

Управление культуры администрации Города Томска  
Муниципальное автономное образовательное учреждение  
Дополнительного образования  
**«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА №2» ГОРОДА ТОМСКА**

**ОДОБРЕНА**

Педагогическим Советом МАОУДО «ДХШ №2»

Протокол №7 от 13.06.2023 г.

**Дополнительная предпрофессиональная программа  
в области изобразительного искусства «Живопись»**

**В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ**

**Программа  
по учебному предмету  
В.04.КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

**Томск  
2023**

## РЕЦЕНЗИЯ

**на учебную программу «Компьютерная графика»  
дополнительной предпрофессиональной  
общеобразовательной программы  
в области изобразительного искусства «Живопись»  
для учащихся муниципального автономного образовательного  
учреждения дополнительного образования  
«Детская художественная школа № 2» города Томска  
Макиевой Елены Александровны,  
преподавателя МАОУДО «ДХШ №2»**

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена в соответствии с Федеральными государственными требованиями к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись», утвержденными приказом Министерства культуры РФ от 12.03.2012 г. № 156 (ФГТ). Представленная программа соответствует структурным требованиям и включает все необходимые разделы, определяющие содержание, объем, порядок изучения и преподавания предмета «Компьютерная графика».

В пояснительной записке указан срок реализации учебного предмета, указана максимальная нагрузка, объем времени на внеаудиторную (самостоятельную) работу и аудиторские занятия учащихся. Обозначена форма проведения учебных аудиторских занятий. Поставлены цели и задачи учебного предмета.

В учебно-тематическом плане отражена последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов по разделам и темам учебного предмета из расчета максимальной учебной нагрузки.

Раздел «Содержание учебного предмета» отражает объем знаний, умений и навыков, приобретаемых обучающимися в процессе освоения учебного предмета. Устанавливаемый программой учебного предмета объем знаний, умений и навыков по учебному предмету вариативной части образовательной программы не ниже уровня, предусмотренного ФГТ.

Содержание учебного предмета соответствует целям и задачам, поставленным ФГТ. Представлено описание дидактических единиц по каждому разделу, теме учебного предмета и сведения о затратах учебного времени. Названия разделов и тем учебного предмета соответствуют учебно-тематическому плану.

Раздел «Требования к уровню подготовки обучающихся» содержит перечень личностных качеств, на приобретение которых в процессе обучения направлена программа учебного предмета, а также объем знаний, умений и навыков, приобретаемых обучающимися в процессе освоения учебного предмета, результаты образовательного процесса по учебной программе.

В разделе «Методическое обеспечение учебного процесса» содержатся методические рекомендации, обоснование методов организации образовательного процесса, самостоятельной работы обучающихся, способов

достижения необходимого результата, описание заданий и упражнений, а также перечень необходимого дидактического материала.

Список литературы и средств обучения представлен полно, с указанием традиционных и современных источников.

Учебная программа представляет практико-педагогическую ценность, так как планируемый результат обучения по предложенной программе соответствует ее целям и задачам. Программа составлена грамотно, лаконично, а также проста и удобна в использовании. Язык изложения ясный, профессиональный.

Рецензируемая программа учебного предмета «Компьютерная графика» вариативной части дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» соответствует федеральным государственным требованиям, предъявляемым к образовательным программам и может быть рекомендована для применения в учебном процессе Детской художественной школы № 2 г. Томска.

Рецензент

Карелин Алексей Евгеньевич  
кандидат технических наук,  
доцент кафедры компьютерных систем в  
управлении и проектировании Федерального  
государственного бюджетного образовательного  
учреждения высшего образования «Томский  
государственный университет систем управления  
и радиоэлектроники»



*Иванова СВ*

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка.....	2
Содержание учебного предмета.....	5
Требования к уровню подготовки обучающихся.....	8
Формы и методы контроля, система оценок.....	9
Методическое обеспечение учебного процесса.....	11
Список литературы и средств обучения.....	19
Материально-технические условия реализации.....	20

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа учебного предмета разработана в соответствии с федеральными государственными требованиями к минимуму содержания, структуре и условиям реализации дополнительных предпрофессиональных общеобразовательных программ в области искусств (далее – ФГТ) (утверждено приказом Министерства культуры РФ от 12.03.2012 № 156) и «Положения о порядке и формах проведения итоговой аттестации обучающихся по дополнительным предпрофессиональным общеобразовательным программам в области искусств» (утверждено приказом Министерства культуры РФ от 09.02.2012 № 86).

Программа является частью дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» МАОУДО «Детская художественная школа №2» г. Томска. Учебный предмет «Компьютерная графика» входит в состав вариативной части.

Программа учебного предмета является документом, обязательным для выполнения в полном объеме.

*Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.*

Компьютерная графика является дополнительной дисциплиной в системе начального художественного образования.

В современном, стремительно меняющемся мире огромное место занимают информационные технологии и возможности работы с ними. И одно из ведущих мест занимает компьютерная графика.

