

Департамент культуры Администрации городского округа Тольятти  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
художественная школа имени Марка Шагала городского округа Тольятти

**«Одобрено»**  
Педагогическим советом  
Протокол №1  
« 30 » августа 2021 года



**«Утверждаю»**  
Приказом № 116 от 31 августа 2021 года  
Директор МБУДО ХШ им. М. Шагала

М.А.Фрейдлина

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

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

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

Срок реализации: 4 года (2-5-е классы)

Возраст учащихся: 11 – 16 лет

**Составитель: Юсова М.А.**  
преподаватель  
МБУДО ХШ им. М. Шагала

**г.о. Тольятти**

## **I. Пояснительная записка**

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

## **II. Содержание учебного предмета**

- *Учебно-тематический план*
- *Содержание разделов и тем*

## **III. Требования к уровню подготовки учащихся**

## **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

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

## **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

## **VI. Список литературы и средств обучения**

- *Список методической литературы*
- *Список учебной литературы*
- *Средства обучения*

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## *Характеристика программы, ее место и роль в образовательной программе*

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

Учебный предмет «Основы дизайн-проектирования» занимает важное место в комплексе предметов предпрофессиональной программы «Дизайн», реализуется в обязательной части учебного плана.

Данная программа предназначена для обучения учащихся в школе с 2 по 5 класс. Программа по компьютерной графике направлена на изучение графических пакетов Corel Draw X3 (выше 12 версии), Adobe Photoshop CS5 (и версии выше).

Данные графические пакеты выбраны не случайно, так как они отвечают современным требованиям к созданию и обработке изображений в полиграфии и веб - пространстве.

В основе компьютерной графики лежит дизайн. Дизайн от английского – проектировать, чертить, задумать, а также проект, план рисунок. Для дизайна характерно художественно-графическое проектирование на компьютере. Дизайн способствует развитию чувства композиции, учит формообразованию.

Данная программа разработана с учётом возрастных особенностей учащихся.

В ней создана модель детского дизайнерского образования, соответствующая духу времени, стимулирующая устойчивую мотивацию к развитию в данной области, самовыражению и стремлению к творческой деятельности, вводящая человека в мир современной визуальной, технологической и проектной культуры.

Занятия по компьютерной графике состоят из теоретической части (обзор инструментов, разъяснение алгоритма действий), демонстрации процесса, результата, и практической части, во время которой ученики выполняют задание. В процессе обучения проводится параллель между предметами: рисунок, живопись, композиция, цветоведение и колористика. Основным принципом обучения является комплексное изучение материала. Изучение компьютерной графики рассчитано на целый учебный год. Программа рассчитана на постоянное усложнение заданий.

Программа курса рассчитана на 4 года обучения с детьми от 11 до 16 лет.

### *Срок реализации программы*

Программа рассчитана на 4 года обучения со 2 по 5 классы. Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

## **Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию программы**

Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по предмету «Компьютерная графика» дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Дизайн» со сроком обучения 5 лет составляет:

- аудиторные занятия: 2-4 классы – по 1 часу в неделю; 5 классы – по 2 часа в неделю;
- самостоятельная работа: 2-4 классы – по 1 часу в неделю; 5 классы – по 2 часа в неделю.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 330 часов, в том числе аудиторные занятия - 165 часов, самостоятельная работа - 165 часов, консультации – 10 часов (2 часа в год – 2-3 классы, 3 часа в год – 4-5 классы).

### **Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации**

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации								Всего часов
	1 год 2 классы		2 год 3 классы		3 год 4 классы		4 год 5 классы		
	3	4	5	6	7	8	9	10	
Аудиторные занятия	16	17	16	17	16	17	32	34	165
Самостоятельная работа	16	17	16	17	16	17	32	34	165
Максимальная учебная нагрузка	32	34	32	34	32	34	64	68	330
Вид промежуточной аттестации	контрольный урок	Зачет	контрольный урок	Зачет	контрольный урок	Зачет	Зачет	Зачет	экзамен

### **Форма проведения учебных занятий**

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей. Занятия проводятся в мелкогрупповой или групповой форме, численность группы – от 4 до 14 человек. Для развития навыков творческой работы учащихся, программой предусмотрены методы дифференциации и индивидуализации на различных этапах обучения.

Урок включает в себя теоретическую часть – беседу с показом наглядных пособий, таблиц репродукций, показом приемов работы, и практическую часть – самостоятельную работу учеников. Теоретическая часть составляет примерно  $\frac{1}{4}$  от урока (15-20 минут). В конце урока проводится просмотр работ с разбором ошибок (5-10 минут).

