

АННОТАЦИЯ
к рабочей программе
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная разработка керамических изделий»

Авторы - педагоги дополнительного образования
Т.М. Леонтьева, А.Д. Федорова, Е.А. Битюцкая

Авторская дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная разработка керамических изделий», соединяющая детское увлечения лепкой с увлечением компьютером, т.е. творчество, рукоделие, искусство – с техническим прогрессом, решает, как проблему развития творческого потенциала и даже коррекции развития детей, так и проблему детской компьютерной зависимости, когда дети «уходят» в мир компьютерных игр, ограничивая этим свое развитие. В данной образовательной программе компьютерные технологии изучаются в сочетании с творческим занятием лепкой, что дает новые возможности в открытии и развитии способностей детей, которые даны им от рождения.

Программа разработана для учащихся **7-11 лет**. Дети этого возраста любят лепить, а родители понимают, насколько полезно это занятие: «ум ребенка находится на кончике пальцев». Создание керамических изделий один из наилучших способов развития мелкой моторики.

Цель образовательной программы: освоение детьми современных компьютерных технологий для реализации собственных творческих замыслов.

Продолжительность обучения по программе **3 года**. Адресатом программы могут быть все дети, в том числе и дети с ограниченными возможностями по здоровью.


Для более полного удовлетворения потребностей обучающихся в программе предусмотрены различные варианты учебно-тематических планов: на 144 и 216 часа в год. Исходя из этого, занятия проводятся **1-2 раза в неделю по 2 часа** – в компьютерном и теоретическом кабинетах, и **1 раз в неделю по 2 часа** в керамической мастерской.

Программа состоит из **двух** взаимосвязанных **блоков**: «Основы компьютерной грамотности» и «Керамика». Оба блока соединены не механически, а в логике построения всей программы. Процесс обучения строится по принципу: от простого моделирования геометрических фигур до создания сложных декоративных композиций при помощи компьютера, переноса компьютерного проекта на глину и выполнения задуманного в материале.

Ожидаемые результаты обучения:

В результате освоения программы учащиеся **изучат** правила рисования на компьютере объемных предметов и возможности их трансформации в утилитарные формы, научатся понимать роль компьютерных технологий в творчестве. Дети **освоят** теоретические и практические основы компьютерных программ Paint, Microsoft Word, CorelDRAW, изучая их характеристики и возможности через разработку эскизов и проектов творческих работ на компьютере. Познакомятся с керамикой как с одной из областей практической деятельности людей, изучат правила лепки, **научатся** создавать керамические изделия по собственным проектам.

Будет **развиваться** мелкая моторика, эмоциональная отзывчивость детей на многообразие красок и форм в природе, эмоциональные качества при передаче в работах характера, формы и цвета в образах животных, насекомых, человека. Будет развиваться внимательность и наблюдательность, терпение и усидчивость, креативность и фантазия через стилизацию персонажей посредством геометрических подобий, обобщающих форму. Будет развиваться пространственное мышление, воображение и способность к художественному восприятию. Будет развиваться чувство формы, пропорций, ритма, композиции. У детей будет **воспитываться** уважение к своему и чужому труду, упорство в достижении желаемых результатов, чувство товарищества и ответственности. Дети научатся принимать компьютер как инструмент, необходимый для решения различных творческих задач.

 С полной версией программы вы можете ознакомиться в методическом кабинете в будние дни с 10.00 до 18.00.

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга



Е.А. Исаева

2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Компьютерная разработка керамических изделий

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
для детей 7-11 лет
(направленность - техническая)
группа 104

Автор-составитель
Федорова Александра Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Компьютерная разработка керамических изделий**», соединяющая детское увлечение лепкой с увлечением компьютером, т.е. творчество, рукоделие, искусство с техническим прогрессом, решает, как проблему развития творческого потенциала и даже коррекции развития детей, так и проблему детской компьютерной зависимости, когда дети «уходят» в мир компьютерных игр, ограничивая этим свое развитие. В данной образовательной программе компьютерные технологии изучаются в сочетании с творческим занятием лепкой, что дает новые возможности в открытии и развитии способностей детей, которые даны им от рождения.

Характеристика группы. В составе группы 1-го года обучения незначительно преобладают мальчики младшего школьного возраста, в основном не обладающие первоначальными навыками работы на компьютере, но обладающие небольшими художественными навыками, полученными в рамках школьной программы по изобразительному искусству и технологии.

На первом году обучения происходит знакомство с устройством и назначением компьютера, работа в текстовом редакторе Word и в графическом редакторе Paint для моделирования керамических изделий. Происходит знакомство со всеми этапами изготовления керамических изделий: приготовление тестообразной массы, формовка изделия, нанесение декора, сушка, обжиг в печи. Занятия по программе 1-го года обучения, в основном, проходят в игровой форме.

Цель программы: освоение детьми современных компьютерных технологий для реализации собственных творческих замыслов.

Задачи

Образовательные:

- сформировать навыки владения компьютером на уровне пользователя, научиться использовать компьютерные технологии для создания эскизов керамических изделий;
- познакомиться с керамикой, как с одной из областей практической деятельности людей;
- получить представления о проектировании и художественном конструировании керамических изделий;
- научиться создавать художественные работы, керамические изделия по собственным компьютерным проектам;

Развивающие:

- развивать интерес к использованию компьютерных технологий в прикладном творчестве;
- развивать способности к координации мелких движений, моторику рук и пальцев;
- развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение, креативность, фантазию;
- развивать чувство формы, пропорций, ритма, композиции.

Воспитательные:

- воспитывать отношение к компьютеру как инструменту, необходимому для решения различных задач;
- воспитывать чувство товарищества и ответственности через коллективную работу;

Ожидаемый результат 1 года обучения:

Обучающийся будет **знать:** основные приемы работы на персональном компьютере; основные приемы работы в текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint; основы изобразительной грамотности и композиции; общие сведения о дизайне в керамике; виды глины, приемы и технология изготовления керамических работ. Обучающийся будет **уметь:** работать на персональном компьютере в текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint; разрабатывать простые художественные композиции, в том числе, с помощью компьютера; использовать основные приемы лепки и декора; трансформировать плоскостные формы в объемные; создавать простые композиции в материале. У него будет **развиваться:** мелкая моторика, глазомер, чувство формы; эмоциональное восприятие образов. У него будет **воспитываться:** аккуратность и культура исполнения в материале; воспитывать отношение к

компьютеру как инструменту, необходимому для решения различных задач; воспитывать упорство в достижении желаемых результатов.

