

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет по образованию Санкт-Петербурга

Администрация Калининского района

ГБОУ Гимназия № 63

РАССМОТРЕНО

МС ГБОУ Гимназия № 63

Председатель

_____ В. С. Сладкова

Протокол м/с № 7 от 10
июня 2025 г.

СОГЛАСОВАНО

Педагогический совет

ГБОУ Гимназии № 63

Протокол № 8 от 11 июня
2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ Гимназии
№ 63 Калининского района

_____ О. Г. Туманова

Приказ № 125 от 11 июня
2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА

(ID 6671267)

курса внеурочной деятельности

«Графический дизайн. Цифровая иллюстрация»

для обучающихся 3-4 классов

Санкт-Петербург 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ"

Рабочая программа внеурочной деятельности «Графический дизайн. Цифровая иллюстрация» является модифицированной, так как создана на основе уроков образовательных сайтов, но подобранный материал адаптирован с учетом особенностей образовательного учреждения, возраста и уровня подготовки обучающихся и составлена на основе:

Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации (далее – РФ)»; Федерального закона от 19.12.2023 № 618-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»

1. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (Зарегистрирован 05.07.2021 № 64100).
2. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.07.2022 № 569 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования» (Зарегистрирован 17.08.2022 № 69676)
3. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 372 «Об утверждении федеральной образовательной программы начального общего образования» (Зарегистрирован 12.07.2023 № 74229).
4. Плана внеурочной деятельности ГБОУ Гимназии №63 Калининского района Санкт-Петербурга на 2024-2025 учебный год.

Ее реализация в процессе организации учебной деятельности обеспечивает:

- установление взаимоотношений субъектов деятельности на уроке как отношений субъектов единой совместной деятельности, обеспечиваемой общими активными интеллектуальными и практическими усилиями;
- организацию на уроках активной деятельности учащихся, на разных уровнях познавательно-практической самостоятельности (в этом и заключается важнейшее условие реализации воспитательного потенциала современного урока - активная познавательная и практическая деятельность детей);
- использование воспитательных возможностей предметного содержания через подбор соответствующих практических навыков и действий.

Данная программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (далее ДОТ) и может быть реализована с использованием исключительно этих технологий.

Структура занятий выстроена с учетом здоровьесберегающих технологий. Занятия проводятся при постоянной смене деятельности. При выполнении практических работ через каждые 20 минут работы делается перерыв для выполнения гимнастики для глаз и позвоночника, чтобы предупредить усталость глаз и искривление позвоночника при работе за столом с компьютером.

В 3 классе учебным планом предусмотрено 17 часов из расчёта 1 учебный час в неделю (17 недели).

В 4 классе учебным планом предусмотрено 17 часов из расчёта 1 учебный час в неделю (17 недели).

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ "

Цели программы:

Создание оптимальных педагогических условий и формирование у обучающихся интереса к техническим видам творчества, получение базовых знаний и умений на высокотехнологичном оборудовании и расширение у детей интереса к изобразительному творчеству как к виду технического творчества.

Личностные:

- выработать стремление к самостоятельной исследовательской работе и самопрезентации;
- развить мотивацию личности к познанию и творчеству;
- развивать художественное восприятие объектов живой и неживой природы;
- развивать интерес к чтению через иллюстрирование произведений художественной литературы.

Метапредметные:

- развивать навыки анализа информации, поэтапного планирования действий;
- развивать взаимосвязь окружающего мира (изображение природы, предметов, людей) с литературой (книжная иллюстрация);
- развивать технические навыки (пользование художественными материалами, графическим планшетом)

Предметные:

- научить применять инструментарий в программе SketchBook для создания цифровых иллюстраций;
- сформировать практические навыки работы на графическом планшете;
- научить основным приемам и методам изображения на двумерной плоскости.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ " В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Актуальность и необходимость данной программы продиктована развитием современных технологий и заключается в том, что в период цифровизации общества значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка в различных сферах - это рисование на планшете и 3D-моделирование. Сферы применения данных технологий самые разные. И детям просто необходимо обучаться навыкам востребованных уже в ближайшее десятилетие специальностей.

Особенности реализации программы

- Включение учащихся в активную деятельность.
- Доступность и наглядность.
- Связь теории с практикой.
- Учёт возрастных особенностей.
- Сочетание индивидуальных и коллективных форм деятельности.

- Целенаправленность и последовательность деятельности (от простого к сложному).

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ "

Для решения основных учебных задач, используются традиционные методы ведения занятий и новые педагогические технологии, различные типы уроков: комбинированное занятие, групповые занятия, коллективная работа, занятие-игра, диалог и постановка творческих задач с индивидуальным подходом к каждому ребенку, проектная деятельность. Занятия включают в себя теоретическую, практическую, аналитическую части. Данная программа открывает обучающимся широкий простор для технического творчества.

