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика: Adobe Illustrator» разработана в соответствии с правовыми и нормативными документами:

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 1726-р
- «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.317214
- «Устав ГАОУ СО «Инженерный лицей»

Актуальность программы «Компьютерная графика: Adobe Illustrator» очевидна и заключается в том, что она используется для удовлетворения познавательных интересов и расширения имеющихся знаний и умений школьников восьмых и девярых классов по информационно-коммуникационным технологиям, способствует привитию навыков, которые могут пригодиться школьникам в дальнейшей жизни и профессиональной карьере.

Новизна программы «Компьютерная графика Adobe Illustrator:» заключается в том, что для повышения мотивации, эффективности всего учебного процесса, последовательность изучения и структуризация материала построены таким образом, чтобы как можно раньше (буквально

с первого занятия) начать применение информационных технологий для решения значимых для школьников задач.

Важной особенностью освоения данной образовательной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатика. Ее задачи иные: развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся; воспитание правильных моделей деятельности в областях применения векторной компьютерной графики; профессиональная ориентация.

Предлагаемая в данной программе система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации учащихся кроется в организации технологичного подхода к обучению, в проблемном изложении материала учителем, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим основными методами обучения в данном курсе являются практические и проблемно-поисковые, а основная методическая установка – обучение учащихся навыкам самостоятельной, творческой деятельности.

Направленность дополнительной образовательной программы: программа имеет практико - ориентированный характер, предназначена для формирования функциональной грамотности естественнонаучной направленности обучающихся.

Цель курса – создание условий для развития творческих способностей учащихся через освоение векторного редактора Adobe Illustrator.

Задачи программы

Образовательные:

1. Расширение представления школьников о возможностях компьютера, областях его применения;
2. Формирование системы базовых знаний и навыков для создания и обработки векторной графики в Adobe Illustrator;
3. Расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство на практике с деятельностью художника, дизайнера.

Развивающие:

1. Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
2. Развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
3. Формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности.

Воспитательные:

1. Формирование творческого подхода к поставленной задаче;
2. Формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
3. Ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Педагогическая целесообразность.

В настоящее время информационные технологии играют огромную роль в образовании

подрастающего поколения. Школьники должны иметь представление о системах отображения информации, применять программные средства. Реализации этого направления служит образовательная программа «Компьютерная графика Adobe Illustrator:». Способствующая формированию современного научного мировоззрения, развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников; освоению информационных технологий, привития навыков необходимых школьникам, как в самом образовательном процессе, так и в их повседневной и будущей жизни.

Рабочая программа «Компьютерная графика: Adobe Illustrator », призвана повысить интерес школьников к предметам «Информатика » и «Технология», дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера и использованием информационных технологий в области современного графического дизайна.

Предметом изучения являются принципы и методы цифровой обработки изображений с помощью графического редактора Adobe Illustrator CS6, который в данный момент является одним из самых мощных средств компьютерной графики.

Целесообразность изучения данного курса определяется быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым

технологиям обработки графической информации. Учащиеся получают начальные навыки цифровой обработки изображений, которые необходимы для их успешной реализации в современном мире.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или просто в выпуске рекламной листовки или буклета. Без компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Основные трудозатраты в работе редакций и издательств также составляют художественные и оформительские работы с графическими программами. Именно векторную графику применяют при разработке электронных (мультимедийных) и полиграфических изданий. В Интернете применяются не только растровые, но и векторные иллюстрации. Очевидно, что доля графических данных в профессиональной деятельности любого рода неуклонно растет. Следовательно, требуются средства для работы с изображениями и специалисты, умеющие грамотно работать с этими средствами.

Программой предполагается проведение практических работ (25-30 мин), направленных как на отработку отдельных технологических приемов так и ориентированных на получение целостного содержательного результата, осмысленного и интересного для учащихся.

Уровень реализуемой программы: базовый.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы:

Программа рассчитана на обучающихся среднего и старшего возраста 14 – 16 лет.

Сроки реализации:

Продолжительность обучения 1 год. Программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю) для 8 класса. Педагог вправе вносить коррективы в программу в соответствии с учебно-методическими и материально-техническими возможностями образовательного учреждения, изменять количество часов на изучение отдельных тем, число практических работ, экскурсий.