### ***Цель программы***

Целью программы «Компьютерная графика» является:

- развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ;
- изучение технических возможностей программ и использование цифрового графического языка как средства художественного конструирования.

### ***Задачи программы***

#### ***Образовательные:***

- познакомить учащихся с основами графической программы Adobe Photoshop и Corel Draw;
- дать учащимся теоретические знания по предмету и закрепить их на практике; расширять кругозор учащихся в данной сфере, развить творческие способности.

#### ***Обучающие:***

- обучить учащихся методически правильному способу создания и обработки изображений;
- сформировать необходимые умения и навыки работы на персональном компьютере.

#### ***Воспитывающие:***

- воспитать у учащихся чувство прекрасного, эстетического отношения к окружающей действительности, интерес к культуре и искусству.

### ***Обоснование структуры программы***

Программа содержит следующие разделы, отражающие основные характеристики учебного процесса:

- 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 метод (лекция с элементами беседы - объяснение теоретических основ компьютерной графики и дизайна);
- наглядный метод (демонстрация приемов работы в компьютерной графике и дизайне, всевозможных изображений, репродукций, схем, проектов);
- практический метод (приобретение навыков работы в дизайнерских программах и исполнение в электронном виде композиционной темы, проекта);
- эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

## ***Описание материально-технических условий реализации программы***

Реализация предмета требует наличия учебного кабинета «Информационные технологии» с учебными местами по количеству учащихся.

Кабинет должен включать следующее оборудование:

- персональные компьютеры с программным обеспечением, оснащенные выходом в Интернет, - по одному на каждое учебное место;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками, содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- графические планшеты;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации;
- мультимедийный проектор с экраном;
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

Занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» предполагают наличие Инструкции по технике безопасности и разработанные Правила поведения в компьютерном классе для учащихся.

Преподаватель должен пройти специальный инструктаж по технике безопасности.

## II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Содержание программы «Компьютерная графика» разработано с учетом возрастных особенностей детей, включает теоретическую и практическую части, при этом теоретическая часть тесно связана с практической.

Рекомендуемые формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектная деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу.

Теоретическая часть предполагает изучение учащимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по программе «Компьютерная графика» является практикум, содержание которого направлено на применение теоретических знаний в учебном и творческом опыте.

Программа предполагает также изучение основ графического дизайна через выполнение большого количества несложных упражнений, выполняемых средствами компьютерной графики. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальные темпы выполнения. Перечни примерных творческих заданий и вопросов для повторения пройденного материала по теоретической части прилагаются в разделе программы «Методическое обеспечение».

Содержание программы включает следующие разделы:

- техника безопасности поведения в компьютерном классе;
- растровая графика, программа Adobe Photoshop;
- основы композиции в графическом дизайне;
- основы графического дизайна, проектирование.

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов.

### *Учебно-тематический план. Содержание разделов и тем.*

#### **1 год обучения**

#### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ ДЛЯ 2 КЛАССА**

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
<b>2 класс. 1 полугодие</b>					
<b>Раздел 1. Техника безопасности поведения в компьютерном классе</b>					
<b>1</b>	<b>Вводный урок. Беседа о целях и задачах предмета «компьютерная графика» в 1 классе</b>	Урок	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

	Знакомство с графическим редактором «Adobe Photoshop» Коррекция изображений				
<b>Раздел 2. Растровая графика. Программа Adobe Photoshop</b>					
2	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Изучение возможностей слоев и базовых инструментов PS Создание многослойной композиции	Урок	6	3	3
3	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Знакомство с инструментом «лассо» Создание изображения в стиле «витраж»	Урок	11	6	5
4	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Знакомство с инструментом «текст» Создание несложной шрифтовой композиции	Урок	6	3	3
5	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Знакомство с окном «стиль слоя» Создание несложной композиции из текстового слоя	Урок	5	3	2
6	<b>Контрольный урок</b>	Урок	2		2
<b>ИТОГО ЗА 1 ПОЛУГОДИЕ</b>			<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
<b>2 класс. 2 полугодие</b>					
<b>Раздел 3. Композиция в графическом дизайне</b>					
7	<b>Коллажирование в PS</b> Создание несложного коллажа Работа с большим количеством слоёв	Урок	6	3	3
8	<b>Коллажирование в PS</b> Выполнение несложного коллажа Обзор галереи фильтров	Урок	7	4	3
9	<b>Коллажирование в PS</b> Выполнение итогового коллажа: Создание фонового изображения или «сцены»	Урок	7	4	3
10	<b>Коллажирование в PS</b>	Урок	12	6	6