Компьютерная графика – это область деятельности, в которой компьютеры используются для создания и обработки изображений, а также полученные в результате изображения.

В настоящее время компьютерная графика стала частью повседневной жизни, коммерческой деятельности, индустрии развлечений и занимает достойное место среди других видов искусств.

Благодаря широчайшим возможностям компьютерная графика стала практически неотделима от таких сфер деятельности, как:

- разработка графических интерфейсов программ;
- веб-дизайн;
- спецэффекты, цифровая кинематография и анимация, цифровое телевидение, видеоконференции;
- компьютерные игры, системы виртуальной реальности;
- визуализация научных и деловых данных посредством мультимедийных презентаций;
- подготовка макетов полиграфической продукции;
- создание трехмерных моделей объектов, используемое в дизайне интерьера, ландшафтном и промышленном дизайне, архитектуре.

Основные виды компьютерной графики:

- растровая графика;
- векторная графика;
- фрактальная графика;
- трехмерная графика.

Каждая из сфер сложна, многогранна и предоставляет широчайшие возможности использования. Учебный предмет компьютерная графика рассчитан на ознакомление учащихся с возможностями растровой и векторной графики.

*Срок реализации учебного предмета:* Срок освоения учебной программы «Компьютерная графика» для детей, поступивших в образовательное учреждение в первый класс в возрасте с десяти до двенадцати лет, составляет полгода (одно полугодие).

**Объем учебного времени.** Объем аудиторной нагрузки, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета «Компьютерная графика» – 1 класс, 16 часов в год.

Объем внеаудиторной (самостоятельной) работы, предусмотренный на реализацию учебного предмета «Компьютерная графика» – 1 час в неделю. Объем самостоятельной работы обучающихся в неделю по учебному предмету за весь период обучения определяется с учетом минимальных затрат на подготовку домашнего задания, параллельного освоения детьми программ начального общего и среднего образования, реального объема активного времени суток.

Аудиторная нагрузка по всем учебным предметам учебного плана не должна превышать 14 часов в неделю. Объем максимальной учебной нагрузки обучающихся не должен превышать 26 часов в неделю.

**Форма проведения учебных аудиторных занятий:** Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий (численностью до 9 человек).

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

**Виды учебных занятий:**

Аудиторные занятия: урок, лекция, практическое занятие, мастер-класс, семинар.

Внеаудиторная работа может быть использована на выполнение домашнего задания обучающимися, посещение ими выставок, участие обучающихся в творческих мероприятиях и культурно-просветительской деятельности ОУ.

**Цель:** создание условий для профессионального самоопределения, творческой самореализации учащихся путем знакомства с современными техническими средствами изобразительной деятельности и приобретение художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету «Компьютерная графика», освоение базовых понятий и методов компьютерной графики, изучение популярных графических программ.

**Задачи:**

- формирование у учащихся комплекса знаний, умений и навыков по компьютерной графике (навыки работы в растровых программах, на основе работы в Adobe Photoshop, и векторных программах, на основе работы в CorelDRAW: знание терминологии, интерфейса программ, свойств различных цветовых моделей, различные форматы графических файлов; умение создавать и редактировать графические изображения разных форматов, использовать фильтры, слои, производить ретушь фотографий, работать с текстом; навыки создания собственных иллюстраций, дизайнерских проектов, создания художественного образа на основе решения технических и творческих задач; понимание и осознанное использование опций разных программ для создания проекта);
- формирование у учащихся эстетических взглядов, познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ, алгоритмического мышления, способности к формализации, установок на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями, воображения, наблюдательности, образного мышления, внимательности, умения самостоятельно преодолевать технические трудности при реализации художественного замысла;
- выработка у обучающихся личностных качеств, способствующих самостоятельной творческой деятельности (чувство ответственности за результаты своего труда, стремление к самоутверждению, личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки через освоение компьютера и

созидательную деятельность с его помощью), выработка у обучающихся личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации, (приобретение навыков творческой деятельности, умение планировать свою домашнюю работу, осуществление самостоятельного контроля своей учебной деятельностью, умение давать объективную оценку своему труду, формированию навыков взаимодействия с преподавателями и обучающимися в образовательном процессе, уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам, понимание причин успеха/неуспеха собственной учебной деятельности).

**Связь учебного предмета с другими учебными предметами учебного плана образовательного учреждения.** Программой предусмотрено осуществление межпредметных связей композиции.

**Краткое обоснование структуры программы.** Программа учебного предмета выполняет

- процессуально-содержательную функцию, определяющую логическую последовательность усвоения элементов содержания, организационные формы и методы, средства и условия обучения;

- оценочную функцию, то есть выявляет уровень усвоения элементов содержания, устанавливает принципы контроля, критерии оценки уровня приобретенных знаний, умений и навыков.

**Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:**

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

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

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.

