

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА» СТАНИЦЫ
НОВОПОКРОВСКОЙ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
НОВОПОКРОВСКИЙ РАЙОН**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА «ДИЗАЙН»**

**Предметная область
ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО**

**ПРИМЕРНАЯ ПРОГРАММА
по учебному предмету
ПО.01. УП.04.
КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Ст. Новопокровская 2025 г.

<p>«Одобрено» Методическим советом МБУ ДО ДХШ ст-цы Новопокровской</p> <p>« ____ » _____ 2025 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор МБУ ДО ДХШ ст-цы Новопокровской _____ Е.Л. Борисова</p> <p>« ____ » _____ 2025 г.</p>
--	---

Структура программы учебного предмета

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
- *Срок реализации учебного предмета;*
- *Объем учебного времени предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета;*
- *Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;*
- *Форма проведения учебных аудиторных занятий;*
- *Цель и задачи учебного предмета;*
- *Обоснование структуры программы учебного предмета;*
- *Методы обучения;*
- *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;*

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- *Учебно-тематический план;*
- *Годовые требования. Содержание разделов и тем;*

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

- *Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения;*

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- *Аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
- *Критерии оценки;*

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- *Методические рекомендации преподавателям;*
- *Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся;*
- *Дидактические материалы;*

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- *Учебники, самоучители;*
- *Список методической литературы;*
- *Список учебной литературы;*
- *Дополнительная литература для преподавателей;*
- *Интернет ресурсы;*
- *Средства обучения.*

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн».

Компьютерная графика – в системе художественного образования этот предмет изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн-проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися.

Цели учебного предмета «Компьютерная графика»: научить учащихся видеть в окружающем объект для изображения, обучить различным методам работы с графическими изображениями, устойчивым умениям изображать разнообразные плоскостные графические объекты и изображения; научить учащихся видеть, понимать и изображать трехмерную форму при помощи компьютерной графики, развить пространственное мышление учащихся, сформировать интерес и любовь к графическому дизайну как самостоятельному виду художественной деятельности.

Занятия по компьютерной графике относятся к базовым предметам в программе художественного воспитания учащихся. Учебный предмет «Компьютерная графика» - это система обучения и воспитания, нарастания учебных задач, последовательного приобретения знаний и развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает ряд теоретических и практических заданий, которые направлены на работу с графическими изображениями и объектами и помогают познать и осмыслить суть графического дизайна и дизайна в целом. Эти упражнения способствуют развитию у учащихся понимания закономерностей и принципов создания дизайн – проектов, а также прививают устойчивые умения и навыки работы с графическими изображениями.

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 5 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 5 лет. При реализации программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 6 лет.

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика» продолжительность учебных занятий с первого по шестой классы составляет 33 недели ежегодно.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 330 часов, в том числе аудиторные занятия - 165 часов, самостоятельная работа – 165 часов. Общий объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 6 лет составляет 396 часов, в том числе аудиторные занятия - 198 часов, самостоятельная работа – 198 часов.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Учебный предмет «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет
(программа «Дизайн» со сроком обучения 5 лет)

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации										Всего часов
	1		2		3		4		5		
Классы	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Полугодия	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Аудиторные занятия	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Самостоятельная работа	16	17	16	17	16	17	16	17	16	17	165
Максимальная учебная нагрузка	32	34	32	34	32	34	32	34	32	34	330
Вид промежуточной аттестации		зачет		зачет		зачет		экзамен		зачет	

Форма проведения учебных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и проведение консультаций осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого учащегося.

Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 6 лет составляет:

- аудиторные занятия:
1 - 5 классы – по 1 часу в неделю;
- самостоятельная работа:
1 – 5 классы – по 1 часу в неделю;

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение сбора натурального графического материала (фотографирование изображений необходимых для выполнения упражнений и заданий по предмету «Компьютерная графика»), выполнения домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), подготовку и участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации проводятся с целью подготовки учащихся к контрольным урокам, зачетам, экзаменам, просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

Цель и задачи учебного предмета

Цель: художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету, а также подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Задачи:

освоение терминологии предмета «Компьютерная графика»;

приобретение умений грамотно работать с графическими программами;

формирование: умения создавать графические изображения в векторной и растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики; приобретение устойчивых умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики;

приобретение навыков работы с подготовительными материалами: фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами;

формирование навыков воплощения идеи в дизайн - проект.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- распределение учебного материала по годам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки учащихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Описание материально-технических условий реализации

учебного предмета

Каждый учащийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы учащиеся

могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилами работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает учащимся об этих правилах.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения рисунку, а также принципов наглядности, последовательности, доступности с учетом специфики направления «Дизайн». Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натуральный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения.

На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

Содержание учебного предмета распределено по следующим разделам:

Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW.

Приемы работы в программе CorelDRAW.
 Знакомство с законами и приемами работы над композицией.
 Программа Adobe Photoshop. Растровая графика.
 Роль и значение цвета в графическом дизайне.
 Основы шрифтовой композиции.
 Основы типографики.
 Знакомство с языком графического дизайна.
 Импорт, экспорт изображений.
 Продукция графического дизайна. Календарь.
 Плакат. Виды плакатов.
 Фирменный стиль.
 Создание авторских шрифтов.
 Образ в графическом дизайне.
 Направления в современном искусстве и графическом дизайне. Оп-арт –
 оптическое искусство.
 Итоговая работа. Проект графической продукции.

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
	1 класс. I полугодие				
	Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW				
1.1.	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	Урок	4	2	2

1.2.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	Урок	2	1	1
1.3.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	Урок	4	2	2
1.4.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	Урок	4	2	2
1.5.	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	Урок	8	4	4
1.6.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	Урок	2	1	1
1.7.	Инструмент «Художественное оформление».	Урок	2	1	1
1.8.	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	Урок	2	1	1
1.9.	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	Урок	4	2	2
			32	16	16
	1 класс. 2 полугодие				
	Раздел 2. Приемы работы в программе CorelDRAW				
2.1.	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	Урок	2	1	1
2.2.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Урок	4	2	2

2.3.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Урок	4	2	2
	Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции				
3.1.	Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	Урок	4	2	2
3.2.	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	Урок	4	2	2
3.3.	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов.	Урок	4	2	2
3.4.	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	Урок	4	2	2
3.5.	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	Урок	4	2	2
3.6.	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	Урок	4	2	2
			34	17	17
	2 класс. 1 полугодие				
	Раздел 4. Программа Adobe Photoshop. Растровая графика				
4.1.	Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	Урок	2	1	1

4.2.	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Potoshop.	Урок	2	1	1
4.3.	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	Урок	2	1	1
4.4.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	Урок	2	1	1
4.5.	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	Урок	4	2	2
4.6.	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет	Урок	4	2	2
4.7.	Работа со слоями.	Урок	8	4	4
4.8.	Фотоколлаж.	Урок	8	4	4
			32	16	16
	2 класс. 2 полугодие				
	Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне				
5.1.	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	Урок	2	1	1
5.2.	Редактирование цвета в векторной графике.	Урок	2	1	1
5.3.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	Урок	4	2	2
5.4.	Основные цветовые контрасты.	Урок	8	4	4
	Раздел 6. Основы шрифтовой композиции				
6.1.	Подбор шрифта. Редактирование шрифта.	Урок	4	2	2
6.2.	Буква-образ.	Урок	2	1	1
6.3.	Слово-образ.	Урок	2	1	1
6.4.	Текст-образ.	Урок	2	1	1