	Выполнение итогового коллажа: Создание «обитателей» для фонового изображения				
11	<b>Зачет</b> Сборка финального коллажа из всех выполненных работ	урок, просмотр	2		2
<b>ИТОГО за 2 полугодие</b>			<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

**2 год обучения**  
**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ**  
**ДЛЯ 3 КЛАССА**

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
<b>3 класс. 1 полугодие</b>					
<b>Растровая графика. Программа Adobe Photoshop</b>					
1	<b>Вводный урок. Беседа о целях и задачах предмета «компьютерная графика» во 2 классе</b> Знакомство с инструментом «марионеточная деформация» Выполнение несложного коллажа из 2-3х изображений	Урок	5	3	2
2	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Знакомство с инструментом «слой-маска» и инструментами выделения. Создание усложненного коллажа-иллюстрации более чем из 3-4х изображений.	Урок	5	3	2
3	<b>Коллажирование в PS</b> Выполнение усложненного коллажа более чем из 5 изображений. Использование корректирующих слоев	Урок	6	3	3

4	<b>Обзор панелей и инструментов PS</b> Знакомство с панелью «операции». Запись собственной операции. Создание полигонального изображения	Урок	7	4	3
5	<b>Обработка фотографий и ретушь в PS</b> Художественная обработка фотографии Несложный коллаж из 2-3х изображений	Урок	6	3	3
6	<b>Контрольный урок</b>	Урок	3		3
<b>ИТОГО ЗА 1 ПОЛУГОДИЕ</b>			<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
<b>3 класс. 2 полугодие</b>					
7	<b>Коллажирование в PS</b> Выполнение усложненного коллажа-иллюстрации более чем из 7-8 исходных изображений	Урок	6	3	3
8	<b>Создание эффектов в PS</b> «Эффект мульти-экспозиции». Выполнение несложного коллажа из 2-3х слоёв в заданном стиле.	Урок	6	3	3
9	<b>Создание эффектов в PS</b> «Эффект акварели». Выполнение несложного коллажа из 2-3х слоёв в заданном стиле.	Урок	6	3	3
10	<b>Коллажирование в PS</b> Работа с текстовыми слоями Создание шрифтовой композиции	Урок	13	8	5
11	<b>Зачет</b> Сборка финального коллажа из всех выполненных работ	урок, просмотр	3		3
<b>ИТОГО за 2 полугодие</b>			<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

**3 год обучения**  
**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ**  
**ДЛЯ 4 КЛАССА**

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
<b>4 класс. 1 полугодие</b>					
<b>Растровая графика. Программа Adobe Photoshop</b>					
<b>1</b>	<b>Вводный урок. Беседа о целях и задачах предмета «компьютерная графика» в 3 классе</b> Создание несложного коллажа из одного исходника с использованием базовых инструментов и панелей	Урок	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Коллажирование в PS</b> Создание усложненного коллажа из 5-6 изображений в стиле почтовой открытки (Fly-card) с текстом	Урок	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Коллажирование в PS</b> Создание сложной тематической иллюстрации с использованием 6 и более исходных изображений	Урок	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Коллажирование в PS</b> Создание сложной тематической иллюстрации с использованием 6 и более исходных слоёв Работа с собственными эскизами	Урок	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Контрольный урок</b>	Урок	<b>3</b>		<b>3</b>
<b>ИТОГО ЗА 1 ПОЛУГОДИЕ</b>			<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>
<b>4 класс. 2 полугодие</b>					
<b>6</b>	<b>Коллажирование в PS</b> Создание несложного коллажа из 2-3х исходных изображений с последующей дорисовкой деталей	Урок	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>3</b>
<b>7</b>	<b>Коллажирование в PS</b>	Урок	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>

	Знакомство с графическим дизайном и искусством плаката (типографика). Создание коллажа в стиле «агитационный плакат СССР»				
8	<b>Коллажирование в PS</b> Коллективное задание «настенный календарь». Создание несложного коллажа из 2-3х изображений на основе собственного эскиза.	Урок	8	4	4
9	<b>Коллажирование в PS</b> Создание авторской поздравительной открытки. Самостоятельная отрисовка всех, необходимых для коллажа, исходников.	Урок	8	4	4
10	<b>Зачет</b> Сборка финального коллажа из всех выполненных работ	урок, просмотр	3		3
<b>ИТОГО за 2 полугодие</b>			<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>

