

*Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
"Детская школа искусств" г. Бакала*

## **«Компьютерная графика»**

Дополнительная предпрофессиональная  
общеобразовательная программа в области  
изобразительного искусства

**«Живопись»**

(8-летний срок обучения)

Рассмотрено  
Методическим советом  
МБОУ ДО «ДШИ» г. Бакала

Принято  
Педагогическим советом  
МБОУ ДО «ДШИ» г. Бакала

Утверждено  
Директор Третинник Г.Н.

« 14 » января 2014 года

« 16 » января 2014 года

« 16 » января 2014 года



**Разработчик:** Смирнова Е.И., преподаватель изобразительного искусства высшей категории МБОУ ДО «ДШИ» г. Бакала

**Рецензент:** Бунакова Л. В., преподаватель изобразительного искусства высшей категории МБОУ ДО «ДШИ» г. Бакала

**Рецензент:**

Павлов Ю.Л., зам. директора по УМР МБОУ ДО «ДШИ №1» г. Сатка

## Содержание

Пояснительная записка.....	4
Учебно-тематический план.....	5
Содержание учебного предмета.....	6
Требования к уровню подготовки обучающихся.....	11
Формы и методы контроля, система оценок.....	11
Методическое обеспечение учебного процесса.....	11
Список литературы.....	14

### Пояснительная записка

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. 2012г. № 156 (далее ФГТ).

Учебный предмет «Компьютерная графика» дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Живопись» входит в вариативную часть предметной области «Художественное творчество». Учебный курс «Компьютерная графика» даёт возможность сотворчества, развития коммуникативных способностей, межличностных отношений. Это один из путей самореализации и самоопределения человека в социуме, ориентированных на освоение компьютерных технологий и программных продуктов Corel Draw, Photoshop, Flash MX.

Срок освоения программы «Компьютерная графика» для детей, поступивших в образовательное учреждение в первый класс в возрасте с 6,5 до 9 лет, составляет 2 года.

При реализации программы «Живопись»: «Компьютерная графика» максимальная учебная нагрузка составляет 66 часов аудиторных занятий.

Основной формой проведения уроков являются мелкогрупповые занятия.

#### **Цель программы:**

Обучение восприятию информации, визуального образа, переработка в знаковую систему в процессе изучения инструментария компьютерных программных средств и повышение уровня художественной грамотности учащихся.

#### **Задачи программы:**

1. Познание и освоение новых способов обработки и восприятия информации средствами компьютерных технологий.
2. Формирование знаний и навыков работы интерактивными средствами через освоение инструментов программных пакетов Corel Draw, Adobe Photoshop, Flash MX.
3. Развитие аналитико-графических мыслительных процессов учащихся в процессе повышения общекультурного уровня.
4. Формирование культуры общения и воспитания художественного вкуса.

Структура программы включает в себя: пояснительную записку, учебно-тематический план, содержание учебного предмета, требования к уровню подготовки обучающихся, формы методы контроля, систему оценок, методическое обеспечение учебного предмета, список литературы.

**Пояснительная записка** содержит краткую характеристику предмета, его роль в образовательном процессе, срок реализации учебного предмета, объем учебного времени, цель и задачи предмета. Раздел **Учебно-тематический план** включает в себя последовательность изучения тем программ с указанием распределения учебных часов по разделам и темам учебного предмета. Раздел **Содержание учебного предмета** включает в себя важнейшие направления работы по предмету: теоретические знания, изобразительные навыки, творческие задания. **Требования к уровню подготовки обучающихся** - данный раздел разработан в соответствии с ФГТ. **Формы и методы контроля, система оценки** включает в себя требования к организации и форме проведения текущего, промежуточного и итогового контроля. **Методическое обеспечение учебного процесса** содержит методические рекомендации педагогическим работникам, обоснование методов работы по основным направлениям.

**Список литературы** включает в себя перечень нотной и методической литературы.

Для реализации учебной программы «Компьютерная графика» материально-техническое обеспечение включает в себя:

- Выставочный зал (или другая система развески учебных и творческих работ обучающихся).
- Библиотечный фонд, который укомплектован необходимой учебной и методической литературой, аудио- и видеозаписями.
- 2 учебные аудитории для групповых занятий, которые оснащены мольбертами, натюрмортными столиками, софитами.
- Методический фонд.
- Натюрмортный фонд.