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание программы учебного предмета соответствует федеральными государственными требованиями, составлено с учетом:

- создания условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
- овладения детьми духовными и культурными ценностями народов мира;
- выявления одаренных детей в области изобразительного искусства с целью их подготовки к поступлению в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области искусств.

Компьютерная графика имеет неограниченные возможности для развития творческих способностей учащихся, формирования у них высоких эстетических потребностей.

Успешность реализации программы во многом зависит от способов организации учебной, познавательной, творческой, художественно-эстетической и коммуникативной деятельности школьников. Опыт художественно-творческой деятельности на уроках компьютерной графики включает:

- восприятие произведений графического искусства, особенности цифрового художественного творчества;
- открытие образной сущности искусства: художественный образ, его условность;
- отражение в произведениях графического искусства общечеловеческих идей о нравственности и эстетике: отношение к природе, человеку и обществу;
- получение представления о богатстве и разнообразии художественной культуры мира, выдающихся представителях изобразительного искусства и дизайна;
- участие в обсуждении содержания и выразительных средств произведений, выполненных в технике компьютерной графики, выражение своего отношения к произведению;
- получение представления о роли компьютерной графики в повседневной жизни человека, в организации его материального окружения;
- выбор и применение выразительных средств для реализации собственного замысла в графической композиции;
- умение чувствовать и передавать настроение в творческой работе с помощью цвета, тона, композиции, пространства, линии, штриха, пятна, объема, фактуры материала;
- использование различных техник компьютерной графики.

Современные технологии захватили такую, казалось бы «гуманитарную» область, как художественное творчество. Сегодня не надо убеждать дизайнеров в необходимости компьютерной грамотности – выполнять работу на компьютере куда удобнее. Это позволяет просмотреть множество вариантов, добиться необычных эффектов, «поиграть» с цветом и, наконец, просто на порядок повысить производительность. Любая работа выполняется играючи, если правильно выбран инструментарий. Среди множества аппаратных компьютерных средств нужно выбирать оптимальные.

Создание любого объекта – это в первую очередь, работа над формой, которая должна быть функциональной, выразительной, гармоничной. Форма как отдельных элементов, так и композиции в целом может оказать огромное эмоциональное воздействие.

Специальных знаний требует графическая трактовка формы. Основные элементы графики – точка, линия, пятно. Линия обладает собственной графической формой. Её композиционные свойства зависят от инструмента и техники создания.

Выбор вида части графического рисунка, и, соответственно, инструмента, с помощью которого его можно изобразить, определяется содержанием композиции. При плоскостном изображении геометрических фигур выразительность линий достигается цветом, толщиной,

характером инструмента. При изображении пространственных фигур объем может передаваться изменяющейся толщиной линии. Современные компьютерные программы позволяют имитировать разнообразные художественные инструменты. Выбор инструмента и правильное его использование зависит от поставленной задачи.

Практические занятия основаны на научных знаниях и направлены на постижение принципов и методов изображения объекта средствами графики. Использование возможностей дополнительных средств (фотографий, сканированных рисунков) даёт возможность создавать иллюзии реального мира, наглядно и эмоционально выразить свою мысль и чувства, сделать изображение выразительным и образно передать замысел.

Курс компьютерной графики делится на два основных раздела: изучение растровой графики; изучение векторной графики и строится на постижении основных элементов и приобретении технических навыков по принципу постепенности (от простого к сложному). Включает в себя:

- изучение основных инструментов растровой графики, выполнение домашних заданий по итогам каждого занятия;
- контрольная работа на использование изученного материала по растровой графики;
- изучение основных инструментов векторной графики, выполнение домашних заданий по итогам каждого занятия;
- контрольная работа на использование изученного материала по векторной графики;
- итоговое задание на совмещение растровой и векторной графики.

Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и верстки документов. Например, ретушировать фотографии, делать фотомонтажи, выполнять цветокоррекцию и другую предпечатную подготовку, создавать собственные графические работы. Учащиеся научатся решать распространённые базовые задачи, с которыми приходится сталкиваться дизайнеру, специалисту по рекламе.

Основной результат обучения – понимание учащимися современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, освоение основных практических приемов создания изображения в программах Adobe Photoshop и Corel Draw.

Курс «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к ИКТ и использованию их в изобразительном творчестве, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Сложность и последовательность заданий, время на их выполнение определено программой, однако, в отдельных случаях, в зависимости от уровня подготовки учащихся, практических условий работы преподавателю предоставляется право изменять их, сокращать или увеличивать количество времени на их выполнение в пределах общего количества часов, отведенных учебным планом.

### 1 класс

Дать представление о растровой и векторной графике, их особенностях, сферах применения. Дать понятие о представлении цвета в компьютере, познакомить с основными цветовыми моделями (RGB, CMYK, HSB, Lab). Прививать навыки работы с программой Adobe Photoshop и CorelDRAW.

