

Государственное автономное профессиональное образовательное
учреждение «Педагогический колледж» г. Бугуруслана

УТВЕРЖДАЮ
Директор
ГАПОУ «Педагогический
колледж» г. Бугуруслана
И. В. Гармаза



**Дополнительная общеразвивающая
общеобразовательная программа
«Вектор»**

Вид программы: модифицированная
Срок реализации программы: 1 год
Возраст: 16-17 лет
Разработчик программы:
преподаватель
Однокурцева Майя Сергеевна

г. Бугуруслан
2021 г.

Пояснительная записка

Программа «Вектор» разработана в соответствии с законодательными документами и подзаконными актами в сфере дополнительного образования детей, такими как:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р); «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденным Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14; Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».

Направленность программы

Настоящая программа предназначена для студентов Государственного автономного профессионального образовательного учреждения «Педагогический колледж» г. Бугуруслана, художественно-графического отделения и имеет **техническую направленность**, по уровню освоения является профессионально-ориентированной.

Программа «Вектор» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера. Обучающиеся смогут получить более полное представление о возможностях графического редактора Adobe Illustrator, раскроют творческий потенциал через работы в векторной графике.

Актуальность заключается в том, что содержание уроков не перекликается с заданиями по учебному плану, что помогает развить не только профессиональные навыки, но и раскрыть свой собственный творческий потенциал.

Новизна. В программе используются все современные средства активизации творческой деятельности: технологии мастерских, информационные технологии, применяются разнообразные художественные материалы и техники.

Педагогическая целесообразность. В программе предложена система практических заданий, их выполнение является обязательным и наглядно иллюстрирует умения и навыки. Систематическое выполнение предложенных в программе практических заданий окажет необходимую помощь студентам педагогического колледжа в процессе их самостоятельной творческой деятельности. Создание векторных изображений помогает развивать у

обучающихся внимательность, наблюдательность, умение рисовать, используя не только традиционные инструменты и материалы для рисования, но и современные технические возможности. Выполнение заданий дает по программе «Вектор» дает умение уверенно работать в программе Adobe Illustrator, что является необходимым навыком графического дизайнера.

Адресат программы:

Срок реализации программы 1 год. Программа рассчитана на 17 часов практических занятий.

Формы организации образовательного процесса. Преподавание проводится в форме групповых занятий численностью от 6 до 10 человек. Теоретическая часть программы излагается педагогом в процессе выполнения учащимися практических работ, вводных установок перед началом задания. Преподаватель ведет процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов с учетом возможностей каждого учащегося. Обучение может проводиться как в очном, так и в дистанционном формате. Дистанционное обучение – позволяет осуществлять обучение при использовании информационных, телекоммуникационных, сетевых, компьютерных технологий при консультировании и поддержке преподавателей.

Режим занятий. Занятия проходят два раза в месяц продолжительностью 1 академический час.

Цель и задачи дополнительной общеразвивающей программы

Цель программы - создание условий для формирования у учащихся навыка свободного владения графическим редактором Adobe Illustrator.

Задачи программы.

Предметные состоят в формировании следующих компетенций:

- *познавательной*, позволяющей сформировать представление о таком виде компьютерной графики как векторная, способах обработки графической информации;
- *практической*, формирующей умения: работа инструментом «перо» при создании иллюстраций, создание градиента, паттерна (узора), трассировка изображений, создание флэт-персонажей, рисование интерьера в изометрической сетке, работа с текстом и т.д;
- *творческой*, развивающей: творческое и креативное, композиционное мышление, способность ориентироваться в информационном пространстве, возможность художественно-эстетического восприятия окружающего мира, художественный вкус;
- *социальной*, мотивирующей на стремление к самообразованию, социальной адаптации в информационном обществе и успешной личной самореализации; формирующей интерес к профессиям, связанных с графическим дизайном; нравственные качества личности и культуру поведения в обществе.

Метапредметные (связаны с совершенствованием общих способностей обучающихся и приобретением учащимися общеучебных умений и навыков, обеспечивающих освоение содержания программы):

- развивать наблюдательность, зрительную память;
- развить художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- развивать навыки работы в творческом коллективе, анализировать итоги своего и коллективного труда.

Личностные (связаны с развитием личностных качеств, содействующих освоению содержания программы; выражаются через отношение ребёнка к обществу, другим людям, самому себе):

- формировать устойчивую мотивацию к приобретению творческих навыков;
- формировать самостоятельность в подготовке, проведении и анализе своей работы;
- стимулировать потребность в творческой деятельности.