Рабочая программа (распределение по периодам обучения)
группы первого года обучения
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерная разработка керамических изделий»
ПДО Федорова А.Д. (группа 104)
Блок «Керамика»

Дата занят.	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел			
9.09	315	Т: Инструктаж по ОТ. Ознакомление с планом работы на весь учебный год. Обзор мастерской.	1	1.1					
		П: Знакомство с оборудованием рабочих мест. Опрос по ОТ	1						
16.09	315	Т: Стилизация пласта его трансформация в пространстве через геометрические тела. Приемы лепки: выкатки, оттиски, формовки, витья. Показ бус, браслетов прошлых лет.	2	2.1					
23.09	315	П: Лепка геометрической формы шара большого, методом выкатки - 10 шт. Прокол по центру.	1						
		П: Лепка геометрической формы шара маленького, методом выкатки - 10 шт. Прокол по центру.	1						
30.09	315	П: Лепка геометрической формы квадрата, методом оттиска - 10 шт. Прокол по центру.	1						
		П: Лепка геометрической формы прямоугольника, методом оттиска - 20 шт. Прокол по центру -10 шт. и прокол вдоль -10 шт.	1						
07.10	315	П: Лепка геометрической формы треугольник, методом формовки - 10 шт. Прокол по центру.	1						
		П: Лепка геометрической формы цилиндр, методом выкатки, а затем применить метод витья. Прокол по центру.	1						
14.10	315	П: Проектирование авторской работы – бус. Эскизы вариантов компоновки.	1						
		П: Проектирование авторской работы – браслеты. Эскизы вариантов компоновки.	1						
21.10	315	Т: Чтение русских сказок, обсуждение, выбор своего героя.	1				3.1		
		П: Наброски эскизы, идеи по разработке букв, стилизованных под сказочных героев.	1						
28.10	315	Т: Чтение зарубежных сказок, обсуждение выбор своего героя.	1						
		П: Наброски, эскизы идеи букв, стилизованных под сказочного героя.	1						
11.11	315	П: Раскатка пласта, одной толщины под букву.	1						
		П: Подготовка картона буквы - рисунка.	1						
18.11	315	П: Прокол картона буквы – рисунка.	1						
		П: Перевод картона на пласт. Прорисовка рисунка. Прорезание самой буквы в пласте.	1						
25.11	315	П: Лепка основных объемов сказочного героя в букве. Лепка малых объемов сказочного героя в букве.	2	3.2					
02.12	315	П: Лепка мелких деталей, декорировка сказочного героя.	1						
		П: Завершение лепки буквы, обсуждение, отбор лучших работ.	1						
09.12	315	П: Грунтовка больших и маленьких шариков. Роспись геометрических объемов – шариков по компьютерному варианту.	2						

16.12	315	П: грунтовка шариков, треугольников. Роспись геометрических объемов – прямоугольников по компьютерному варианту.	2			
23.12	315	П: грунтовка кубиков, треугольников. Роспись геометрических объемов – кубиков, прямоугольников по компьютерному варианту.	2	3.3		
30.12	315	Грунтовка (бус, браслетов, кулонов). Роспись геометрических объемов по цветовым компьютерным вариантам.	2			
13.01	315	Т: Изучение форм античных сосудов. Изучение сосудов в Эрмитаже. Инструктаж по ОТ П: Опрос по ОТ.	2	3.4		
20.01	315	П: Карандашные эскизы для авторской объемной композиции «Ваза с цветами». Лепка ваз по эскизам	2			
27.01	315	Т: Наглядная демонстрация пластических решений в монтаже и компоновке и окантовке работ. Приемы компоновки цветов в прямоугольнике.	2	4.1		
03.02	315	П: Монтаж объемных, бумажных цветов по компьютерным разработкам. Приклеивание цветов и вазы.	2			
10.02	315	П: Разметка рамки, прием вырезания. Приклеивание рамки. Завершение работы, обсуждение, отбор лучших работ.	2			
17.02	315	Т: Просмотр наглядного материала. Понятие классической компоновки, круг в квадрате. П: Разработка карандашных эскизов авторских часов. Сборка лепных бус и браслетов. По компьютерным эскизам.	1 1	4.2		
03.03	315	П: Лепка керамических деталей для авторских часов (стрелки, маятник и т. д.) по карандашным эскизам. Декорирование, проработка деталей.	2		4.3	
10.03	315	П: Лепка керамических деталей для авторских часов (стрелки, маятник и т. д.) по карандашным эскизам. Декорирование, проработка деталей.	2			
17.03	315	Т: Понятие о сочетании в композиции плоских и объемных форм. Пластовая пластика и ее решение.	2	5.1		
24.03	315	Т: Объемная пластика и ее решение. Основные принципы работы при выполнении задач.	2			
31.03	315	П: Раскатка пластов разных по толщине. Раскатка пластов одинаковой толщины.	2			
7.04	315	П: Прокол компьютерных картонов – цветы. Завершение проколов компьютерных картонов – цветы.	2			
14.04	315	П: Прокол компьютерных картонов – птица. Прокол прочих деталей – ветки, ягоды и т. д.	2			
21.04	315	П: Перевод на разные толщины пласты – цветов через картон. Лепка пластовой пластики. Перевод картона на пласт одной толщины – птиц через картон. Лепка в объемной пластике.	2	5.2		
28.04	315	П: Грунтовка цветов. Грунтовка птиц и прочих деталей.	2			
05.05	315	П: Роспись темперными красками птиц по компьютерным эскизам.	2			
12.05	315	П: Роспись темперными красками по компьютерным эскизам – цветов. Завершение росписи цветов.	2			
19.05	315	П: Роспись прочих деталей по компьютерным эскизам. Натягивание планшета.	2			
26.05	315	П: Монтаж коллективного панно «Волшебный мир» по компьютерным эскизам. Приклеивание керамических деталей – цветов, птиц и др. элементов панно. Завершение работы, обсуждение.	2			

2.06	315	Т: Композиционное решение расстановки работ. Теоретических анализ каждой работы, анализ результатов.	1	6.1		
		П: отбор лучших работ, обсуждение их достоинств. Оформление выставки. Представление работ родителям.	1			
		ИТОГО:	72			

Блок «Основы компьютерной грамотности»

Дата занят.	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел
15.09	315	<u>Теория:</u> Инструктаж по ОТ. Устройство и функции компьютера. Основные и периферийные устройства компьютера.	1,5	1.1		
		<u>Практика:</u> Оформление рабочей тетради. Опрос по ОТ				
	403	<u>Практика:</u> Работа с текстом в редакторе Word по заданиям (панель инструментов Word).	0,5			
22.09	315	<u>Теория:</u> Основные понятия Windows. Главное меню. Рабочий стол.	1	2.1		
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> «Окна», файлы и папки. <u>Практика:</u> Работа с печатным текстом (шрифт, размер, стиль, цвет и т. д.). Создание, открытие, закрытие, сохранение файлов и папок.	1			
29.09	315	<u>Теория:</u> Файловая, иерархическая системы. Панель рисования программы Word	1,5			
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Практика:</u> Упражнение с геометрическими фигурами (рисование, изменение размера).	0,5			
6.10	315	<u>Теория:</u> Панель рисования программы Word. Сетка.	1			
		<u>Практика:</u> Упражнение с геометрическими фигурами (перемещение)				
13.10	315	<u>Теория:</u> Понятие о дизайне, графическом дизайне. Дизайн и компьютер.	1			
		<u>Практика:</u> Панель рисования программы Word.				
	403	<u>Теория:</u> Копирование, порядок объектов. <u>Практика:</u> Упражнение с геометрическими фигурами (копирование, вставка, удаление).	1			
20.10	315.	<u>Теория:</u> Этапы создания проекта.	0,5			
		Группировка, порядок объектов.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Упражнение с геометрическими фигурами. Работа с фигурами, линиями и стрелками.				
27.10	315	<u>Теория:</u> Редактор Word. Понятие «цвет». Теплые и холодные цвета. Основные цвета. Дополнительные цвета.	0,5	3.1		
		<u>Практика:</u> Копирование цветового круга в тетрадь.				
	403	<u>Теория:</u> Палитра цветов на панели «Рисование» в редакторе Word.	1,5			
		<u>Практика:</u> Упражнение: разбиение на более мелкие формы квадрата, круга, треугольника. Создание черно-белой композиции.				
3.11	315	<u>Теория:</u> Значение цвета в композиции.	1,5			
		<u>Практика:</u> Создание композиций на контрастное и спокойное сочетание цветов.				