Рекомендуются к выполнению следующие задания:

Аудиторные занятия		Самостоятельная работа	
Задания	Кол-во учебных часов	Задания	Кол-во учебных часов
<b>1 класс, 1 полугодие</b>			
<b>Раздел 1. Изучение растровой графики. Adobe Photoshop</b>			
Основы компьютерной графики. Создание изображения в Photoshop и Corel Draw	1	Растр и вектор	1
Создание коллажа. Тема: «Фантастическое животное» или «Фантастический пейзаж»	2	Коллаж на свободную тему	2
Принцип работы с графическим планшетом. Создание простого пейзажа в программе Photoshop. Работа с кистями. Работа со слоями	3	Фантазийный пейзаж	2
Ретушь старого фото	1	Подготовка к практической работе на уроке	2
Контрольное задание. Создание открытки на тему: «Новый Год» или «День Победы». Работа с текстом.	3	Контрольная работа. Открытка	2
<b>Раздел 2. Изучение векторной графики. Corel Draw</b>			
CorelDRAW. Основы векторной графики. Создание простых узоров.	1	Карикатура	1
Кривые Безье. Создание силуэта.	1	Силуэт	2
Создание Натюрморта. Работа с кистями, применение объема.	2	Создаем объём	2
Создание визитки с логотипом или создание календаря.	2	Создание эскиза	2
<i>Промежуточная аттестация (коллективный просмотр)</i>	<i>1</i>		
<b>Итого:</b>	<b>16</b>		<b>16</b>

**ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

***Перечень личностных качеств, на приобретение которых в процессе обучения направлена программа учебного предмета:***

- выработка у обучающихся личностных качеств, способствующих самостоятельной творческой деятельности;
- чувство ответственности за результаты своего труда;
- стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
- личная ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
- выработка у обучающихся личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации,
- приобретение навыков творческой деятельности,
- умение планировать свою домашнюю работу,
- осуществление самостоятельного контроля своей учебной деятельностью,
- умение давать объективную оценку своему труду, формированию навыков взаимодействия с преподавателями и обучающимися в образовательном процессе,
- уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам, понимание причин успеха/неуспеха собственной учебной деятельности,
- определение наиболее эффективных способов достижения результата.

***Объём знаний умений и навыков, приобретаемых обучающимся в процессе освоения учебного предмета, результаты образовательного процесса по учебной программе:***

- знание терминологии;
- знание интерфейса программ AdobePhotoshop и CorelDRAW;
- знание свойств различных цветовых моделей;
- знание различные форматы графических файлов;
- умение создавать и редактировать графические изображения разных форматов;
- умение использовать фильтры, слои;
- умение производить ретушь фотографий;
- умение работать с текстом;
- навыки работы в растровых программах AdobePhotoshop и CorelDRAW;
- навыки создания собственных иллюстраций;
- навыки создания дизайнерских проектов;
- навыки создания художественного образа на основе решения технических и творческих задач;
- навыки понимания и осознанного использования опций разных программ для создания авторского проекта.

## ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Составлено на основе системы и критериев оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» МАОУДО «ДХШ №2» г. Томска (раздел 6).

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

### **Виды подведения итогов:**

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточная аттестация обучающихся.

**Формы текущего контроля:** контрольные задания, устные опросы, творческие просмотры и обсуждение практических заданий, индивидуальные консультации во время работы над проектом, проверка домашних заданий.

Контрольное задание в рамках промежуточной аттестации проводится в конце учебного полугодия. Это практическое задание, выполнение которого требует совокупности решения ранее изученных учебных задач. Контрольное задание указано в разделе «Содержание учебного предмета».

Текущий контроль успеваемости учащихся направлен на поддержание учебной дисциплины, на выявление отношения учащихся к изучаемому предмету, на организацию регулярных домашних занятий, на повышение уровня освоения текущего учебного материала.

Форму текущей аттестации определяет учитель с учетом контингента обучающихся, содержания учебного материала и используемых им образовательных технологий. Текущий контроль имеет воспитательные цели и учитывает индивидуальные психологические особенности учащихся.

Текущий контроль осуществляется преподавателем, ведущим предмет.

Текущей аттестации подлежат учащиеся всех классов школы. Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущая аттестация учащихся по предмету «Компьютерная графика» в течение учебного года осуществляется в виде отметок в классных журналах по итогам достижений учащихся их фактических знаний, умений и навыков.

Домашние задания оцениваются преподавателем по мере их выполнения. Основные критерии при этом: грамотность при решении поставленных графических задач, объём выполненной работы, творческое отношение.

**Форма промежуточной аттестации:** зачёт. Проходит в виде просмотра. Просмотр предполагают публичный показ практических работ за отчетный период.

Зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся в конце 2 учебного полугодия в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Результативность реализации программы также оценивается на методических выставках рисунков, срезовых просмотрах, конкурсах и т.д.

Необходимо обучать учащихся анализировать свои работы, развивая критическое отношение, постоянно сравнивая работу с натурой. Желательно чаще проводить обсуждение, анализ выполненных учебных работ с привлечением к обсуждению учащихся.