### І. Учебно- тематический план

№	Наименование раздела, темы	Вид учебно го заня тия	Общий объем времени (в часах)		
			Максима льная учебная нагрузка	Само стоятель ная работа	Аудито рные занятия
<b>7 класс</b>			<b>33</b>		<b>33</b>
1	Изучение графического редактора Corel Draw <b>«История дизайна, основные школы, разновидности дизайна</b> «Создание композиций из простых геометрических форм». (Введение в компьютерную графику).	Урок	1		1
2	«Конструкция сложных геометрических форм». (Навыки работы с объектами).	Урок	1		1
3	<b>От сложного к простому (Конструктивизм, Абстрактное искусство, Супрематизм К. Малевича).</b> «Редактирование геометрической формы объектов»	Урок	1		1
4	«Изображение животных (кошка)». (Создание и редактирование контуров).	Урок	2		2
5	<b>Абстрактное искусство. Комбинаторика цвета.</b> «Наши друзья». (Работа с цветом)	Урок	2		2
6	«Новогодняя открытка». (Работа с растровыми изображениями).	Урок	2		2
7	<b>«Постимпрессионизм. Творчество Ван Гога, П.Сезана, А. де Тулуз-Лотрека . Рекламный и информационный пейзаж»</b> «Обложка книги». (Средства повышенной точности).	Урок	5		5
8	«Рекламная вывеска». (Оформление текста).	Урок	5		5
9	«Упаковка». (Планирование и создание макета).	Урок	5		5
10	«Проектирование фирменных бланков и визиток на основе заданного логотипа». (Разработка фирменного стиля).	Урок	9		9
<b>8</b>			<b>33</b>		<b>33</b>

класс					
1	Изучение графического редактора Photoshop_ <b>История дизайна, основные школы, разновидности дизайна:</b> Введение. Проектирование визитной карточки	Урок	2		2
2	Проектирование открытки. Техника выделения областей изображения	Урок	3		3
3	<b>От сложного к простому Конструктивизм. Абстрактное искусство. Супрематизм</b> Проектирование коллажа для открытки. Создание многослойного изображения.	Урок	5		5
4	Создание титульного листа книги по искусству». Работа со слоями многослойного изображения	Урок	5		5
5	<b>Абстрактное искусство. Комбинаторика цвета</b> Проектирование пригласительной открытки к праздникам. Техника рисования.	Урок	4		4
6	Поздравительная открытка. Портрет другу Техника ретуширования	Урок	4		4
7	<b>Постимпрессионизм. Творчество В. Ван Гога, П. Сезана, А. де Тулуз-Лотрека. Рекламный и информационный пейзаж</b> Проектирование рекламного щита. Выполнение сложного монтажа.	Урок	5		5
8	Проектирование киноафиши	Урок	5		5

## II. Содержание учебного предмета

### 7 класс.

#### Задачи:

1. Формирование готовности учащихся к изучению компьютерных технологий графического цикла.
2. Развитие эмоционально-волевой сферы подростков в процессе совершенствования зрительно-моторной координации.
3. Воспитание ценностно-мотивационных качеств личности в процессе самостоятельной творческой работы.
4. Формирование умений работать с интерфейсом программы;
5. Развитие познавательных способностей учащихся в процессе выполнения практических заданий;
6. Развитие зрительно моторной координации через работу над формой объекта
7. Формирование умений делать сравнительный анализ художественных произведений по колориту.

#### Содержание.

#### 1.История дизайна, основные школы, разновидности дизайна. Создание композиций из простых геометрических форм – 1 ч..

Краткая характеристика: создать графические примитивы

Задача: Понятие «Дизайн». Зарождение дизайна. Немецкая школа дизайна Баухауз, Русская школа дизайна ВХУТЕМАС. «Искусство и техника – новое единство» - Основы работы с программой. Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика. Программа CorelDraw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса. Способы создания графического изображения в CorelDraw. Графические примитивы. Выделение и преобразование объектов.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «История дизайна»,

## **2. Конструкция сложных геометрических форм». Навыки работы с объектами – 1 ч.**

Краткая характеристика: создать проект пригласительного билета на выставку Задача:

Виды дизайна. Промышленный и графический дизайн.

