

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Цифровой художник»

**Год обучения - 1
№ группы – 46 ХПО**

Разработчик:

Попова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного образования

Особенностью программы является то, что основное внимание уделяется формированию у детей культуры работы за компьютером и отношения к компьютеру как к инструменту для творческой и исследовательской работы. Дети учатся работать в операционной системе, а также в графических редакторах.

Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с основными элементами компьютера (процессор, монитор, клавиатура, мышь);
- познакомить с простейшими понятиями в сфере информационных технологий;
- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе;
- развивать навык работы с мышью;
- дать детям представление об основных законах композиции;
- сформировать начальные знания в области цветоведения.
- познакомить с понятием «дизайн» и основными профессиями из сферы дизайна;
- познакомить с составляющими интерфейса векторных и растровых программ;
- обучить навыкам работы с инструментами векторных и растровых программ;
- научить копировать и создавать папки, сохранять файлы;
- формировать умение планировать свою работу;

Развивающие:

- способствовать развитию художественно-образного мышления и формированию эстетического вкуса;
- способствовать развитию любознательности, интереса к исследовательской и творческой деятельности при работе с компьютером;
- развивать логическое мышление.

Воспитательные:

- способствовать формированию информационной культуры;
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере;
- способствовать воспитанию внимания, аккуратности, усидчивости и умения доводить начатую работу до конца;
- содействовать формированию самостоятельности и уверенности в собственных силах;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.

Содержание программы

	Тема	Теория	Практика
1	Вводное занятие	Беседа о целях и задачах программы. Компьютерная графика и ее место в современном мире. Инструктаж по ТБ и правилам работы на компьютере.	Выполнение правильного включения-выключения компьютера, открытие программы, работа с клавиатурой и мышью.
2	Основы работы с компьютером	Файл. Размещение информации в компьютере. Создание папок и файлов. Мышка, работа с правой и левой кнопкой. Клавиатура компьютера. Работа в текстовом редакторе. Форматирование текста. Операции копирования и вставки. Работа в редакторе по созданию презентаций. Вставка и форматирование изображений и текста в презентацию. Переходы. Анимация в презентациях.	Создание папок. Открытие, переименование файлов. Упражнения на правильную работу с мышью (Задание «Кораблик» из графических примитивов) Упражнения на набор текста, копирование и вставку элементов: набор текста, заполнение таблицы «Загадки об осени», проект «Расписание уроков»
3	Работа в графических редакторах	Знакомство с векторным графическим редактором. Открытие программы, основные элементы интерфейса. Заливка, обводка. Выбор цвета. Графические примитивы. Масштабирование, поворот. Рисование кривых Безье, редактирование узлов. Градиент, размытие. Группы объектов. Копирование, дублирование элементов. Знакомство с растровым графическим редактором. Открытие программы, основные элементы интерфейса. Инструменты «Кисть», «Ластик», «Заливка». Палитра, выбор цвета. Создание выделенных областей. Прямоугольная, овальная область Рисование многоугольников и кривых. Инструмент «Текст». Операция копирования. Масштабирование Коррекция цвета в растровых редакторах. Слойная модель. Инструменты рисования, выделения и трансформации. Маска слоя. Фотомонтаж. Формат файлов. Экспорт.	Выполнение упражнений на использование различных инструментов. Упражнения на освоение работы с графическими примитивами. Объект и его свойства. Копирование, дублирование объектов. Добавление текста в рисунок. Упражнения на понимание работы слоевой модели. Упражнения на понимание структуры файлов, использования маски слоя. Сохранение и экспорт файлов в разные форматы. Командная игра на повторение пройденного материала. Контрольное задание.

4	Основы дизайна	Понятие «Дизайн». Многообразие областей его применения. Теплые и холодные цвета. Контраст. Композиционные схемы, оси. Стилизация. Понятие об орнаменте. Книжная графика и структура книги. Шрифт и его роль в дизайне. Инициал. Иллюстрация. Понятие «Графический дизайн». Плакат. Профориентационные игры и викторины.	Упражнения на составление композиций из теплых и холодных цветов. Упражнения на составление композиций с разными видами симметрии. Выполнение эскизов творческих работ.
6	Выполнение творческих работ	Просмотр и обсуждение образцов печатной продукции, работ графических дизайнеров и учащихся прошлых лет. Разбор композиционных схем и использованных приемов. Обсуждение результатов работы.	Выполнение открыток к праздникам. Создание рисунков на заданные темы («Красота России», «Блокада Ленинграда», «Петербург», «Космос», «День Победы» и др). Представление учащимися своих работ. Подготовка творческих работ к виртуальным и очным выставкам.
7	Выставки. Экскурсии.	Виртуальная выставка. Их специфика возможности. Коллективное обсуждение работ. Инструктаж по технике безопасности перед выходом на экскурсии.	Организация и проведение экскурсий по выставкам. Обсуждение и анализ работ.
8	Повторение		Выполнение творческих работ на свободную тему. Подготовка портфолио работ. Викторина «Почемуметр» по информатике на знакомство с профессиональной деятельностью в сфере ИТ. Тестирование.
9	Заключительное занятие	Подведение итогов года.	Представление портфолио работ учащихся. Анкетирование