**4 год обучения**  
**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ**  
**ДЛЯ 5 КЛАССА**

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах		
			Максимальная учебная нагрузка	Самост. работа	Аудиторные занятия
<b>5 класс. 1 полугодие</b>					
<b>Растровая графика. Программа Adobe Photoshop</b>					
1	<b>Вводный урок. Беседа о целях и задачах предмета «компьютерная графика» в 1 полугодии 4 класса</b> Совершенствование навыков работы с панелями инструментов. Создание несложного коллажа из 2-3х изображений	Урок	4	2	2
2	<b>Создание эффектов в PS</b> «Эффект дисперсии»	Урок	8	4	4

	Создание несложного коллажа из 1-2 изображений				
3	<b>Обработка фотографий и ретушь в PS</b> Знакомство с инструментом «лечащая/восстанавливающая кисть» Профессиональная ретушь 2-3х портретных фотографий	Урок	8	4	4
4	<b>Введение в анимацию в PS</b> Знакомство окном для создания анимации «временная шкала» Создание простой.gif анимации	Урок	12	6	6
5	<b>Введение в анимацию в PS</b> Создание усложнённой 3-4х-слойной движущейся композиции на основе собственного эскиза	Урок	14	8	6
6	<b>Введение в анимацию в PS</b> Создание анимированного фото Монтаж серии изображений в анимацию	Урок	14	8	6
7	<b>Зачет</b> Сборка финального коллажа из всех выполненных работ	Урок	4		4
<b>ИТОГО ЗА 1 ПОЛУГОДИЕ</b>			<b>64</b>	<b>32</b>	<b>32</b>
<b>5 класс. 2 полугодие</b>					
8	<b>Вводный урок. Беседа о целях и задачах предмета «компьютерная графика» во 2 полугодии 4 класса</b> Знакомство с программой векторной графики Corel Draw. Обзор основных рабочих панелей и инструментов. Создание сета более, чем из 4 несложных симметричных объектов на основе формы круга и линий.	Урок	6	4	2
9	<b>Кривая Безье в Cdr</b> Совершенствование навыков работы с инструментом «кривая Безье» и панелью «деформация узловых точек». Создание сета более, чем из 3 асимметричных объектов.	Урок	6	4	2

<b>10</b>	<b>Тиражирование, копирование, отражение в Cdr</b> Знакомство с инструментами и панелями: «копирование», «отражение» и «тиражирование». Изучение вкладки «порядок объектов». Создание различных несложных орнаментов и паттернов в ограниченной цветовой палитре на основе 6-угольной модульной сетки и их дальнейшая привязка к каким-либо объектам.	Урок	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>11</b>	<b>Кривая Безье в Cdr</b> Рисование плоскостных объектов с помощью инструмента безье. Создание собственных палитр для работы с серией изображений. Рисование плоских флэт-иконок.	урок	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>12</b>	<b>Кривая Безье в Cdr</b> Создание собственного сета иконок для веб-дизайна	урок	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>13</b>	<b>Кривая Безье в Cdr</b> Создание автопортрета/портрета в 3-4 тона	урок	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>14</b>	<b>Кривая Безье в Cdr</b> Стилизация и отрисовка несложного пейзажа	урок	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>
<b>15</b>	<b>Итоговое занятие</b> Сборка финального коллажа из всех выполненных за полугодие работ	урок	<b>4</b>		<b>4</b>
<b>16</b>	<b>Экзамен</b>	просмотр			
<b>ИТОГО за 2 полугодие</b>			<b>68</b>	<b>34</b>	<b>34</b>

### **III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

Раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа «Компьютерная графика»:

- знание основных возможностей различных графических программ (Adobe Photoshop и Corel Draw), особенностей их применения в графическом дизайне;
- умение методически правильно создавать и обрабатывать изображения;
- умения работать на персональном компьютере;
- знание основных изобразительных техник и инструментов;
- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта.

### **IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

#### *Аттестация: виды, форма, содержание*

Программа предусматривает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию.

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

Текущий контроль знаний учащихся осуществляется педагогом практически на всех занятиях.

Текущий контроль:

- просмотр по окончании каждого задания;
- контролирование исполнения домашних работ.