	403	<u>Практика:</u> Разработка нескольких вариантов композиции в круге (для бус и браслетов) и их цветовое решение.	0,5			
10.11	315	<u>Теория:</u> Понятие композиции - центральная композиция, устойчивые и неустойчивые композиции.	1	3.2		
		<u>Практика:</u> Создание композиций на тему контраста (мелкое, крупное).				
	403	<u>Теория:</u> Палитра цветов на панели «Рисование» в редакторе Word.	1			
		<u>Практика:</u> Разработка нескольких вариантов композиции в прямоугольнике (для бус и браслетов).				
17.11	315	<u>Теория:</u> Панель «Рисование» в редакторе Word	1,5			
		<u>Практика:</u> Создание композиций на тему контраста (тупое, острое; частое, редкое)				
	403	<u>Практика:</u> Разработка нескольких вариантов композиции в квадрате (для бус и браслетов) и их цветовое решение.	0,5			
24.11	315	<u>Теория:</u> Панель «Рисование» в редакторе Word. Понятие «масштаб»	1			
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> Изменение размера «автофигур».	1			
		<u>Практика:</u> Создание множества компьютерных композиционных вариантов бус и браслетов по размеру готовых лепных геометрических фигур.				
1.12	315	<u>Практика:</u> Работа в тетради (панель «Рисования» в Word)	1			
	403.	<u>Практика:</u> Создание множества компьютерных композиционных вариантов бус и браслетов по размеру готовых лепных геометрических фигур.	1			
8.12	315.	<u>Теория:</u> Изучения орнаментов народов разных стран и эпох. Понятие ритма. Понятие текстуры и фактуры в создании орнамента.	1,5	3.3.		
		<u>Практика:</u> Работа в тетради. Создание орнамента.				
	403	Создание ритмических черно-белых графических композиций.	0,5			
15.12	315	<u>Практика:</u> Передача текстуры и фактуры в тетради.	1			
	403	<u>Практика:</u> Создание ритмических черно-белых графических композиций.	1			
22.12	315	<u>Теория:</u> Инструмент «Заливка» на панели «Рисование» в редакторе Word.	0,5			
	403	<u>Теория:</u> Способы создания узора, фактуры, градиента в редакторе Word.	1,5			
		<u>Практика:</u> Компьютерный проект букв в масштабе по готовым лепным изделиям.				
29.12	315	<u>Теория:</u> Понятие «масштаб» (повторение)	1			
		<u>Практика:</u> Выполнения задания на тему «масштаб» в тетради				
	403	<u>Теория:</u> Способы создания узора, фактуры, градиента в редакторе Word.	1			
		<u>Практика:</u> Компьютерный проект букв в масштабе по готовым лепным изделиям. Цветовое решение.				
12.01	315	<u>Теория:</u> Инструктаж по ОТ. Периферийные устройства компьютера. Принтер	1			
		<u>Практика:</u> Работа в тетради. Опрос по ОТ.				
	403	<u>Теория:</u> Работа с принтером.	1			
		<u>Практика:</u> Создание на основе проекта «картона» для тиражирования. Сохранение файла. Печать.				

19.01	315	<u>Теория:</u> Изучение материала для создания проекта цветов.	1	3.4		
		<u>Практика:</u> Создание эскизов цветов из геометрических фигур в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> Панель рисования Word – объем и тень.	1			
		<u>Практика:</u> Компьютерная разработка проектов бумажных цветов для авторской настенной объемной композиции (ваза с цветами).				
26.01	315	<u>Теория:</u> Виды носителей информации и их различие: флеш-карты, CD- диски, съёмный жёсткий диск.	1			
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> Копирование и сохранение информации на внешние носители информации.	1			
		<u>Практика:</u> Создание «картона» для лепки цветов на основе компьютерных проектов. Работа с носителями информации.				
2.02	315	<u>Теория:</u> Общий обзор и основные функции редактора Paint. Назначение.	1	4.1		
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> Окно программы Paint. Изучение инструментов редактора Paint.	1			
		<u>Практика:</u> Выполнение упражнения в редакторе Paint.				
9.02	315	<u>Теория:</u> Наглядный материала для панно «Волшебный мир».	1,5			
		<u>Практика:</u> Подбор объектов для компьютерного проекта.				
	403.	<u>Практика:</u> Разработка компьютерного эскиза птиц для панно «Волшебный мир».	0,5			
16.02	315	<u>Практика:</u> Выполнения задания в тетради.	1			
	403	<u>Практика:</u> Разработка компьютерного эскиза птиц для панно «Волшебный мир». Создание «картона» для лепки птиц на основе эскизов.	1			
2.03	315	<u>Теория:</u> Копирование объектов из программы Paint в Word.	1	4.2		
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Теория:</u> Возможности текстового редактора Word в цветовом оформлении проектов - заливки.	1			
		<u>Практика:</u> Выполнение упражнения на заливку объектов.				
9.03	315	<u>Теория:</u> Возможности текстового редактора Word в цветовом оформлении проектов - заливки. Повторение спектр, тон и др.	0,5			
	403	<u>Теория:</u> Способы создания узора, фактуры, градиента в редакторе Word.	1,5			
		<u>Практика:</u> Выполнение упражнения на заливку объектов.				
16.03	315	<u>Практика:</u> Создание графического эскиза открытки.	1	4.3		
	403	<u>Практика:</u> Создание открытки. Копирование объектов из программы Paint в Word. Компьютерная разработка часов на основе рисованных эскизов	1			
23.03	315	<u>Практика:</u> Создание графического эскиза открытки.	1			
	403.	<u>Практика:</u> Создание открытки (цветовой вариант). Компьютерная разработка часов на основе рисованных эскизов. Печать.	1			
30.03	315	<u>Практика:</u> Компонировка компьютерных рисунков и керамических деталей часов.	1			
	403	<u>Практика:</u> Выполнение задания на тему «обработка изображения» (масштаб, порядок, группировка).	1			