Содержание дополнительной общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		Всего	теория	практика		
1	Знакомство с Adobe Illustrator. Создание документов по заданным параметрам.	1	0,5	0,5	Индивидуально-групповое	Индивидуальный опрос
2	Рисование объекта инструментом «Перо»	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
3	Обработка контуров	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
4	Создание смайликов	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
5	Создание узора	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
6	Подбор цветовой гаммы для проекта в Adobe Color	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
7	Работа со светом и тенью.	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
8	Создание иконки методом трассировки	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
9	Создание поздравительной открытки с применением кистей	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
10	Создание объекта в изометрии	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
11	Рисование в изометрии	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
12	Работа с текстом. Неоновый эффект.	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
13	Работа с текстом. Градиентный 3D эффект.	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
14	Рисование инструментом «Кривизна»	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
15	Flat-иллюстрация	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
16	Полезные сочетания клавиш при работе в программе	1	0,5	0,5	Практическое	Просмотр
17	Создание итоговой иллюстрации	1	0	1	Практическое	Защита
Итого часов:		17	8	9		

Содержание учебно-тематического плана

1. Знакомство с Adobe Illustrator. Создание документов по заданным параметрам.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Знакомство с программой Adobe Illustrator, разбор различных типов документов, их назначение и технические характеристики.

Практика: Создание документа для печати по заданным размерам.

2. Рисование объекта инструментом «Перо».

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: назначение инструмента «Перо», возможности рисования, добавление и удаление якорных точек.

Практика: Рисование криволинейного объекта.

3. Обработка контуров.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Полное изучение возможностей палитры «Обработка контуров» как одной из часто применяемых палитр.

Практика: Рисование объекта с применением палитры «Обработка контуров».

4. Создание смайликов.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение истории возникновения смайликов как способа передачи собственных эмоций и настроения. Изучение нужных инструментов и палитр для рисования смайликов.

Практика: Создание 4-х смайликов.

5. Создание узора.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение правил создания паттерна (узора).

Практика: Создание различных паттернов из ранее созданных смайликов.

6. Подбор цветовой гаммы для проекта в Adobe Color.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Использование ресурса Adobe Color для более гармоничного подбора цвета. Теория цвета.

Практика: Создание цветового оформления проекта согласно цветовой гармонии.

7. Работа со светом и тенью.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение приемов передачи света и тени на о геометрических фигурах.

Практика: построение геометрических фигур, наложение света, наложение теневых участков и падающей тени.

8. Создание иконки методом трассировки.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение параметров трассировки изображения.

Практика: Рисование логотипа путем перевода изобразительной части из растрового состояния в векторное.

9. Создание поздравительной открытки с применением кистей.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение палитры кистей, их особенностей, методов применения.

Практика: Разработка поздравительной открытки с декоративными элементами, выполненными различными кистями.

10. Создание объекта в изометрии.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение понятия «изометрия», область ее применения в графическом дизайне.

Практика: Рисование объекта путем переноса его частей в разные плоскости инструментами Наклон и Поворот.

11. Рисование в изометрии.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение построения объектов в изометрии.

Практика: Построение объекта в изометрии, используя функцию Вытягивание и скос.

12. Работа с текстом. Неоновый эффект.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение основ работы инструмента Текст. Перевод текста в кривые. Применение к тексту спецэффектов.

Практика: Создание текстовой надписи с эффектом неоновой свечки.

13. Работа с текстом. Градиентный 3D эффект.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Продолжение изучения возможностей инструмента Текст. Перевод текста в кривые. Копирование и смещение объекта.

Практика: Создание объемной текстовой надписи с градиентным переходом.

14. Рисование инструментом «Кривизна».

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Изучение отличия рисования инструментом Перо от инструмента Кривизна. Возможности инструмента Кривизна.

Практика: Рисование объекта, используя инструмент Кривизна.

15. Flat-иллюстрация.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Знакомство с понятием флэт-иллюстрации. Особенности построения данного вида изображений.

Практика: Рисование flat-персонажа.

16. Полезные сочетания клавиш при работе в программе.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Знакомство с полезными сочетаниями клавиш, которые помогут ускорить работу в программе Adobe Illustrator.

Практика: Применение клавиш на примерах.

17. Создание итоговой иллюстрации.

Материалы и оборудование: тетрадь или блокнот для записей теоретического материала, ручка, компьютер с установленным графическим редактором Adobe Illustrator, подключенный к сети Интернет; клавиатура + компьютерная мышь, проектор и экран для преподавателя.

Теория: Ознакомление с пошаговой инструкцией.

Практика: Самостоятельное выполнение работы по построению объектов с различными визуальными эффектами.