Планируемые результаты

Личностные

К концу обучения по программе ребенок:

- приобретет позитивный опыт взаимодействия в коллективе;
- приобретет опыт творческого общения;
- повысит уровень самостоятельности в работе;
- расширит круг своих интересов, связанных и техническим творчеством;
- усидчивость и волевые качества станут более развитыми.

Метапредметные

К концу обучения по программе учащийся:

- получит представления о компьютере как инструменте для творческой и исследовательской работы;
- получит опыт анализа творческих работ и описания процесса собственной творческой деятельности;
- получит опыт самостоятельной творческой работы;
- получит опыт планирования собственной работы.

Предметные

К концу обучения по программе учащийся:

- будет знать основные понятия и приемы, необходимые для работы в операционной системе;
- будет знаком с понятиями и терминами по предмету;
- будет знаком с основами цветоведения и композиции;
- будет знаком с понятием «дизайн» и областями его применения;
- приобретет умения и навыки, необходимые для работы с растровым и векторным графическим редактором.

В результате освоения программы ребёнок получит возможность реализовать свой творческий и исследовательский потенциал, применять полученные знания и умения в дальнейшей самостоятельной работе.

Для способствования профессиональному самоопределению ребенка особое внимание в программе уделяется развитию следующих качеств, умений и знаний: информационная грамотность и владение навыками безопасной работы на компьютере; самостоятельность, целеустремленность, умение планировать свою деятельность, сформированность коммуникативных навыков; сформированность мотивации к деятельности; самостоятельность; умение доводить начатое дело до конца; творческая активность, а также владение графическими редакторами и знание композиции и сочетаемости цветов, необходимые для профессии дизайнера.

Календарно-тематический план
группа № 46 ХПО, первый год обучения, педагог Попова О.И. 2025-2026 г

<i>Месяц</i>	<i>Число</i>	<i>Раздел программы.</i>	<i>Количество часов</i>	<i>Итого часов в месяц</i>
		<i>Тема. Содержание</i>		
Сентябрь		Вводное занятие		16
	03.09	Вводное занятие. Компьютерная графика и ее место в современном мире. Правила поведения, инструктаж ОТ и ТБ.	2	
		Основы работы с компьютером		
	05.09	<u>В.Р.</u> Виртуальная экспедиция «Путешествие к северным морям» Работа с клавиатурой и мышью. Файлы и папки.	2	
	10.09	Графические примитивы. Композиция из простых геометрических фигур.	2	
	12.09	Основы работы с текстовым редактором. Практическая работа по набору текста.	2	
	17.09	Копирование и вставка текста и изображений. Практическая работа «Загадки об осени»	2	
	19.09	Форматирование текста. Практическая работа «Загадки об осени»	2	
	24.09	Работа с таблицами. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
		Выставки, экскурсии		
	26.09	Экскурсия на выставку «День моря». Участие в экологической акции.		
Октябрь		Основы работы с компьютером		20
	01.10	Маркированные и нумерованные списки. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
	03.10	Границы и заливка страницы. Практическая работа «Расписание уроков»	2	
		Основы дизайна		
	08.10	<u>В.Р.</u> Творческая мастерская «День белых журавлей» Теплые и холодные цвета. Эскиз композиции «Красота России»	2	
	10.10	Характеристики цвета. Интерактивные игры по цветоведению. Цветовое решение пейзажа	2	
		Работа в графических редакторах		