6.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Понятие «доминанты» в композиции.	1,5	5.1			
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием «доминанты».					
403.	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир».	0,5					
13.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Понятие композиции - центральная композиция.	1,5				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с «композиционной паузой».					
403	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир».	0,5					
20.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Понятие композиции - устойчивые и неустойчивые композиции.	1,5				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием симметрии асимметрии.					
403	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир».	0,5					
27.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Теплые и холодные цвета.	1,5				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием контраста теплого и холодного.					
403.	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир». Варианты цветового решения.	0,5					
4.05	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Цветовой круг. Основные цвета.	1,5				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием контраста основных цветов.					
403	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир». Варианты цветового решения.	0,5					
11.05	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Цветовой круг. Дополнительные цвета.	1,5				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием контраста дополнительных цветов.					
403	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир». Варианты цветового решения.	0,5					
18.05	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Контраст по площади цветowych пятен.	1				
		<u>Практика:</u> Создание композиции с использованием контраста по площади цветowych пятен.					
403	<u>Теория:</u> Режимы просмотра документов в программе Word.	1					
	<u>Практика:</u> Графический проект компоновки панно «Волшебный мир». Варианты цветового решения. Печать.						
25.05	315	<u>Теория:</u> Обзор материалов, изученных за год. Опрос.	1,5	6.1			
		<u>Практика:</u> Тестирование по всему материалу.					
403.	<u>Практика:</u> Контрольные практические задания в программах Word и Paint.	0,5					
1.06	315	<u>Практика:</u> Работа в тетради (общая сетевая папка)	1				
	403	<u>Практика:</u> Итоговое задание на заданную тему «Оформление именных табличек» к выставочным работам. Помещение работ в общую сетевую папку.	1				
		Итого:	72				

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга



Е. А. Исаева

2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Компьютерная разработка керамических изделий

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
для детей 7-11 лет
(направленность - техническая)
группа 205

Автор-составитель
Федорова Александра Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Санкт – Петербург
2016

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Компьютерная разработка керамических изделий**», соединяющая детское увлечение лепкой с увлечением компьютером, т.е. творчество, рукоделие, искусство с техническим прогрессом, решает, как проблему развития творческого потенциала и даже коррекции развития детей, так и проблему детской компьютерной зависимости, когда дети «уходят» в мир компьютерных игр, ограничивая этим свое развитие. В данной образовательной программе компьютерные технологии изучаются в сочетании с творческим занятием лепкой, что дает новые возможности в открытии и развитии способностей детей, которые даны им от рождения.

Характеристика группы. В группе **2-го года** обучения равное количество мальчиков девочек младшего школьного возраста, некоторые из них прошли подготовку по программе 1-го года обучения, поэтому знакомы: с графическими редакторами Word и Paint; основами изобразительной грамотности и композиции; общими сведениями о дизайне в керамике; видами глины, приемами и технологиями изготовления керамических работ. Они умеют: разрабатывать простые художественные композиции, в том числе, с помощью компьютера; использовать приемы лепки и декора; трансформировать плоскостные формы в объемные; создавать простые композиции из глины и подбирать цветовую гамму согласно компьютерным проектам.

Цель программы: освоение детьми современных компьютерных технологий для реализации собственных творческих замыслов.

На втором году обучения происходит работа с пластинами на плоскости, знакомство с «картонками». Создаются по компьютерным эскизам индивидуальные работы – рамки, поделки, настенные кашпо и т.д.

Итоговой работой второго года является проектирование и изготовление **коллективного** керамического панно. Тема панно задается педагогом. При этом каждый ребенок изготавливает все элементы панно. Делается мини-выставка и коллективно выбираются лучшие работы, которые войдут в общую работу. Педагог помогает найти место в коллективной работе для вклада каждого воспитанника, чтобы панно действительно было коллективным. Для этого педагог учит видеть лучшее в работе других.

Задачи

Образовательные:

- получить представления о проектировании и художественном конструировании керамических изделий;
- научиться создавать художественные работы, керамические изделия по собственным компьютерным проектам;
- изучить правила лепки, формировать и совершенствовать навыки в области различных приемов и технологий в керамике;
- сформировать умение анализировать результаты своей работы.

Развивающие:

- развивать эмоциональность;
- развивать чувство формы, пропорций, ритма, композиции.

Воспитательные:

- воспитывать чувство товарищества и ответственности через коллективную работу;
- воспитывать художественный вкус через знакомство с достижениями человечества в области художественной и технической культуры;
- воспитывать упорство в достижении желаемых результатов.

Ожидаемый результат 2 года обучения:

Обучающийся будет **иметь понятие:** о фронтальном, профильном и вертикальном изображении; о построении перспективы; об основных приемах работы на персональном компьютере; об основных приемах работы в текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint. Обучающийся будет **уметь:** разрабатывать художественные композиции в программах Word, Paint; работать с периферийными устройствами; работать с внешними носителями информации (диск, флэш-память); разрабатывать различные композиционные варианты; работать на компьютере в качестве пользователя. У обучающегося будет **развиваться:** развивать

внимательность и наблюдательность, творческое воображение, креативность, фантазию; эмоциональное восприятие образов. У него будет **воспитываться**: воспитывать художественный вкус через знакомство с достижениями человечества в области художественной и технической культуры; воспитывать чувство товарищества и ответственности через коллективную работу;

**Рабочая программа (распределение по периодам обучения)
группы второго года обучения
дополнительной общеобразовательной программы
«Компьютерная разработка керамических изделий»
ПДО Федорова А.Д. (группа 205)
Блок «Керамика»**

Дата занят	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел
02.09	315	<u>Т</u> : Инструктаж по ТБ и ОТ. Ознакомление с планом работы на весь учебный год. Обзор мастерской.	1	1.1		
		<u>П</u> : Знакомство с оборудованием рабочих мест. Опрос по правилам ТБ	1			
09.09	315	<u>Т</u> : Форма и функция кашпо, его трансформация через образы животных, образное видение через утилитарную вещь.	2	2.1		
16.09	315	<u>Т</u> : Конструирование больших и малых пластов через геометрические объемы. Технология росписи глазурями.	2			
23.09	315	<u>П</u> : Проектирование авторской работы. Восприятие видения через утилитарную вещь. Конструирование и трансформация пластов в геометрические объемы.	2			
30.09	315	<u>П</u> : Создание картона по своему карандашному эскизу. Лепка кашпо через образ животного по своему картону в рельефе.	2			
07.10	315	<u>П</u> : Лепка кашпо через образ животного по своему картону в рельефе. Скрепление пластов, проработка рельефа. Завершение работы, обсуждение.	2			
14.10	315	<u>П</u> : Лепка кашпо через образ человека по компьютерному картону. Перевод картона на пласт, вырезка, лепка рельефа.	2	2.2		
21.10	315	<u>Т</u> : Способы скрепления глиняных пластов.	1			
		<u>П</u> : Скрепление пластов. Завершение лепки кашпо через образ человека.	1			
28.10	315	<u>П</u> : Роспись кашпо по компьютерному эскизу. Завершение росписи кашпо через образ человека. Обсуждение, отбор лучших работ.	2			
11.11	315	<u>Т</u> : Подбор и выбор нужного иллюстративного материала для выполнения новогодней печати. Знакомство с новогодними видами рельефа.	2	3.1		
18.11	315	<u>Т</u> : Повторение основ композиции, композиция в круге.	1			
		<u>П</u> : Создание карандашных эскизов для печати на новогоднюю тему(снежинки, знаки зодиака)	1			
25.11	315	<u>П</u> : Проработка эскиза – рисунка для новогодней печати (снежинка). Рисунок букв в зеркальном отображении.	2			
02.12	315	<u>П</u> : Завершение работы над карандашным эскизом для печати. Обсуждение, отбор лучших эскизов.	2			
09.12	315	<u>П</u> : лепка коллективного панно «Морской мир» по компьютерным эскизам «картону». Прокол «картона» - рыб. Перевод «картона» на глиняные пласти.	2	3.2		