Планируемые результаты

Предметные:

По итогам реализации дополнительной образовательной программы учащиеся должны освоить:

- навыки быстрой работы в программе Adobe Illustrator;
- навыки создания творческих работ.
- навыки работы с инструментами и палитрами, необходимыми для выполнения задачи.

Метапредметные:

По итогам реализации дополнительной образовательной программы у учащихся должны быть сформированы:

- умение применять навыки работы в творческом коллективе, анализировать итоги своего и коллективного труда;

- коммуникативные навыки в совместной творческо-коммуникативной деятельности.

Личностные:

По итогам реализации дополнительной образовательной программы учащиеся должны иметь:

- устойчивую мотивацию к приобретению творческих навыков;
- самостоятельность в подготовке, проведении и анализе своей работы;
- потребность в творческой деятельности.

Комплекс организационно-педагогических условий

Продолжительность учебного года по **календарному учебному графику:**

Начало учебных занятий по дополнительному образованию учащихся - со 2 сентября.

Окончание учебных занятий – 31 мая.

Продолжительность учебного года 36 недель.

Каникулы зимние: с 28 декабря по 12 января.

Режим занятий: Занятия проходят два раза в месяц продолжительностью 1 академический час по расписанию, утвержденному директором.

Условия реализации программы

Формы контроля результатов обучения

- просмотр творческих работ;
- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ (критерии оценки: качество исполнения, художественная форма, правильное распределение временных ресурсов, оригинальность, творческий подход, соответствие теме задания);
- рефлексия обучающихся (путем анализа проделанной работы на совместном просмотре).

Презентация учащимися выполненной итоговой работы проводится путем демонстрации на экране с помощью мультимедийного проектора.

Оценочные, контрольно-измерительные материалы

Отслеживание результативности происходит в форме педагогического наблюдения и анализа выполненных работ учащихся по усвоению учащимися знаний, умений и навыков,

необходимых для выполнения работ. Итогом является качественное выполнение всех предложенных творческих работ.

Отслеживаются: уровень знаний теоретического материала, степень овладения приёмами работы различными инструментами и палитрами программы, умение анализировать и решать творческие задачи, сформированность интереса обучающихся к занятиям.

При проведении аттестации оценивание знаний, умений и навыков фиксируется на пяти уровнях: -неудовлетворительный (1 балл) -минимальный (2 балла) -базовый (3 балла) -повышенный (4 балла) -творческий (5 баллов).

*неудовлетворительный – учащийся программу «Вектор» не освоил, т.е. не приобрел предусмотренную учебным планом сумму знаний, умений и навыков; не выполнил итоговую работу, либо выполнил в минимальном объеме, недостаточном для оценивания;

*минимальный – учащийся выполняет учебную программу «Вектор» от 20% до 40%, свободно ориентируется в программе, выполняет итоговую работу с помощью преподавателя;

*базовый – учащийся выполняет учебную программу «Вектор» от 40% до 60%, свободно ориентируется в программе, оптимально выбирает инструменты для выполнения работы; при выполнении итоговой работы лишь изредка обращается за помощью педагога;

*повышенный – учащийся проявляет устойчивый интерес к векторной графике; выполняет программу от 60% до 80%, стремится к дополнительным занятиям, принимает участие в конкурсах, выставках разного уровня;

*творческий – обучающийся выполняет программу «Вектор» от 80% до 100%, дополнительно самостоятельно занимается, проявляет ярко выраженные способности к изучаемой программе.

Результаты представляются в диагностических листах.

Диагностический лист для учащихся

№ п/п	Ф.И.О. учащихся	Наименование темы
		Уровень освоения

=

Формы предъявления и демонстрации планируемых результатов. Итоговая работа по построению предметов в изучаемой программе.

Материально-техническое оснащение программы.

Кабинет, оснащенный рабочими местами для 10 обучающихся и преподавателя (компьютерный стол, кресло, компьютер, с установленным программным обеспечением: ОС

Windows, Microsoft Office, Adobe Illustrator, устойчивое Интернет-соединение, клавиатура, мышь), Zoom, проектор, экран.

Занятия проводятся преподавателем графического дизайна первой категории.

Материалы и инструменты для занятий:

Тетрадь или блокнот для конспектирования, ручка

Методы обучения:

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

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.