По окончании полугодий учебного года по каждому учебному предмету выставляются оценки.

По завершении изучения учебных предметов по итогам промежуточной аттестации обучающимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании ОУ.

**Система оценок текущего и промежуточного контроля.** Уровень подготовки обучающегося оценивается по пятибалльной шкале: 5 (отлично), 4 (хорошо), 3 (удовлетворительно), 2 (неудовлетворительно).

Учащийся может быть не аттестован по учебному предмету вследствие большого количества пропусков занятий.

***Критерии оценок промежуточной аттестации и текущего контроля успеваемости обучающихся.***

Педагогическая оценка учебных работ в ДХШ кроме функций контроля и учета успеваемости имеет значение, выходящее за эти рамки. Оценка содержит в себе большие воспитательные возможности, регулирует взаимоотношения между учителем и учащимися, определяет многообразие педагогического подхода к выбору критериев качества обучения.

Должна преобладать целостная оценка учебных работ, обобщающая показатели и оценки ряда отдельных качеств работы. В целостной оценке работ по значимости отличаются оценки отдельных показателей качества изображения.

Педагогическая оценка конкретных учебных работ - это суммарный показатель достижений учащихся, где явно или опосредованно учитывается оценка каждого компонента обучения по учебной программе, уровень решения учащимися частных задач.

В каждом задании ставятся свои задачи. Работы оцениваются за правильность и качество графического решения учебных задач. Основные задачи приведены в разделе «Методическое обеспечение образовательного процесса. Описание заданий и упражнений».

Критерии выбираются учителем с точки зрения оптимальности результата. Так, оптимальным для каждого учащегося результатом будет тот, который максимально отражает возможный для него уровень, но не ниже среднего (в соответствии с поставленными задачами, возрастными особенностями и нормами времени на выполнение того или иного задания).

Критерии оценки текущей успеваемости.

Оценка 5 (отлично) Задание выполнено полностью без ошибок; уровень художественной грамотности соответствует этапу обучения.

Оценка 4 (хорошо) Работа завершена с небольшими ошибками. Уровень грамотности соответствует этапу обучения. Учебная задача в основном выполнена.

Оценка 3 (удовлетворительно) При выполнении задания есть несоответствия требованиям. Уровень художественной грамотности в основном соответствует этапу обучения. Учебная задача выполнена не полностью. Ученик допускает грубые ошибки в техническом и композиционном решении.

Оценка 2 (неудовлетворительно). Полное несоответствие требованиям. Уровень художественной грамотности не соответствует этапу обучения. Учебная задача не выполнена. Учителю стоит продумать посильность следующих заданий для данного учащегося.

Для того, чтобы стимулировать серьезное отношение учащихся к занятиям на протяжении всего учебного года, при выведении итоговой отметки необходимо учитывать результаты текущей успеваемости учащихся.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

### *Методические рекомендации педагогическим работникам.*

Основное внимание в курсе «Компьютерная графика» уделяется созданию иллюстраций и редактированию изображений, т.е. векторным и растровым программам. Программа курса неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы. Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области обработки изображений и вёрстки документов. Например, ретушировать фотографии, делать фотомонтажи, выполнять цветокоррекцию и другую предпечатную подготовку, создавать собственные графические работы. Учащиеся научатся решать распространённые базовые задачи, с которыми приходится сталкиваться дизайнеру, специалисту по рекламе.

Курс «Компьютерная графика» способствует развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к ИКТ и использованию их в изобразительном творчестве, и самое главное, профориентации в мире профессий.

Основной технологией обучения является метод проектов. Метод проектов – способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Технология ориентирована на самостоятельную индивидуальную деятельность учащихся при выполнении практических заданий и творческих проектов в течение определенного отрезка времени. Выполнение творческих проектных работ завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

Курс включает в себя две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

Во время урока проходит теоритическое изучение темы и начало практической работы над домашним заданием. Курс предполагает наличие учебных пособий по изучаемым темам, с поэтапным описанием хода работы для получения нужного результата, что позволяет обучающимся самостоятельно выполнять домашние задания.

В ходе выполнения индивидуальных работ, учитель консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Изучение нового материала носит сопровождающий характер, ученики изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта (рисунка, логотипа, плаката и др.).

Примерный порядок изложения материала:

- повторение основных понятий и методов для работы с ними;
- ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий урока;
- основные приемы работы (этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения);
- упражнения для самостоятельного выполнения;
- проекты для самостоятельного выполнения.

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные

качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Требования преподавателя к работе учащихся повышаются постепенно в зависимости от усвоения ими учебного материала.

Современные представления об эффективности педагогической деятельности связаны с переоценкой результативности образования, в том числе, художественного. Важным результатом педагогической деятельности являются не просто знаниевое научение, но развитие личности, раскрытие и развитие ее задатков и способностей. В современном мире востребован специалист, который имеет опыт творческой деятельности, способен самостоятельно мобилизовать свой личностный потенциал для решения различного рода задач.