*Промежуточная аттестация* проводится в форме контрольных уроков, зачетов, экзамена за счет аудиторного времени (контрольный урок, зачет) или за его пределами (экзамен). На просмотрах работ учащихся выставляется итоговая оценка за год.

#### *Критерии оценок*

Важным критерием оценки служит качество исполнения, оригинальность художественного образа, творческий подход, соответствие и раскрытие темы задания. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку учащихся.

При выставлении оценок учащимся используется 5-балльная система или качественное оценивание (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно).

5 (отлично) – ученик выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности, составил композицию, учитывая ее законы, проявил организационно-трудовые умения.

4 (хорошо) – есть незначительные «промахи» в композиции и в цветовом решении, при работе в материале есть небрежность.

3 (удовлетворительно) – работа выполнена под неуклонным руководством преподавателя, самостоятельность учащегося практически отсутствует, ученик неряшлив и безынициативен.

2 (неудовлетворительно) выставляется за плохое усвоение материала, а не за отсутствие знаний. Неудовлетворительный результат показывает, что ученик знаком с учебным материалом, но не выделяет основные положения, допускает существенные ошибки, не самостоятелен.

## **V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

### *Методические рекомендации преподавателям*

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического и средового дизайна и изучения теоретических графических.

Выполнение учебных упражнений дополняется итоговыми творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

В изучении компьютерной графики преподавателем предусматривается подробное изложение содержания каждой учебной задачи и практических приемов ее решения, что должно обеспечить грамотное выполнение работы. В программе 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, несомненно, является проведение преподавателем демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться.

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

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

Рекомендуемые учебно-методические материалы: учебные пособия; презентация тематических заданий курса (слайды, видео); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия,



указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы учащихся.

Справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); ссылки в сети Интернет на источники информации.

### ***Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся***

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением самостоятельных (домашних) заданий. 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.

## **VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ**

### ***Список учебной литературы***

1. Быстрова Т.Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. М., 2001
2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. Изд 2-е, доп. - М., Европа, 2006
3. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика. Учебное пособие. М., Книжный дом «Университет», 2010
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. Учебное пособие. М., Гардарики, 2007
5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб, Питер, 2008
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд. уточненное и доп. М., АСТ: Астрель, 2007
7. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Учеб. пособие. М., ИМДТ, 2007

### ***Список методической литературы***

1. Безмоздин Л.Н. В мире дизайна. Монография. Ташкент: ФАН, 1990
2. Безмоздин Л.Н. Дизайн в современной культуре // Искусство в системе культуры. Сост. и отв. ред. М.С.Коган. Л.: Наука, 1999

3. Бытачевская Т.Н. Искусство как формообразующий фактор в дизайне. – М., 2004
4. Воронов Н.В. Что такое дизайн. М., Знание, 1969
5. Глазычев В. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970
6. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера. Ростов-на-Дону, Феникс, 2006
7. Гропиус В. Границы архитектуры. М., Творчество, 1986
8. Дизайн: учебное пособие. Пер. с англ. – М.: ТОО Дека, 1994
9. Дизайн для всех: альм. / Союз дизайнеров России, Твор. студия «Дизайн-слово». М., 2002
10. Дружкова Н.И. В.Кандинский в Баухаузе: (Теорет. основы художеств.-пед. деятельности): Дис. канд. искусствоведения / МГУ им. М. В. Ломоносова. Ист. фак. каф. истории отечеств. искусства. М., 2000
11. Дружкова Н.И. Теория цвета В.Кандинского // Изобразительное искусство в школе. - 2001, №1
12. Иконников А.В. Зарубежная архитектура: от «новой архитектуры» до постмодернизма. М., Стройиздат, 1982
13. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. Учебное пособие. М., Омега-Л, 2006
14. Кулеева Л.М., Михайлов С.М. Основы дизайна. М., Новое знание, 1999
15. Михайлов С.М. История дизайна: учебник: в 2 т. М., Союз дизайнеров России, 2003
16. Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн: книга для учащихся. М., Просвещение, 1985
17. Цыганкова И.Г. У истоков дизайна. М., Наука, 1977

### *Средства обучения*

- материальные: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натурным фондом;
- наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учащихся, настенные иллюстрации, магнитные доски; - демонстрационные: муляжи, гербарии, демонстрационные модели, натурный фонд;
- электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудио записи.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и

дополнительной учебной и учебно-методической литературой по изобразительному искусству, истории мировой культуры, художественными альбомами. Мастерские должны быть оснащены натурными столами, мольбертами, телевизором, предметами натурального фонда.