Способы проверки ожидаемых результатов:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение творческих, проектных заданий.

Формы подведения итогов:

- открытые мероприятия;
- выставки творческих работ, обучающихся;
- участие в конкурсах;
- создание презентаций.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН. ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ "

3 КЛАСС

1. Введение. Основные понятия графики в программе SketchBook

Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания цифровой иллюстрации. На данном этапе важно знать специфику работы с иллюстрированием в электронном виде об отличии от «живого» рисования. Организация рабочего места. Введение в мир SketchBook и иллюстрацию.

Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы для раскрытия в digital иллюстрировании.

2. Инструменты SketchBook.

Теоретические сведения. Изучение основных технических приемов.

Практическая работа. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса. При помощи простейших упражнений постановка руки для работы на планшете.

3. Базовые инструменты рисования

Знакомство с алгоритмом работы для скетчига.

Практическая работа. Работа с палитрой кистей, карандаш, работа с цифровым аналогом простого карандаша, аэрограф, маркер, имитация работы аэрографа, малярная кисть, фломастер и тд.

4. Инструменты модификаций

Пластика и ритм – это общие принципы для выразительного рисования любых растений и животных. Понятия линии, перспективы, применение соответствующих инструментов. Основы стилизации.

Практическая работа. Работа с линиями, перспективой. Ровная и предсказуемая линия, стиль рисования. Рисование с применением инструмента - линейка

5. Инструменты слоя

Теоретические сведения. Редактор слоя, опции слоя

Практическая работа. Учимся управлять слоями, работать с редактором.

6. Менеджер материалов

Теоретические сведения. Текстуры, непрозрачность, эффект масляной живописи использование текстурных кистей.

Практическая работа. Рисуем натюрморт в стиле поп - арт

7. Цвет в иллюстрации

Теоретические сведения. Выявление холодных и теплых цветов, изучение цветового круга Иттена, цветовых моделей CMYK и RGB. Основное отличие декоративного рисования. Определение и специфика стилизации.

Практическая работа. Работа с программой подбором цветовых гармоний онлайн. Выбор композиции. Выполнение лайна декоративной иллюстрации программе SketchBook.

4 КЛАСС

1. Введение. Основные понятия графики в программе SketchBook

Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания цифровой иллюстрации. На данном этапе важно знать специфику работы с иллюстрированием в электронном виде об отличии от «живого» рисования. Организация рабочего места. Введение в мир SketchBook

и иллюстрацию.

Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы для раскрытия в digital иллюстрировании.

2. Инструменты SketchBook.

Теоретические сведения. Изучение основных технических приемов.

Практическая работа. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса. При помощи простейших упражнений постановка руки для работы на планшете.

3. Базовые инструменты рисования

Знакомство с алгоритмом работы для скетчига.

Практическая работа. Работа с палитрой кистей, карандаш, работа с цифровым аналогом простого карандаша, аэрограф, маркер, имитация работы аэрографа, малярная кисть, фломастер и тд.

4. Цвет в иллюстрации

Теоретические сведения. Выявление холодных и теплых цветов, изучение цветового круга Иттена, цветовых моделей CMYK и RGB. Основное отличие декоративного рисования. Определение и специфика стилизации.

Практическая работа. Работа с программой подбором цветовых гармоний онлайн. Выбор композиции. Выполнение лайна декоративной иллюстрации программе SketchBook.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающиеся научатся проявлять интерес к первым творческим успехам товарищей, творчески откликаться на события окружающей жизни.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании обучения, учащиеся научатся организовывать свою деятельность, поддерживать порядок во время работы, у детей сформируется устойчивая заинтересованность в творческой деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

3 КЛАСС

По окончании обучения будут знать:

- виды иллюстрации и ее назначение;
- виды и свойства графических художественных материалов;
- правила безопасности работы с техническим оборудованием;
- технологию рисования на графическом планшете;
- особенности выполнения различных рисунков;

Будут уметь:

- работать с техникой для изобразительной деятельности с соблюдением техники безопасности;
- организовать свое рабочее место;
- выбирать способы оформления своей работы, упрощать ее и использовать личный метод стилизации;
- сохранять иллюстрацию для дальнейшего редактирования или печати;
- работать послойно в реалистичной живописи;
- творчески грамотно оформлять свои изделия.