Формы, методы, приемы обучения.

В процессе реализации программы используются индивидуальная, парная и групповая формы обучения, а также разнообразные методы и средства обучения. Для активизации познавательной деятельности учащихся применяются различные виды самостоятельной работы школьников с учебной и дополнительной литературой, элементы технологии развивающего обучения с преобладанием практических методов обучения когда учитель после объяснения нового материала консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере (задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения) и внеурочную, когда учащийся вне уроков самостоятельно в домашних условиях или во время дополнительных занятий выполняет на компьютере практические задания. Практические работы позволяют учащимся выработать умения, необходимые для дальнейшего изучения информатики и практической деятельности. Практические работы, сделанные учениками, фиксируются в виде готовых коллажей, графических, текстовых и иных изображений. Изучение данной программы может сопровождаться проведением экскурсий.

Формы и методы работы.

Занятия с обучающимися организуются группами (занятие, беседа, коллективная трудовая деятельность, экскурсия, тренинг, практическая деятельность, выставки, праздники и акции, конкурсы), и индивидуально (практические и творческие задания, беседы, консультации). Ведущими методами работы являются метод практической работы и метод проблемных ситуаций. В процессе практической работы обучающиеся легче воспринимают учебный материал ввиду его наглядности.

Метод проблемных ситуаций развивает способность у обучающихся мыслить самостоятельно и находить правильное решение.

наглядные: наблюдение (кратковременное и длительное), показ, демонстрация (опытов);

метод поисково-исследовательской работы (самостоятельная работа обучающихся с выполнением различных заданий на занятиях),

метод самостоятельной деятельности (самоуправление в организации и проведении различных творческих дел, устных сообщений и т.д.),

практическая работа (реставрация старых фотографий, составление коллажей и т.д.);

словесные: объяснение, рассказ, беседа с привлечением имеющихся у обучающихся знаний, контрольно–диагностические методы (самоконтроль, контроль качества усвоения программы) через тестирование динамики роста знаний, умений, навыков

коммуникативно–развивающие методы: выполнение творческих коллективных работ.

В программе используется способ индивидуального подбора заданий посредством выбора обучающимся объекта культуры для индивидуального изучения или решения ситуационной проблемы.

Предполагаемый итог учебного года:

В течение 1 и 2 полугодия учащимися выполняются различные практические работы, которые позволяют создать базу индивидуальных проектов. Эти проекты в дальнейшем ребята оформляют в виде печатной продукции или презентаций.

Подведение итогов подводится каждое полугодие и реализуется подготовкой базы индивидуальных проектов, участием в выставках и конкурсах.

Таким образом, данная программа расширяет и углубляет знания обучающихся об основах компьютеризации, развивает творческие способности учащихся с помощью информационных технологий.

Условия реализации программы

- Через практические и теоретические знания.
- Использование научно-методической литературы:
- Учебные книги, пособия, справочники, дидактические материалы на печатной основе; видеозаписи; компьютер, фотографии, наглядные творческие изделия.
- Через практическую деятельность.

Для проведения практических работ в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

АППАРАТНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

IBM PC – совместимый компьютер;

Процессор Pentium-II 300 и выше;

Оперативная память 128 Мб и больше;

Видеокарта, поддерживающая 16-битный цвет (= 65 000 оттенков) и разрешение 800x600

(желательно — 1024x68);

Дисплей с диагональю 15 дюймов

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Операционная система: Windows XP;

Adobe Adobe Illustrator CS6

Визуальный редактор - Microsoft FrontPage, Adobe Dreamweaver

Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

Для проведения теоретического обучения помимо выше перечисленных аппаратных средств и программного обеспечения необходимы мультимедийный проектор и экран.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКТ ПО КУРСУ ВКЛЮЧАЕТ:

Картотеку практических заданий (карточка содержит пошаговое описание выполнения практической работы).

Набор исходных изображений.

Базовую и дополнительную литературу для учителя и обучающихся.

Основные направления в развитии творческих способностей обучающихся.