Освоение программы «Вектор» проходит в форме практических занятий на основе демонстрации выполнения задания преподавателем в сочетании с изучением теоретических основ того или иного изучаемого материала. Выполнение каждого задания сопровождается устными пояснениями педагога. Приоритетная роль отводится показу педагогом приемов и порядка ведения работы. В программе «Вектор» на начальном этапе обучения, на примере построения простых объектов происходит знакомство с принципами работы в программе векторной графики. Преобладает подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение практической работы. В последующем осуществляется переход к более сложным приемам рисования. Основным методическим условием обучения векторной графике является приобретение обучающимися навыков последовательной работы рисованием объектов: от общего – к частному, от частного – к обогащенному общему, от плоского – к объемному решению. Одним из действенных и результативных методов в освоении графического редактора является проведением педагогом мастер-классов, демонстрации приемов работы через проектор, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться, постичь секреты мастерства и удостовериться, что задача выполнима. Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются педагогом перед началом выполнения задания. Педагог также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности работы будет определяться степенью решения поставленных задач. Каждое задание должно быть посильным и не трудоемким по времени. Ход работы учебных занятий сопровождается

периодическим анализом с участием обучающихся с целью развития у них аналитических способностей и умений прогнозировать и видеть свои ошибки. Такой практико-ориентированный подход позволит обучающимися эффективно приобретать практические умения и навыки на основе теоретических знаний.

Педагогические технологии:

- технологию личностно-ориентированного развивающего обучения с целью максимального развития индивидуальных познавательных способностей ребенка, на основе его жизненного опыта.

- технологию проблемного обучения, благодаря чему занятие превращается в живое, заинтересованное решение проблем.
- здоровьесберегающие технологии: - упражнения на релаксацию (игра «Роняем руки», мышечная релаксация, игра «Неопознанное» и др);
- упражнения для формирования правильной осанки («Вверх рука и вниз рука», физминутки);
- упражнения для глаз;
- технологию проектного обучения (творческие проекты)

Развитие нравственных чувств и нравственного сознания обучающихся.

- эвристические технологии (развитие творческих способностей) - это те, основной задачей которых является создание обучающимися новых образовательных результатов: идей, зарисовок. К эвристическим методам обучения относятся:
 - метод смыслового видения — одновременная концентрация на образовательном объекте физического зрения и пытливо настроенного разума позволяет понять внутреннюю сущность объекта;
 - метод придумывания - создание нового, не известного ранее продукта в результате определенных умственных действий;
 - метод синектики (Дж. Гордон) базируется на методе мозгового штурма, различного вида аналогии, инверсии, ассоциаций и др. Таким образом, применяя данные технологии, процесс обучения становится более полным, интересным и насыщенным.

Методы художественно-эстетического воспитания:

- метод художественного уподобления. (Эмоциональное слияние зрителя с чувствами и позицией автора).
- метод «открытий» (творческая деятельность порождает новую идею);

Дидактический материал. В качестве дидактического материала используются иллюстрации мастеров, картины, фотографии, наглядные пособия. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по творческим заданиям.

Список литературы:

1. Adobe Illustrator CS. Официальный учебный курс (+ CD). - М.: Эксмо, 2014. - 592 с.
2. Adobe Illustrator CS3. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Триумф, 2008. - 464 с.
3. Adobe Illustrator CS4. Официальный учебный курс (+ CD-ROM). - М.: Эксмо, 2009. - 512 с.
4. Ted, Alspach Illustrator® 9 Bible (Bible) / Ted Alspach, Kelly L. Murdock, Pierre E. Bezier. - Москва: ИЛ, 1993. - 658 с.
5. Бурлаков, Михаил Illustrator CS2 для пользователя / Михаил Бурлаков. - М.: Бином, 2006. - 448 с.
6. Бурлаков, Михаил Illustrator CS3. Самоучитель с электронным справочником (+ CD-ROM) / Михаил Бурлаков. - М.: КУДИЦ-Пресс, 2008. - 336 с.
7. Глушаков, С.В. Все секреты, трюки и эффекты Photoshop, Illustrator, Corel / С.В. Глушаков. - Москва: РГГУ, 2008. - 329 с.
8. Гурский, Юрий Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Юрий Гурский , Андрей Жвалевский , Владимир Завгородний. - М.: Питер, 2011. - 704 с.
9. Карлинс, Дэвид Забавные трюки и приемы работы в Adobe Illustrator CS2 / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
10. Карлинс, Дэвид Оригинальные проекты для Adobe Illustrator CS2. Как стать гением дизайна за 5 минут / Дэвид Карлинс , Брюс К. Хопкинс. - М.: НТ Пресс, Харвест, 2007. - 400 с.
11. Климов, Александр MS Agent. Графические персонажи для интерфейсов (+ CD-ROM) / Александр Климов. - М.: БХВ-Петербург, 2005. - 342 с.
12. Платонова, Н. С. Создание информационного листка (буклета) в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator / Н.С. Платонова. - М.: Интернет-университет информационных технологий, Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 152 с.