16.12	315	<u>П</u> : Лепка коллективного панно «Морской мир». Прорезание рыб с пластов. Лепка рельефа рыб.	2				
23.12	315	<u>П</u> : Лепка коллективного панно, декорирование – рыб. Завершение лепки рыб для панно «Морской мир»	2				
30.12	315	<u>Т</u> : Дизайн сувенирного изделия. Понятие сувенир. Основы дизайнерского современного искусства.	2	4.1			
13.01	315	<u>Т</u> : Инструктаж по ОТ. <u>П</u> : Лепка рельефа в виде инталии для печати на новогоднюю тему. Знакомство с видами инталии. Опрос по ОТ.	2				
20.01	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона на новогоднюю тему «Печать». Перевод с компьютерного картона – рисунка на пласт глины.	2				
27.01	315	<u>П</u> : лепка рисунка на печати в технике инталии (снежинки). Завершение лепки (снежинки) в технике инталия.	2				
03.02	315	<u>П</u> : Лепка текста в технике инталия. Завершение лепки новогодней печати. Обсуждение, отбор лучших работ.	2				
10.02	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - волн для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – волн.	2		5.1		
17.02	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - ракушек для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – ракушек.	2				
3.03	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - камушков для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – камушков.	2				
10.03	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - водорослей для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – водорослей.	2				
17.03	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - кораллов для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – кораллов.	2				
24.03	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - медузы для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – медузы.	2				
31.03	315	<u>П</u> : Прокол компьютерного картона - моллюсков для панно «Морской мир». Лепка по компьютерному картону – моллюсков.	2				
7.03	315	<u>П</u> : Из всех элементов морской фауны и флоры сделать отбор лучших работ. Из отобранных работ через геометрические решения изготовить конструктивную композицию панно «Морской мир»	2				
14.04	315	<u>Т</u> : Виды глазурей, их состав и отличие друг от друга. <u>П</u> : Роспись рыб и монтирование панно по компьютерным эскизам.	1 1	5.2			
21.04	315	<u>Т</u> : Виды глазурей, их состав и отличие друг от друга. <u>П</u> : Создание низкотемпературных пробников глазури, подбор цветовых пробников.	1 1				
28.04	315	<u>П</u> : Роспись рыб для панно «Морской мир» по компьютерному картону. Роспись рыб высокотемпературными глазурями.	2				
5.05	315	<u>П</u> : Роспись темперными красками по компьютерным эскизам – цветов. Завершение росписи цветов.	2				
12.05	315	<u>П</u> : Роспись элементов морской фауны и флоры низкотемпературными глазурями по компьютерному картону. Завершение росписи.	2				

19.05	315	<u>П:</u> Обтяжка планшета. Мотировка коллективного панно «Морской мир». Приклеивание элементов панно по компьютерному эскизу.	2			
26.05	315	<u>Т:</u> Теоретический анализ каждой работы. Композиционно е решение расстановки работ.	1	6.1		
		<u>П:</u> Отбор лучших работ, обсуждение их достоинств. Оформление выставки. Представление работ родителям.	1			
		ИТОГО:	72			

Блок «Основы компьютерной грамотности»

Дата занят.	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел
6.09	315	<u>Теория:</u> Инструктаж по ТБ и ОТ. Повторение устройства ПК и правил работы с периферийными устройствами (принтер, сканер).	1,5	1.1		
		<u>Практика:</u> Оформление рабочей тетради.				
	403	<u>Практика:</u> Работа с текстом в редакторе Word.	0,5			
13.09	315	<u>Теория:</u> Инструменты редактора Paint. Приемы работы – копирование, вставка, перемещение.	1	2.1		
	403	<u>Практика:</u> Рисование в Paint при помощи инструментов: карандаш, кисть, заливка и т.д.	1			
20.09	315	<u>Теория:</u> Приемы работы – копирование, вставка, перемещение.	1,5			
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ человека на компьютере (фас).	0,5			
27.09	315	<u>Теория:</u> Повторение: виды ритма, орнамента, текстуры и фактуры.	1			
		<u>Практика:</u> Создание геометрического и растительного орнамента.				
	403	<u>Теория:</u> Приемы работы – наклон, поворот.	1			
		<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ человека на компьютере (фас, орнамент).				
4.10	315	<u>Теория:</u> Правила рисования объемных предметов.	1			
		Передача объема на бумаге.				
	403	<u>Теория:</u> Способы передача объема в редакторе Paint.	1			
		<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ человека на компьютере (профиль). Печать на «картоне» линейного рисунка кашпо				
11.10	315	<u>Теория:</u> Файловая и иерархическая система. Панель инструментов редактора Paint.	1	2.2		
		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ животного на компьютере для дальнейшего тиражирования (фас).	1			
18.10	315.	<u>Теория:</u> Копирование объектов из программы Word в Paint.	1			
		<u>Практика:</u> Вставка графического изображения.				
	403	<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ животного на компьютере для дальнейшего тиражирования (контур).	1			
25.10	315	<u>Теория:</u> Внешние носители информации и их различия.	1,5			
		<u>Практика:</u> Работа с файлами, папками.				
	403	<u>Практика:</u> Создание проектов кашпо через образ животного на компьютере для дальнейшего тиражирования (профиль).	0,5			