6.5.	Шрифтовой плакат.	Урок	8	4	4
			34	17	17
	3 класс. 1 полугодие				
	Раздел 7. Основы типографики				
7.1.	Тональная цветность в типографике.	Урок	4	2	2
7.2.	Контрасты в типографике.	Урок	4	2	2
7.3.	Ритм в типографике.	Урок	4	2	2
7.4.	Кинетика в типографике.	Урок	4	2	2
7.5.	Спонтанность в типографике.	Урок	8	4	4
7.6.	Форма – контрформа.	Урок	4	2	2
7.7.	Эскиз поздравительной новогодней открытки.	Урок	4	2	2
			32	16	16
	3 класс. 2 полугодие				
	Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне				
8.1.	Фирменный графический сегмент.	Урок			1
8.2.	Фирменный цветовой строй.	Урок			1
8.3.	Фирменный графический слой.	Урок			2
8.4.	Эскиз поздравительной открытки к 8 марта.	Урок		1	2
8.5.	Создание графической моно-серии	Урок		1	3
8.6.	Создание цветографической серии в векторной графике.	Урок		2	4
			34	17	17
	4 класс. 1 полугодие				
	Раздел 9. Импорт, экспорт изображений				
9.1.	Фотомонтаж. Упражнения. Программа Adobe Photoshop.	Урок	8	4	4
9.2.	Фотоколлаж. Упражнения. Программа	Урок	8	4	4

	Adobe Photoshop.				
9.3.	Импорт растровых изображений в программу CorelDRAW. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений.	Урок	4	2	2
9.4.	Экспорт изображений. Формат EPS.	Урок	4	2	2
9.5.	Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в программе Adobe Photoshop.	Урок	8	4	4
			32	16	16
	4 класс. 2 полугодие				
	Раздел 10. Календарь				
10.1.	История календарей. Виды календарей.	Урок	2	1	1
10.2.	Выбор темы календаря. Сбор фотоматериалов для работы над проектом календаря.	Урок	4	2	2
10.3.	Виды календарных сеток. Создание календарной сотки.	Урок	8	4	4
10.4.	Работа над листами календаря.	Урок	12	6	6
10.5.	Эскиз обложки календаря.	Урок	8	4	4
			34	17	17
	5 класс. 1 полугодие				
	Раздел 11. Плакат.				
11.1.	Виды плакатов.	Урок	4	2	2
11.2.	Плакат - листовка.	Урок	4	2	2
11.3.	Плакат – афиша.	Урок	8	4	4
11.4.	Рекламный плакат.	Урок	8	4	4
11.5.	Социальный плакат.	Урок	8	4	4
			32	16	16
	5 класс. 2 полугодие				

	Раздел 12. Фирменный стиль				
12.1.	Основные элементы фирменного стиля. Знакомство с образцами фирменного стиля.		4	2	2
12.2.	Выбор темы фирменного стиля. Выбор фирменных цветов.		4	2	2
12.3.	Разработка логотипа или фирменного знака.	Урок	4	2	2
12.4.	Выбор графического слоя.	Урок	4	2	2
12.5.	Деловая документация, Визитка. Бланк для письма. Конверт.	Урок	4	2	2
12.6.	Сувенирная продукция. Фирменная майка.		4	2	2
12.7.	Рекламные носители. Сувенирная продукция. Фирменный пакет.	Урок	4	2	2
12.8.	Рекламный плакат (баннер).		6	3	3
			34	17	17

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;

- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

Виды и формы промежуточной аттестации:

- контрольный урок – просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ учащихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

Критерии оценок

По результатам текущей и промежуточной аттестации выставляются оценки: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно».

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам работы с графическими программами;

- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторую небрежность при выполнении графических изображений.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на

самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание предполагает решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач.

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы

1. Медведев Л. Формирование графического художественного образа на занятиях по рисунку: Учеб. пособие для студентов худож. – граф. фак. пед. ин-тов. - М.: Просвещение, 1986
2. Беда Г.В. Основы изобразительной грамоты: рисунок, живопись, композиция. – М.: Просвещение
3. Кулебакин Г.Н. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1988
4. Фаворский В.А. Художественное творчество детей в культуре России первой половины 20 века. М.: Педагогика, 2002

Список учебной литературы

1. Барышников А.П. Перспектива. - М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

Дополнительная литература для преподавателей

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993

2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

Интернет-ресурсы

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика

Средства обучения

Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

Демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.