Модель выпускника рассматривается как совокупность компетенций, относящихся к той или иной стороне развития личности. Компетентность предполагает владение определенным кругом знаний, приобретенный опыт творческой деятельности, наличие мотивации плюс развитие определенных способностей личности, необходимых для осуществления соответствующей деятельности.

Выпускник учреждения дополнительного образования детей — личность, реализующая свой целевой выбор в области деятельности или знания, в уровне ее освоения, мотивах и ценностных ориентациях через приобретение собственного опыта культурной деятельности.

Качественное образование — это образование, которое обеспечивает ребенку свободу выбора, право самоопределения и способы эффективного действия в любых обстоятельствах.

Требования к уровню подготовки выпускника учитывают следующие показатели:

- ✓ Степень овладения знаниями, умениями, навыками;
- ✓ Показатели личностного развития.

Показателями развития личности выпускника детской школы искусств как результата образования являются:

- сформированность познавательных интересов и потребностей, устойчивой мотивации к художественной деятельности;
- развитие интеллектуальной сферы ребенка, волевых и эмоциональных качеств, достаточных для осуществления практической деятельности в выбранном виде искусств, как в самой школе искусств, так и после ее окончания

Направленность современного образования на развитие культуры личности предполагает особый тип педагогической деятельности — использование инновационных педагогических технологий. Задача художественной школы — создать такую среду, которая бы активизировала ребёнка в освоении искусства, помогла разносторонне раскрыть свой творческий потенциал.

Важнейшим принципом художественного образования является самостоятельная творческая деятельность детей, в которой они закрепляют полученные знания, развивают собственное воображение, самоутверждаются в социальной среде. Искусство является средством приобщения ребёнка к духовным ценностям через собственный внутренний опыт, эмоционально-чувственное переживание, включение всех компонентов сознания

Инновационный подход в образовании направлен на мобилизацию потенциала самоорганизации детей, из ведомого учащийся превращается в инициативного партнёра. Наиболее эффективно это происходит во взаимодействии со средой и социумом. Поставленные современностью задачи решает использование проектной технологии.

Проектная технология всегда направлена на самостоятельную художественно-творческую деятельность детей (индивидуальную, парную, групповую), которую они выполняют в запланированное время. Тема проекта подбирается педагогом в зависимости от индивидуальных особенностей каждого ребёнка, может предлагаться детьми. Как правило, работа над проектом продолжается и после занятий, задействованными оказываются и члены семьи, и друзья, что даёт дополнительный импульс к художественному развитию детей. Таким образом, приобщение к искусству становится не только сообщением знаний, формированием навыков, но и частью личности ребёнка, его художественно-эстетического сознания.

### ***Краткое описание заданий и упражнений***

1 КЛАСС

1 ПОЛУГОДИЕ

АУДИТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ (16 ЧАСОВ)

### **Раздел 1**

#### **Занятие 1. (1 час) Вводное занятие. Основы компьютерной графики.**

##### **Содержание:**

Знакомство с рабочим помещением. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с рабочим компьютером, создание собственной рабочей папки. Основные понятия растровой и векторной графики. Различные программы векторной и растровой графики. Виды расширения графических файлов. Понятие цветовых палитр.

**Задачи:** Приобретение знаний об особенностях, достоинствах и недостатках растровой и векторной графики; о способах хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов; о назначении и функциях различных графических программ; знакомство с графическими редакторами Photoshop и Corel Draw.

#### **Занятие 2. (2 часа) Создание коллажа. Тема: «Фантастическое животное» или «Фантастический пейзаж»**

##### **Содержание:**

Способы выделения. Управление параметрами выделения. Знакомство с инструментом «лассо»: круглое, многоугольное, магнитное. Изменение контура выделения. Масштабирование в растровых программах, искажение, поворот части изображения. Использование свободной трансформации. Понятие скопировать/вставить. Использование ластика, изучение его возможностей: стереть жестко, стереть мягко, стереть полупрозрачно. Создание максимально странного животного, с использованием частей тела разных животных или создание необычного пейзажа, путём соединения разных изображений в одну композицию.

**Задачи:** Приобретение умений работать с различными инструментами выделения. Знакомство с понятием: скопировать/вставить. Использование свободной трансформации. Использование ластика, изучение его возможностей: стереть жестко, стереть мягко, стереть полупрозрачно.

#### **Занятие 3. (3 часа) Создание простого пейзажа в программе Photoshop. Работа с кистями. Работа со слоями.**

#### Содержание:

Создание простого пейзажа (пейзаж с деревом) с помощью графического планшета.

Панели: навигатор, история. Выбор цвета; рисование кистью; настройка размера, жесткости и прозрачности кисти; создание своей кисти и работа с ней.

Слой: их назначение и представление. Создание, удаление, блокирование, скрытие, замена мест, объединение слоев.