		Печать. Запись информации на внешние носители.				
1.11	315	<u>Теория:</u> Повторение: Редактор Paint. Периферийные устройства для компьютера. <u>Практика:</u> Создание эскизов рыб для панно «Морской мир».	1,5	3.1		
	403	<u>Практика:</u> Создание на основе эскиза компьютерного рисунка рыбы.	0,5			
8.11	315	<u>Теория:</u> Периферийные устройства для компьютера. Ксерокс (элементы управления) <u>Практика:</u> Создание эскизов рыб для панно «Морской мир».	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Создание на основе эскиза компьютерного рисунка рыбы.	0,5			
15.11	315	<u>Теория:</u> Строение, форма, окрас рыб и художественные способы передачи образов рыб в панно «Морской мир». <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1			
	403	<u>Теория:</u> Графических приемы передачи характера рыб, орнамента. <u>Практика:</u> Создание на основе эскиза компьютерного рисунка рыбы. Цветовое решение.	1			
22.11	315	<u>Теория:</u> Периферийные устройства для компьютера. Настойка документа для печати <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1			
	403	<u>Теория:</u> Настойка документа для печати. <u>Практика:</u> Печать рисунка для создания «картона». Печать цветовых решений.	1			
29.11	315	<u>Теория:</u> Совмещение работы в двух программах и их взаимодействие. Иллюстрации Clip Art.	0,5	3.2		
	403	<u>Теория:</u> Вставка графического изображения. <u>Практика:</u> Выполнение задания по композиции на компьютере. Работа с иллюстрациями Clip Art	1,5			
6.12	315	<u>Теория:</u> Прокрутка, настройка изображения: масштаб, линейка. <u>Практика:</u> Создание эскизов для проектов на новогоднюю тему в карандаше.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Создание графических проектов печати на новогоднюю тему (снежинки, знаки Зодиака) на компьютере (Word).	0,5			
13.12	315	<u>Теория:</u> Понятие перспективы, проекции осей. <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Создание графических проектов печати на новогоднюю тему (снежинки, знаки Зодиака) на компьютере.	0,5			
20.12	315	<u>Теория:</u> Редактор Word, меню – вставка, формат, вид (повторение). <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5	4.1		
	403	<u>Практика:</u> Создание эскизов для панно «Морской мир».	0,5			
27.12	315	<u>Теория:</u> Панель рисования в редакторе – объекты Word Art. <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403.	<u>Практика:</u> Упражнение на использование объектов Word Art.	0,5			
10.01	315	<u>Теория:</u> Строение, форма и художественные способы передачи объектов морской фауны и флоры в панно «Морской мир». <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			

	403	<u>Практика:</u> Создание графических объектов морской фауны и флоры в Paint.	0,5			
17.01	315	<u>Теория:</u> Редактор Paint.	1			
	403	<u>Практика:</u> Создание графических объектов морской фауны и флоры в Paint. Цветовое решение.	1			
24.01	315	<u>Теория:</u> Копирование объектов из программы Paint в Word.	1			
	403	<u>Практика:</u> Создание проектов для панно «Морской мир» в Paint и Word. Цветовое решение. Печать.	1			
31.01	315	<u>Теория:</u> Что такое колонтитулы. Работа в тетради – создание колонтитул	1,5	5.1		
	403	<u>Теория:</u> Настройка колонтитул в Word. <u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир».	0,5			
7.02	315	<u>Теория:</u> Параметры страницы (поля, ориентация, размер) <u>Практика:</u> Работа в тетради – разметка страницы.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир»	0,5			
14.02	315	<u>Теория:</u> Таблицы в редакторе Word	0,5			
	403	<u>Теория:</u> Создание и работа с таблицами. <u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир».	1,5			
21.02	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Цветовой контраст по цвету. <u>Практика:</u> Создание композиции на тему «контраст»	1			
	403	<u>Теория:</u> Панель рисования в программе Word – повторение. <u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир».	1			
28.02	315	<u>Теория:</u> Повторение основ цветоведения. Форма и цвет. <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Проработка деталей.	0,5			
7.03	315	<u>Теория:</u> Понятие симметрии в цвете.	1			
	403	<u>Практика:</u> Создание композиций на тему симметрии. Цветовое решение.	1			
14.03	315	<u>Теория:</u> Игра на тему цветоведения	1			
	403	<u>Практика:</u> Создание композиций на тему симметрии. Цветовое решение.	1			
21.03	315	<u>Теория:</u> Повторение основ основ композиции (светлое и темное). <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1			
	403	<u>Теория:</u> Окно программы Paint. <u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Проработка деталей.	1			
28.03	315	<u>Теория:</u> Повторение основ основ композиции (светлое и темное). Работа в тетради.	1			
	403	<u>Теория:</u> Изучение инструментов редактора Paint. <u>Практика:</u> Компонировка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Проработка деталей.	1			
4.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции (ритм).	1,5			

		<u>Практика:</u> Работа в тетради.				
	403	<u>Практика:</u> Компоновка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Проработка деталей.	0,5			
11.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции (материал и текстура). <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Компоновка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Проработка деталей	0,5			
18.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Значение цвета.	1			
	403	<u>Практика:</u> Компоновка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Цветовое решение.	1			
25.04	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Построение пространства. <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Компоновка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Цветовое решение.	0,5			
2.05	315	<u>Теория:</u> Повторение основ композиции. Построение пространства. <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1,5			
	403	<u>Практика:</u> Компоновка индивидуальных компьютерных проектов в коллективное панно «Морской мир». Цветовое решение.	0,5			
16.05	315	<u>Теория:</u> Таблицы в редакторе Word (повторение) <u>Практика:</u> Работа в тетради.	1			
	403	<u>Теория:</u> Работа с таблицей (повторение). <u>Практика:</u> Разработка нескольких вариантов цветовых решений (в таблице).	1			
23.05	315	<u>Теория:</u> Анкетирование по всему пройденному материалу. Представление работ, созданных за год – виртуальная выставка.	0,5	6.1.		
	403	<u>Теория:</u> Обсуждение работ. <u>Практика:</u> Контрольное задание – создание анималистического орнамента. Печать.	1,5			
		Итого	72			

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга



Е. А. Исаева

2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Компьютерная разработка керамических изделий

Рабочая программа
дополнительной общеразвивающей программы
для детей 7-11 лет
(направленность - техническая)
группа 306

Автор-составитель
Федорова Александра Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Компьютерная разработка керамических изделий**», соединяющая детские увлечения лепкой с увлечением компьютером, т.е. творчество, рукоделие, искусство с техническим прогрессом, решает, как проблему развития творческого потенциала и даже коррекции развития детей, так и проблему детской компьютерной зависимости, когда дети «уходят» в мир компьютерных игр, ограничивая этим свое развитие. В данной образовательной программе компьютерные технологии изучаются в сочетании с творческим занятием лепкой, что дает новые возможности в открытии и развитии способностей детей, которые даны им от рождения.

На третьем году обучения происходит знакомство с графическим редактором CorelDRAW, с новыми видами рельефа, с новым стилем «стимпанк». Ребята создают сначала коллективную работу, например, панно с цветами и бабочками, а затем зачетную индивидуальную работу в технике всех видов рельефа – горельефа, барельефа, контррельефа, инталии. Выполняется работа в стиле «стимпанк».

Итоговой работой третьего года является индивидуальная разработка – панно из керамических плиток или объемное прорезное кашпо, ваза, подсвечник и т.п.

Характеристика группы. В группе **3-го года** обучения занимаются преимущественно девочки смешанного школьного возраста, в основном прошедшие подготовку по программе 1-го и 2-ого года обучения программы «Компьютерная разработка керамических изделий» или других дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ с применением компьютера. Обучающиеся умеют: разрабатывать художественные композиции в программах Word, Paint; работать с периферийными устройствами; работать с внешними носителями информации; разрабатывать различные композиционные варианты⁴ работать на компьютере в качестве пользователя.

Цель программы: освоение детьми современных компьютерных технологий для реализации собственных творческих замыслов.