4 КЛАСС

По окончании обучения будут знать:

- виды иллюстрации и ее назначение;
- виды и свойства графических художественных материалов;
- правила безопасности работы с техническим оборудованием;
- технологию рисования на графическом планшете;
- особенности выполнения различных рисунков;

Будут уметь:

- работать с техникой для изобразительной деятельности с соблюдением техники безопасности;
- организовать свое рабочее место;

- выбирать способы оформления своей работы, упрощать ее и использовать личный метод стилизации;
- сохранять иллюстрацию для дальнейшего редактирования или печати;
- работать послойно в реалистичной живописи;
- творчески грамотно оформлять свои изделия.

3 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Введение. Основные понятия графики в программе SketchBook	3	Ознакомление с интерфейсом и функциональностью программы SketchBook; изучение основных понятий компьютерной графики; освоение простых техник рисования и редактирования изображений	Беседа, практическая работа	
2	Базовые инструменты рисования	5	Ознакомление с основами работы на графическом планшете и изучение ключевых инструментов для цифрового рисования	Практическая работа	
3	Инструменты модификаций	5	Знакомство с основными инструментами модификации изображений в графических редакторах (трансформация объектов: масштабирование, поворот, наклон, искажение; фильтры и	Беседа, презентация, практическая работа	

			<p>эффекты: коррекция цвета и чёткости изображения, добавление специальных эффектов; ретушь и коррекция; редактирование контуров и фигур; создание уникальных стилей и паттеров) и научиться их эффективному использованию для улучшения качества иллюстраций</p>		
4	Цвет в иллюстрации	4	<p>Изучение основ теории цвета и научиться эффективно применять различные цветовые схемы в цифровой иллюстрации</p>	<p>Беседа, презентация, практическая работа</p>	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17			

4 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Введение. Основные понятия графики в программе SketchBook	5	Знакомство с основными понятиями компьютерной графики и освоение базовых инструментов графического редактора SketchBook	Беседа, практическая работа	
2	Базовые инструменты рисования	8	Формирование навыков работы с цифровыми устройствами. Знакомство с основными понятиями и инструментами: устройство ввода; типичные инструменты для рисования на планшете (кисть Brush Tool, карандаш (Pencil Tool), ластик	Беседа, практическая работа, презентация	

			(Eraser Tool), заливка (Fill Tool), выделение (Selection Tools)		
3	Цвет в иллюстрации	4	Работа с основными характеристиками цвета: тон, насыщенность, яркость; использование цветового круга Иттена; использование цвета для передачи настроения и атмосферы в иллюстрациях; знакомство с принципами подбора гармоничных цветовых схем и управление цветами в графическом редакторе	Беседа, практическая работа	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17			

3 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.	1	0	0.5	
2	Инструменты SketchBook: изучение панели Инструментов.	1	0	0.5	
3	Палитра кистей. Шайба кистей и цветов. Редактор слоёв и редактор цветов	1	0	0.5	
4	Работа с цифровым аналогом простого карандаша. Карандаш. Отработка штриховки	1	0	0.5	
5	Имитация работы аэрографом	1	0	0.5	
6	Маркер. Шариковая ручка	1	0	0.5	
7	Малярная кисть, фломастер, чернильное пятно	1	0	0.5	
8	Твёрдый и мягкий ластик	1	0	0.5	
9	Изменение масштаба	1	0	0.5	
10	Вращение, трансформация, сплошная заливка	1	0	0.5	
11	Симметрия и ровная линия. Предсказуемая линия	1	0	0.5	
12	Линии перспективы. Эллипс, лекало	1	0	0.5	
13	Рисование объектов с применением инструментов	1	0	1	
14	Цвет в иллюстрации	1	0	0.5	
15	Декоративная иллюстрация	1	0	1	

16	Творческий проект	1	0	1	
17	Итоговый тест «Мир компьютерной графики»	1	0	0.5	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	0	10	

4 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.	1	0	0.5	
2	Инструменты SketchBook. Введение	1	0	0.5	
3	Инструменты SketchBook: изучение панели инструментов	1	0	0.5	
4	Редактор слоёв и редактор цветов	1	0	0.5	
5	Инструменты SketchBook: режимы отображения. Способы масштабирования.	1	0	0.5	
6	Работа с палитрой кистей	1	0	1	
7	Работа с цифровым аналогом простого карандаша	1	0	0.5	
8	Карандаш. Отработка штриховки	1	0	1	
9	Рисование реалистического графического слона	1	0	0.5	
10	Маркер шариковая ручка	1	0	0.5	
11	Малярная кисть, фломастер, чернильное пятно	1	0	0.5	
12	Завихрение и размытие. Увеличение резкости	1	0	0.5	
13	Композиция «Человек в городе» в стиле абстрактного экспрессионизма	1	0	0.5	
14	Цвет в иллюстрации	1	0	1	
15	Имитация акварельной живописи	1	0	1	
16	Итоговый творческий проект	1	0	1	

17	Защита проекта	1	0	0.5	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		17	0	11	