#### Задачи:

- Приобретение умений и навыков работы с графическим планшетом;
- Приобретение знаний по настройке кистей, и работе с ними.
- Приобретение знаний о понятие слой в компьютерной графике;
- Приобретение умений работы со слоями; создавать многослойные документы и работать с ними.

#### Занятие 4. (1 час) Ретушь старого фото.

##### Содержание:

Коррекция черно/белых изображений. Регулировка тонового баланса. Ретушь изображений с помощью инструментов: *Клонирование штампа, Заплата*, с помощью фильтров.

##### Задачи:

- Приобретение знаний о тоновой коррекции заданного изображения;
- Приобретение навыков ретуширования фотографии.

#### Занятие 5. (3 часа) Создание открытки на тему: «Новый Год» или «День Победы»

##### Содержание:

Сведения по полиграфии. Создание поздравительной открытки.

Работа с текстом: создание текста, его свойства (простой и фигурный, вертикальный, обложка текста. Растривание текста, перевод в контуры). Шрифты. Свойства текстового слоя.

##### Задачи:

- Приобретение навыков набора текста (по прямой, по кривой), редактирования текста, искривления надписей, задавать тексту направление.
- Приобретение умений создавать текстурные надписи, падающие тени от букв, придавать буквам объем.

## Раздел 2

#### Занятие 6. (1 час) CorelDRAW. Основы векторной графики.

##### Содержание:

Знакомство с CorelDRAW. Особенности векторных программ. Интерфейс. Режимы просмотра документа. Графические примитивы. Заливка и обводка объекта. Способы выделения, копирования и трансформации объектов. Функции: поворот, зеркальное отражение (по горизонтали, по вертикали), прозрачная заливка, выделение. Группировка, соединение, редактирование геометрической формы объектов. Изменение формы с помощью инструментов (Свободная трансформация, Форма). Инструменты нож и ластик

##### Задачи:

- Приобретение знаний о векторной графике; об интерфейсе программы CorelDRAW;
- Приобретение навыков работы с цветом; с основными рабочими

инструментами программы;

- Приобретение умений выполнять основные операции над объектами; работать с контурами объектов, операции вычитания и объединения; создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов; создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей).

- Занятие 7. (1 час) *Кривые Безье. Создание силуэта.*

Содержание:

Создать силуэт человека, персонажа, животного.

Создание и редактирование контуров: кривые Безье. Инструмент Форма.

Задачи:

- Приобретение умений создавать рисунки из кривых; создание сложных форм.

- Занятие 8. (2 час). *Работа с кистями, применение объема.*

Содержание:

Работа с инструментом - *Художественное оформление*. Спецэффекты: перетекание, градиентная сетка, придание объема. Создание падающих теней, постепенное растворение объекта или прозрачность, объемный текст либо объект. Создание натюрморта с вазой и цветами.

Задачи:

Приобретение умений работать с кистями, с цветом; создавать прозрачность объектов; Приобретение умений создавать объемные объекты с применением спецэффектов.

- Занятие 9. (2 часа) *Визитка с логотипом.*

Содержание:

Самостоятельная творческая работа с использованием полученных знаний. Защита творческих работ.

Задачи:

- Закрепление полученных знаний и умений.

## САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА (16 ЧАСОВ.)

Задание 1. (1 час) *Растр и вектор*

Содержание:

Подборка примеров изученного материала: растровое изображение, векторное изображение, файлы с разными расширениями, изображения с разными цветовыми палитрами. Не менее 10 примеров.

Задачи:

- Приобретение знаний об особенностях, достоинствах и недостатках растровой и векторной графики; о методах описания цветов в компьютерной графике – цветовых моделях; о способах хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов; о назначении и функциях различных графических программ;

- Приобретение умений различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами.

Задание 2. (2 часа.) *Создание коллажа на свободную тему*

Содержание:

Создать из фотографий коллаж на любую тематику.

Задачи:

- Приобретение умений работать с различными инструментами выделения, перемещать, дублировать, вращать выделенные области; сохранять выделенные области для дальнейшего использования; монтировать фотографии, создавать многослойные документы.

Задание 3. (2 часа) *Пейзаж*

Содержание:

Знакомство с Adobe Photoshop. Создание фантазийного пейзажа с помощью основных рабочих инструментов.

Задачи:

- Приобретение знаний об растровой графике; об интерфейсе программы Adobe Photoshop;
- Приобретение навыков работы с цветом; с основными рабочими инструментами программы;
- Приобретение умений обрабатывания графической информации с помощью растровых программ; создания и редактирования собственных изображений.

Задание 4. (2 часа) *Подготовка к практической работе на уроке*

Содержание:

Отсканировать старое фото из семейного архива, сохранить в электронном виде и принести на занятие.

Задачи: Перевод изображения в черно/белый режим, работа со сканером.

Задание 5. (2 часа) *Контрольная работа. Открытка.*

Содержание:

Создание поздравительной открытки с применением всех изученных инструментов и возможностей программы.