- Развитие творческих способностей в формировании образов;
- Развитие интереса и внимания к окружающему миру через близкие пониманию образы, воплощённые средствами практической деятельности.
- Развитие навыков исследовательской деятельности.
- Развитие коммуникативных способностей в опыте работы коллективной и индивидуальной деятельности в игровых занятиях.

Планируемые результаты обучения:

В результате освоения предметного содержания курса «Компьютерная графика Adobe Illustrator» у обучающихся предполагается формирование универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных, коммуникативных), позволяющих достигать предметных, метапредметных и личностных результатов.

ЛИЧНОСТНЫЕ:

- Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- Формирование мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

- Развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- Формирование информационно - коммуникативной компетентности.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебной и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, строить обобщения, устанавливать аналоги, классифицировать, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение(индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки, символы, графические объекты для решения учебных и познавательных задач;
- формирование и использование информационно-коммуникационных компетенций.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

- **Познавательные:** в курсе компьютерной графики изучаемые понятия становятся основой формирования умений выделять признаки и свойства объектов. В процессе поиска способов выполнения практических заданий у учеников формируются основные мыслительные операции (анализа, синтеза, классификации, сравнения, аналогии и т.д.), умения обосновывать последовательность выполнения действий, производить анализ и преобразование информации ориентироваться в тексте; находить ответы на вопросы в тексте, иллюстрациях, предложенных алгоритмах; делать выводы в результате совместной работы класса и учителя; преобразовывать информацию.
- **Регулятивные:** информационное содержание позволяет развивать и эту группу умений. В процессе работы школьники учатся самостоятельно определять и формулировать цель своей деятельности, планировать её, проговаривать последовательность

действий при выполнении практической работы, самостоятельно двигаться по заданному плану, оценивать и корректировать полученный результат.

- **Коммуникативные:** в процессе изучения компьютерной графики осуществляется знакомство с графическим языком, формируются речевые умения: дети учатся высказывать суждения с использованием компьютерных терминов и понятий, формулировать вопросы и ответы в ходе выполнения задания, обосновывают последовательность выполнения действий.

Работая в соответствии с инструкциями к практическим работам, дети учатся работать в парах и индивидуально, выполняя творческие задания в малых группах, выступая в роли консультанта и исполнителя, развивается умение достигать результата, используя общие интеллектуальные усилия и практические действия.

Содержание программы

1. Многообразие форм применения компьютерной графики. Различие векторных и растровых изображений. Актуальность владения программой Adobe Illustrator для деятельности графического дизайнера. Место программы Adobe Illustrator в линейке программ компьютерной графики.
2. Знакомство с программой Adobe Illustrator. Назначение и правильное использование монтажных областей. Рисование фигур и линий. Режимы рисования. Применение цвета. Создание и редактирование градиентной заливки. Создание и форматирование текста. Импорт изображений формата Adobe Photoshop.
3. Начало работы. Обзор рабочей среды. Настройка пользовательского интерфейса. Настройка яркости интерфейса.
4. Панель Tools (Инструменты), изменение параметров панели. Инструменты, настройка, использование. Панель Control (Управление), перемещение и закрепление панели. Содержание и функции. Палитры меню Windows (Окна). Изменение параметров и способы закрепления каждой из палитр. Использование меню палитр.
5. Режим просмотра иллюстраций. Использование команд просмотра. Использование инструмента Zoom. Прокрутка документа. Просмотр иллюстраций. Навигация по нескольким монтажным областям. Обзор монтажной области. Использование палитры Navigator. Представление о линейках. Группировка документов.