	15.10	Растровый графический редактор. Свойства кистей. Композиция «Красота России»	2	
	17.10	Растровый графический редактор. Слойная модель. Композиция «Красота России». Векторный графический редактор.	2	
		Основы дизайна		
	22.10	Стилизация. Эскиз рисунка стилизованного цветка.	2	
	24.10	Стилизация. Эскиз рисунка стилизованного животного.	2	
		Работа в графических редакторах		
	29.10	Векторный графический редактор. Кривые Безье. Редактирование узлов. Рисунок стилизованного животного.	2	
	31.10	Заливка и обводка. Рисунок стилизованного животного.	2	
Ноябрь		Работа в графических редакторах		16
	05.11	Дублирование, группы объектов. Рисунок стилизованного животного.	2	
	07.11	Центр объекта, поворот. Рисунок цветка.	2	
	12.11	Вращение копий. Композиция «Букет для мамы»	2	
	14.11	Добавление текста в рисунок. Композиция «Букет для мамы»	2	
	19.11	Форматы файлов. Экспорт. Композиция «Букет для мамы»	2	
	21.11	<i>В.Р. Игра-викторина, посвященная Дню матери</i> Векторный графический редактор. Градиент, размытие. Новогодняя открытка.	2	
	26.11	Текст по контуру. Новогодняя открытка.	2	
	28.11	Фильтры. Новогодняя открытка.	2	
Декабрь		Основы дизайна		16
	03.12	Книжная графика и структура книги.	2	
	05.12	Орнамент. Виды орнаментов и их использование в книжной графике.	2	
		Выполнение творческих работ		

	10.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
	12.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
	17.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
		Выставки, экскурсии		
	19.12	<i>В.Р. Творческая мастерская «Рождественские традиции»</i> Экскурсия на выставку «Светлое Рождество»		
		Выполнение творческих работ	2	
	24.12	Выполнение иллюстрации к сказкам северных народов	2	
		Основы дизайна		
	26.12	Графический дизайн. Плакат. Эскиз композиции «Дорога жизни»	2	
Январь		Работа в графических редакторах		14
	09.01	Добавление растровых изображений в векторный файл. Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	14.01	Обтравочный контур. Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
		Выполнение творческих работ		
	16.01	Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	21.01	Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
	23.01	<i>ВР: Мультимедийная беседа «Подвигу твоему, Ленинград!»</i> Работа над композицией «Дорога жизни»	2	
		Основы дизайна		
	28.01	Шрифт и его роль в дизайне. Инициал	2	
		Выполнение творческих работ		
	30.01	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
Февраль		Выполнение творческих работ		16
	04.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	06.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	

	11.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	13.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
	18.02	Выполнение открыток к весенним праздникам	2	
		Работа в графических редакторах		
	20.02	Растровый графический редактор. Коррекция цвета	2	
		Выставки, экскурсии		
	25.02	Экскурсия на выставку «Разноцветная планета» <i>В.Р. Творческая мастерская «Народные промыслы северных народов»</i>	2	
		Работа в графических редакторах		
	27.02	Слоевая модель файла. Группы слоев.	2	
Март		Работа в графических редакторах		16
	04.03	Копирование и вставка изображений в файл. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	06.03	Градиент. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	11.03	Инструменты выделения. Выполнение анимации со сменой цвета.	2	
	13.03	Фоторетушь. Коррекция изображений	2	
	18.03	Инструменты трансформации. Фотомонтаж.	2	
	20.03	Маска слоя. Фотомонтаж	2	
		Выполнение творческих работ		
	25.03	<i>В.Р. Игра «Космическая одиссея»</i> Творческая работа «Взгляд в космос»	2	
	27.03	Творческая работа «Взгляд в космос»	2	
Апрель		Выполнение творческих работ		18
	01.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	03.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	08.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	
	10.04	Творческая работа «Виртуальное путешествие»	2	

	15.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	17.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	22.04	Творческая работа «День Победы»	2	
	24.04	Творческая работа «День Победы»	2	
		Основы работы с компьютером		
	29.04	<u>В.Р.</u> Мультимедийное путешествие «От Бреста до Берлина» Редактор для создания презентаций. Добавление текста и изображений.	2	
Май		Основы работы с компьютером		16
	06.05	Редактор для создания презентаций. Переходы, выравнивание.	2	
	08.05	Редактор для создания презентаций. Анимация в презентациях	2	
		Выполнение творческих работ		
	13.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	15.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	20.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
	22.05	Творческая работа «Великолепный Петербург»	2	
		Выставки, экскурсии		
	27.05	<u>В.Р.</u> Интерактивная игра «Великолепный Петербург» Экскурсия на отчетную выставку коллективов компьютерной графики	2	
		Основы работы с компьютером		
	29.05	Создание анимированной презентации	2	
Июнь	03.06	Создание анимированной презентации	2	16
		Повторение		
	05.06	Итоговое тестирование.	2	
	10.06	<u>В.Р.</u> Виртуальное путешествие «Красота России» Структура портфолио творческой деятельности.	2	
	17.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	

	19.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
	24.06	Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
	26.06	Викторина «Почемуметр по информатике» Работа над портфолио творческой деятельности.	2	
		Заключительное занятие		
	30.06	Представление и обсуждение портфолио.	2	
ИТОГО ЧАСОВ				164