Задачи

Образовательные:

- получить представления о проектировании и художественном конструировании керамических изделий;
- освоить основы построения декоративной композиции и графических приемов ее решения;
- научиться создавать художественные работы, керамические изделия по собственным компьютерным проектам;
- изучить правила лепки, формировать и совершенствовать навыки в области различных приемов и технологий в керамике;

Развивающие:

- развивать интерес к использованию компьютерных технологий в прикладном творчестве;
- развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение, креативность, фантазию;

Воспитательные:

- воспитывать отношение к компьютеру как инструменту, необходимому для решения различных задач;
- воспитывать чувство товарищества и ответственности через коллективную работу;
- воспитывать упорство в достижении желаемых результатов.

Ожидаемый результат 3 года обучения по программе:

Обучающийся будет **знать:** основы изобразительной грамотности и построения композиции; основные приемы работы на персональном компьютере; основы векторного рисования в редакторе Word; основные приемы работы в редакторе CorelDRAW. Обучающийся будет **уметь:** разрабатывать художественные композиции в редакторе CorelDRAW; разрабатывать различные композиционные варианты по заданным темам; работать на компьютере в качестве пользователя, самостоятельно выбрать редактор и последовательность выполнения задания в зависимости от поставленной задачи. У обучающегося будет **развиваться:** мелкая моторика, глазомер, чувства формы, пропорций, ритма, композиции; эмоциональное восприятие образов;

творческие способности в области рисунка и керамики; художественный вкус, чувство цвета, чувство композиции; системное, логическое, ассоциативное, пространственное мышление. У него будет **воспитываться:** аккуратность и культура исполнения в материале; трудолюбие и усидчивость; устойчивый интерес к художественному творчеству; упорство в достижении желаемых результатов; уважительное отношение к труду.

**Рабочая программа (распределение по периодам обучения)
группы третьего года обучения
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерная разработка керамических изделий»
ПДО Федорова А.Д. (группа 306)
Блок «Керамика»**

Дата занят.	Кабинет	Содержание занятия	Часы	Тема	Дата факт	Подп. зав. отдел
02.09	315	<u>Т:</u> Инструктаж по ОТ. Ознакомление с планом работы на весь учебный год. Обзор мастерской.	1	1.1		
		<u>П:</u> Подготовка оборудования рабочих мест. Опрос по правилам ТБ	1			
09.09	315	<u>Т:</u> Понятие и виды рельефа.	1	2.1		
		<u>П:</u> Просмотр выставки в ЦДЮТТ с детскими работами – рельефами опрос о видах рельефа.	1			
16.09	315	<u>Т:</u> Знакомство со стилем стимпанк. Показ иллюстративного материала. Обсуждение, выбор что понравилось.	1			
		<u>П:</u> Показ детских работ прошлых лет с механикой.	1			
23.09	315	<u>П:</u> Животное «Символ года». Подборка материала с иллюстрациями. Изучение животного, его морды и тела. Зарисовки, наброски в пропорциях.	2			
30.09	315	<u>П:</u> Обсуждение идей в набросках, создание образа через динамику. Зарисовки. Создаем рисунок животного в динамике.	2			
07.10	315	<u>П:</u> Создаем рисунок животного в динамике. Создание образа животному и передача его чувств. Создание силуэтного изображения. Отбор лучших работ.	2			
14.10	315	<u>П:</u> Замес глины, откатка и отжим пласта. Прокол компьютерного картона.	2	2.2		
18.10	315	<u>П:</u> Замес глины, откатка и отжим пласта. Прокол компьютерного картона	2			
21.10	315	<u>П:</u> Перевод картона на пласт глины (откатка). Прорисовывание рисунка. Лепка силуэта по контуру жгутом.	2			
28.10	315	<u>П:</u> Лепка рельефа. Заполнение пространства тела и головы глиной, не заезжая за края рисунка. Проработка первого плана.	2			
11.11	315	<u>Т:</u> Подбор и выбор нужного иллюстративного материала для выполнения новогодней печати. Знакомство с новогодними видами рельефа.	2			
18.11	315	<u>П:</u> Детализация первого плана. Выделение в низком рельефе перспективы за счет низких планов.	2			
25.11	315	<u>П:</u> Проверка планов в лепке рельефа, исправление ошибок. Компоновка на работе механических деталей.	2			
02.12	315	<u>Т:</u> Просмотр наглядного, иллюстративного материала.	1	3.1		

		Отбор понравившихся птиц. Изучение формы птиц, их динамику.			
		<u>П:</u> Рисунки, наброски понравившихся птиц.	1		
09.12	315	<u>Т:</u> Определение размера и композиции своей работы.	1		
		<u>П:</u> Рисунок птица в плакетке. Композиционное решение.	1		
16.12	315	<u>П:</u> Проработка птицы в рисунке, силуэт, контур для изображения на компьютере. Прорисовка заднего фона.	2		
23.12	315	<u>Т:</u> Просмотр наглядного иллюстративного материала. Отбор понравившихся бабочек. Изучение симметричных форм, их разница и сходство.	1		
		<u>П:</u> Наброски, зарисовки симметричных бабочек.	1		
30.12	315	<u>П:</u> Зарисовки в перспективе, бабочка в полете. Зарисовки бабочек в профиль, анфас, фас. Проработка расположения и сокращения объема крыльев в рисунке.	2		
13.01	315	<u>Т:</u> Композиция бабочке на плакетке в виде цветка, листочка, на ладони и т. д. Инструктаж по ОТ.	1		
		<u>П:</u> Рисунок в композиционном решении. Бабочка и природа. Соотношение самой плакетки с бабочкой. Опрос по ОТ.	1		
20.01	315	<u>П:</u> Декор бабочки, цветка, листочка и т. д. Проработка деталей, завершение работы с рисунком.	2		
27.01	315	<u>Т:</u> Понятие о форме, структуре аромалампы.	1	4.1	
		<u>П:</u> Просмотр иллюстративного материала, отбор понравившихся работ.	1		
03.02	315	<u>П:</u> Наброски, зарисовки своей аромалампы через образ животного. Отбор лучших идей, доработка, исправления ошибок.	1		
		<u>Т:</u> Повторение видов рельефа.	1		
10.02	315	<u>П:</u> Наброски, зарисовки своей аромалампы через образ человека. Отбор лучших идей, доработка, исправления ошибок.	2		
17.02	315	<u>П:</u> Лепка кашпо или аромалампы по компьютерному проекту. Создание картона для рельефа. Прокол картона. Раскатка глиняного пласта для перевода рисунка.	2	4.2	
03.03	315	<u>П:</u> Скрепление пластов и заглаживания сторон. Выборка глины, выравнивание. Завершение работы.	2		
10.03	315	<u>П:</u> Набор глины, проминка и раскатка 2-х пластов для рельефа в масштабе по компьютерному проекту. Перевод картона на 1-ый пласт рельефа.	1	5.1	
		<u>Т:</u> Виды рельефов	1		
17.03	315	<u>П:</u> Лепка бабочек по компьютерному проекту, крылья, тело в барельефе, а узоры на крыльях в горельефе. Лепка формы-заготовки для инталии	2		
24.03	315	<u>П:</u> Высушенными и обожженными формами для инталии отжимаем тонкие элементы на работе. Проминаем и утаптываем плоскости.	2		
31.03	315	<u>П:</u> Высушенными и обожженными формами для инталии отжимаем тонкие элементы на работе. Проминаем и утаптываем плоскости.	2		
07.04	315	<u>П:</u> Прорезание сквозных отверстий. Заглаживание краев контррельефа. Выборка глины с тыльной стороны плакетки. Завершение работы.	2		
14.04	315	<u>П:</u> Прорисовка рисунка на рельефе. Выбор рельефа для работы – птицы.	1		
		<u>Т:</u> Повторение видов рельефа.	1		