Задачи:

- Закрепление полученных знаний и навыков.
- Приобретение знаний по полиграфии.

Задание 6. (2 часа) *Карикатура*

Содержание:

Знакомство с CorelDRAW. Создание изображения шуточного портрета из простых фигур, примитивов.

Задачи:

- Приобретение знаний о векторной графике; об интерфейсе программы CorelDRAW;
- Приобретение навыков работы с цветом; с основными рабочими инструментами программы;
- Приобретение умений выполнять основные операции над объектами; работать с контурами объектов, операции вычитания и объединения; создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов; создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей).

Задание 7. (2 часа) *Силуэт.*

Содержание:

Создать красивый силуэт парусника, человека, птицы. Создание и редактирование

контуров: кривые Безье.

Задачи:

- Приобретение умений создавать рисунки из кривых; создание сложных форм.

Задание 8. (2 час) Создаем объем.

Содержание:

Нарисовать декоративную вазу. Создание падающих теней, постепенное растворение объекта или прозрачность, объемный текст либо объект.

Задачи:

- Приобретение умений создавать объёмных объектов с применением спецэффектов, работать с текстом.

Задание 9. (2 часа) Визитка с логотипом.

Содержание:

Создание логотипа и визитки. Самостоятельная творческая работа с использованием полученных знаний. Защита творческих работ.

Задачи:

- Закрепление полученных знаний и умений.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

### *Обеспечение образовательного процесса учебно-методическими материалами.*

Реализация учебной программы обеспечивается доступом обучающихся к библиотечным фондам и фондам аудио- и видеозаписей. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы, также изданиями художественных альбомов, специальными хрестоматийными изданиями.

Список литературы и средств обучения ежегодно пополняется и переиздается методическим кабинетом школы.

Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться сетью Интернет.

### *Список литературы по учебному предмету.*

1. Буш Д., Буш Дейвид Д. Adobe Photoshop: Руководство фотографа. – М.: Изд. "ЭКСМО-Пресс", 2005. – 427 с.
2. Глушаков С.В. CorelDRAW X4. Лучший самоучитель/ С.В. Глушаков, Е.В. Гончарова. – М.: АСТ МОСКВА, 2008. – 471 с.
3. Грегори Дж, Джорджес Г. 50 эффективных приемов работы в Photoshop. – Киев: Изд. "Диалектика", 2006.
4. Гурский Ю. Adobe Photoshop CS в теории и на практике. – М.: Изд. "Новое Знание", 2004. – 591с.
5. Гурский Ю. Васильев А. Трюки и эффекты Photoshop CS. – СПб.: Изд. "Питер", 2005.
6. Гурский Ю., Гурская И., Жвалеская А. Трюки и эффекты Corel Draw 12. – СПб.: Изд. "Питер", 2004. – 464с.
7. Гурский Ю., Жвалевский А. CorelDRAW 12. – СПб.: Изд. "Питер", 2005. – 320с.
8. Ковтанюк Ю. CorelDRAW 12 на примерах. – М.: Изд. "МК-Пресс", 2005. – 416с.
9. Комолова Н. Adobe Photoshop CS. – СПб.: Изд. "БХВ-Петербург", 2004. – 384с.
10. Крымов Б. Adobe Photoshop CS для цифровых фотографий. – М.: Изд. "Триумф", 2006.
11. Литвинов Н. Adobe Photoshop. Ретушь, спецэффекты, коллажи и карикатуры своими руками. – М.: Изд. "Триумф", 2006. – 192 с.
12. Льюк С. Photoshop Elements. Обработка фотографий. Лучшие приемы: трюки и эффекты. – М.: Астрель, 2007. – 224 с.
13. Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика. Учебник и CD-диск. – СПб.: Питер, 2003. - 736 с.;
14. Савахата Леса. Гармония цвета. Справочник. Сборник упражнений по созданию цветовых комбинаций. – М.: Астрель: АСТ, 2003. – 184 с.;
15. Топорков С. Adobe Photoshop CS в примерах. – СПб.: Изд. "БХВ-Петербург", 2005.– 450 с.
16. Чумаченко И. CorelDRAW 12 Полное руководство. – М.: Изд. "НТ Пресс", 2004. – 343с.
17. Яцук О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Логотипы, упаковка, буклеты. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 464 с.
18. Яцук О.Г., Романычева Э.Т. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2002. – 432 с.

## МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Материально-технические условия реализации программы «Живопись» обеспечивают возможность достижения обучающимися результатов, установленных настоящими ФГТ.

Для реализации программы необходимы: компьютерный класс на 8-9 мест для учащихся и 1 для преподавателя, укомплектованный графическими планшетами. Программное обеспечение (версии не ниже): Adobe Photoshop CS3, CorelDRAW X3. При необходимости, программное обеспечение может быть заменено на аналогичные по принципам работы. Выставочный зал, библиотека, методический фонд (в электронном виде), аппаратура для демонстрации и распечатывания лучших работ.