6. Выделение и выравнивание. Инструменты выделения. Методы выравнивания. Сохранение выделения. Группировка и разгруппировка элементов. Использование инструментов и команд для выравнивания фигур друг относительно друга и относительно монтажной области. Упорядочивание содержимого.
7. Создание и редактирование фигур. Инструменты и команды для создания базовых фигур. Работа с режимами рисования. Масштабирование и копирование объектов. Обработка контуров. Трассировка изображения. Сетка документа. Создание прямоугольников, эллипсов, многоугольников. Рисование за объектами. Изменение ширины и выравнивание обводки. Преобразование обводки в кривые. Комбинирование и редактирование фигур. Работа с эффектами палитры Pathfinder (Обработка контуров). Режимы фигуры. Трансформирование объектов. Применение эффекта деформации
8. Рисование и редактирование кривых. Рисование с помощью инструментов Pen (Перо) и Pencil (Карандаш). Использование шаблонных слоев. Завершение сегментов контура и разрыв линий.
9. Цвет и раскрашивание. Цветовые режимы и элементы управления цветом. Создание и редактирование цвета с помощью палитры Control (Управление) и сочетания клавиш. Использование возможностей палитры Color Guide (Каталог цветов). Работа с быстрой заливкой.
10. Работа с текстом. Импорт текста, создание столбцов текста. Форматирование текста. Изменение цвета текста. Изменение атрибутов текста. Создание и редактирование стилей абзацев и символов. Обтекание текстом графики. Создание текста по контуру. Преобразование текста в кривые.
11. Работа с кистями. Настройка кисти. Использование каллиграфических кистей. Использование объектных кистей. Использование кистей из щетины. Изменение атрибутов цвета кистей.
12. Работа со слоями. Создание слоев. Выделение, копирование, перемещение слоев. Закрепление, просмотр, вставка слоев. Создание обтравочной маски. Объединение слоев. Применение к слоям атрибутов оформления. Создание
13. Создание переходов между цветами и фигурами. Работа с градиентами. Создание, применение, настройка линейного, радиального градиента. Создание переходов между объектами. Создание и редактирование плавных цветовых переходов.
14. Применение и редактирование эффектов. Стилизация текста с помощью эффектов. Создание объемного эффекта. Создание трехмерного эффекта вращением. Изменение освещения

трехмерного объекта. Проецирование символа на трехмерный объект.

15. Комбинирование графики Adobe Illustrator с файлами других приложений Adobe. Комбинирование иллюстраций. Импорт файлов Adobe Photoshop. Трансформирование помещенного изображения. Наложение маски на изображение. Экспорт файла со слоями в формат Adobe Photoshop. Web дизайн и полиграфия. Области применения знания программы Adobe Illustrator в профессиональной деятельности дизайнера компьютерной графики.

Тематическое планирование

№п /п	Тема урока	Кол-во часов
1	Многообразие форм применения компьютерной графики. Вектор и растр.	1
2	Знакомство с программой Adobe Illustrator	1
3	Начало работы. Обзор рабочей среды	1
4		1
5	Инструменты, панели, палитры	1
6		1
7	Инструменты, панели, палитры	1
8		1
9	Режим просмотра иллюстраций	1
10	Навигация по монтажным областям.	1
11	Выделение, выравнивание. Управление объектами.	1
12	Создание и редактирование фигур.	1
13		1
14	Комбинирование фигур.	1
15		1
16	Трансформирование объектов.	1

17	Рисование с помощью инструментов PEN и PENCIL.	1
18	Рисование кривых.	1
19	Редактирование кривых.	1
20	Цвет и раскрашивание.	1
21	Цветовые режимы.	1
22	Раскрашивание с помощью палитры цветов.	1
23	Работа с быстрой заливкой	1
24	Работа с текстом.	1
25	Форматирование текста. Стили текста	1
26	Работа с кистями.	1
27	Изменение атрибутов кисти.	1
28	Работа со слоями.	1
29	Создание обтравочных масок	1
30	Применение к слоям атрибутов оформления	1
31	Создание перехода между цветами и фигурами	1
32	Применение и редактирование эффектов	1
33	Комбинирование графики ILLUSTRATORa с файлами других приложений ADOBE	1
34	WEB дизайн и полиграфия	1

Список литературы

БАЗОВАЯ ЛИТЕРАТУРА И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ И ОБУЧАЮЩИХСЯ:

1. Официальный учебный курс Adobe Illustrator. М.: Эксмо, 2013
2. А. Королькова. Живая типографика. М.: Контрформа, 2006
3. Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». №7 – 2006
4. Самоучитель Adobe Illustrator. <http://lessonsphotoshop/illustrator/>
5. 105+ уроков по обучению Adobe Illustrator. [Videoinfographica.com/illustrator – tutorial/](http://Videoinfographica.com/illustrator-tutorial/)