21.04	315	<u>П:</u> Лепка птиц по компьютерному проекту. Крылья и тело в барельефе, а оперенье в горельефе.	2			
28.04	315	<u>П:</u> Завершение лепки птиц по компьютерному проекту. Лепка формы-заготовки для инталии.	2			
05.05	315	<u>П:</u> Высушенными и обожженными формами для инталии отжимаем тонкие элементы на работе. Проминаем и утаптываем плоскости.	2			
12.05	315	<u>П:</u> Врезаются сквозные отверстия в соответствии с рисунком. Заглаживаются края. Выборка глины с тыльной стороны плакетки. Завершение работы.	2			
19.05	315	<u>Т:</u> Теоретический анализ каждой работы. Композиционно е решение расстановки работ. Анализ результатов участия в конкурсах, выставках.	1	6.1		
		<u>П:</u> Отбор лучших работ, обсуждение их достоинств. Оформление выставки. Представление работ родителям.	1			
		ИТОГО:	72			

Блок «Основы компьютерной грамотности»

Дата занят	Кабинет	Содержание	Часы	Тема	Факт. дата	Подп. зав. отдел
06.09	403	Теория: Правила охраны труда и поведения в компьютерном классе. Знакомство с планом работы на год. Повторение функций инструментов MS Word и редактора Paint. Практика: Упражнения на создание простых композиций. Опрос по ОТ.	2	1.1		
13.09	403	Теория: Понятие векторной графики. Отличительные черты векторной графики от растровой. Возможности редактора CorelDraw.	2	2.1		
20.09	403	Теория: Возможности редактора CorelDraw. Интерфейс программы, окно. Строк заголовка, строка меню, панель инструментов, панель свойств, цветовая палитра, пристыковываемые окна. Практика: Упражнения в редакторе.	2	2.1		
27.09	403	Теория: Манипулирование объектами, трансформационные искажения. Практика: Упражнения в редакторе.	2	2.1		
4.10	403	Теория: Особенности компьютерного проекта художественного изделия в редакторе CorelDraw. Практика: Компьютерная разработка проекта рельефа в стиле стимпанк по карандашным эскизам.	2	2.1		
11.10	403	Практика: Создание «картона» для лепки на основе проекта.	2	2.1		
25.10	403	Теория: Изучение редактора CorelDraw: особенности работы с кривыми, работа с докерами, различные способы создания векторного контура.	2	2.2		
1.11	403	Теория: Изучение редактора CorelDraw: особенности работы с кривыми, работа с докерами, различные способы создания векторного контура. Практика: Работа инструментом «полигон».	2	2.2		
8.11	403	Теория: Изучение редактора CorelDraw: различные	2	2.2		

		способы создания векторного контура. Практика: Работа инструментом «полигон». Доработка лепного рельефа элементами механизации (из бумаги), разработанными на компьютере.				
15.11	403	Теория: Изучение редактора CorelDraw: различные способы создания векторного контура. Практика: Работа инструментом «полигон». Доработка лепного рельефа элементами механизации (из бумаги), разработанными на компьютере.	2	2.2		
22.11	403	Теория: Изучение редактора CorelDraw: различные способы создания векторного контура. Практика: Работа инструментом «полигон». Доработка лепного рельефа элементами механизации (из бумаги), разработанными на компьютере.	2	2.2		
29.11	403	Теория: Спектр палитры.	2	3.1		
6.12	403	Практика: Работа с текстом.	2	3.1		
13.12	403	Теория: Способы редактирования изображения. Практика: Работа с текстом.	2	3.1		
20.12	403	Теория: Эффекты. Интерактивные заливки и искажение. Практика: Рисование пейзажа	2	3.1		
27.12	403	Практика: Рисование пейзажа.	2	3.1		
10.01	403	Практика: Работа над индивидуальной плиткой для панно «Живой мир».	2	3.1		
17.01	403	Практика: Работа над индивидуальной плиткой для панно «Живой мир».	2	3.1		
24.01	403	Практика: Работа над индивидуальной плиткой для панно «Живой мир».	2	3.1		
31.01	403	Теория: Композиционное решение. Создание векторных изображений с использованием кривых Практика: Эскизы индивидуальных работ. Работа над вазой и кашпо.	2	4.1		
7.02	403	Теория: Корректировка масштаба. Практика: Работа над вазой и кашпо: Выполнение деталей.	2	4.1		
14.02	403	Теория: Подготовка к печати Практика: Печать на картоне.	2	4.1		
21.02	403	Теория: CorelDraw. Эффекты. Практика: Цветовое решение кашпо или аромолампы.	2	4.2		
28.02	403	Теория: CorelDraw. Заливки (однородные, градиентные, узорные, текстурные). Практика: Цветовое решение кашпо или аромолампы.	2	4.2		
7.03	403	Теория: CorelDraw. Вспомогательные инструменты и искажение. Практика: Цветовое решение кашпо или аромолампы.	2	4.2		
14.03	403	Теория: Редактор CorelDraw: кисти в CorelDRAW. Практика: Установка кистей	2	5.1		
21.03	403	Теория: Редактор CorelDraw: понятие об импорт и экспорт графики. Практика: Импорт и экспорт графики в CorelDraw.	2	5.1		
28.03	403	Теория: Редактор CorelDraw: работа с текстом. Практика: Работа с текстом в CorelDraw.	2	5.1		
4.04	403	Теория: Редактор CorelDraw: интерактивное перетекание. Повторение основ композиции. Просмотр иллюстративного материала. Практика: Применение интерактивного перетекания.	2	5.1		

11.04	403	Теория: Повторение основ композиции. Просмотр иллюстративного материала.	2	5.1		
18.04.	403	Теория: Повторение основ композиции. Просмотр иллюстративного материала. Практика: Разработка нескольких вариантов композиционного расположения плиток в панно.	2	5.1		
25.04	403	Теория: Повторение основ композиции. Практика: Разработка нескольких вариантов композиционного расположения плиток в панно.	2	5.1		
2.05	403	Теория: Повторение основ композиции. Практика: Разработка нескольких вариантов композиционного расположения плиток в панно.	2	5.1		
16.05	403	Практика: Разработка нескольких вариантов композиционного расположения плиток в панно.	2	5.1		
23.05	403	Теория: Выбор темы и порядок изготовления контрольного задания. Обсуждение композиционного решения. Практика: Работа над контрольным заданием. Эскизы индивидуальных работ. Создание векторных изображений в редакторе CorelDRAW	2	6.1.		
30.05	403	Подготовка к выставке. Выставка. Обсуждение готовых	2			
		Итого:	72			