Основные законы композиции.

Управление масштабом просмотра объектов. Режимы просмотра документа. Копирование объектов. Упорядочение размещения объектов. Группировка объектов. Соединение объектов. Логические операции.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Абстрактное искусство»

## **3. От сложного к простому (Ренессанс. Классицизм. Конструктивизм. Абстрактное искусство. Супрематизм К. Малевича). Редактирование геометрической формы объектов – 1 ч.**

Краткая характеристика: создание элементов рекламного блока

Задача: История рекламы. Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты. Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы. Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «История рекламы»

## **4. Изображение животных (кошка). Создание и редактирование контуров.- 2 ч.**

Краткая характеристика: создание этикетки

Задача: Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье. Навыки работы с контурами. Настройка контура. Создание и редактирование художественного контура.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4), графический материал (карандаш), наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Анималистический жанр».

## **5. Абстрактное искусство. Комбинаторика цвета. Наши друзья. (Работа с цветом) – 2 ч.**

Краткая характеристика: создание юмористической открытки.

Задача: Природа цвета. Цветовые модели. Простые и составные цвета. Способы окрашивания объектов. Прозрачность объекта. Цветоделение.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4, А3), графический материал (карандаш, гуашь), кисть, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Символика цвета»,

## **6. Новогодняя открытка. (Работа с растровыми изображениями).- 2 ч.**

Краткая характеристика: создание открытки в технике коллаж

Задача: Импорт растровых изображений. Редактирование растровых изображений. Фигурная обрезка. Трассировка растровых изображений. Форматы векторных и растровых изображений.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4), графический материал (гелевые ручки). наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Праздник – Рождество Христово». ЗАО «Инфостудия Экон» электронное обучающее средство «Культурология. Часть 2.», ЗАО «Новый диск», ООО «Дрофа» электронное обучающее средство «АРТ».

**7. Постимпрессионизм. Творчество В. Ван Гога. П.Сезана, А. де Тулуз-Лотрека . Рекламный и информационный пейзаж. Обложка книги.(Средства повышенной точности). – 5 ч.**

Краткая характеристика: создание макета обложки книги.

Задача: Линейки. Сетки. Направляющие. Точные преобразования объектов. Выравнивание и распределение объектов.

Материалы: : мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4, А3), графический материал (карандаш, гуашь), кисть, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Книжная графика»

**8. «Рекламная вывеска». (Оформление текста). – 5 ч.**

Краткая характеристика: создание рекламной вывески магазина, с учетом ассортимента

Задача: Виды текста: простой и фигурный текст. Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Размещение текста вдоль кривой. Редактирование геометрической формы текста. Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение. Навыки работы с текстовыми блоками.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А1, А3), графический материал (карандаш, гуашь), кисть, нож канцелярский, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Городская реклама»

**9.«Упаковка». (Планирование и создание макета) – 5 ч..**

Краткая характеристика: создание макета упаковки обуви.

Задача: Настройка документа. Планирование макета. Создание макета.

Материалы: : мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А1, А3), графический материал (карандаш, гуашь), кисть, нож канцелярский, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Фирменный стиль»

**10.Проектирование фирменных бланков и визиток на основе заданного логотипа». (Разработка фирменного стиля) – 9 ч.**

Краткая характеристика: разработка визитки.

Задача Разработка фирменных бланков. Правила оформления визиток. Работа с текстом:

Материалы: : мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4), графический материал (карандаш), наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Логотип и фирменный знак»

**8 класс**

**Задачи:**

1. Формирование представлений о видах плакатов и афиш и композиционных решений поставленных целей.
2. Развитие зрительно-моторной координации в процессе усвоения новых способов работы с интерфейсом программы.



3. Воспитание эмоционально-волевой сферы личности подростков в процессе коллективного обсуждения достигнутых результатов
4. Формирование умений по овладению новых способов преобразования графических объектов в программе Photoshop
5. Развитие образного мышления в процессе самостоятельного выбора средств и спецэффектов в работе над проектом
6. Формирование представлений об особенностях и выразительных возможностях книжной графики.
7. Развитие исследовательских качеств личности подростков через самостоятельный поиск содержания при составлении коллажей.
8. Формирование представления о формах и видах коммуникации.
9. Развитие пространственно-логического мышления на основе масштабирования объектов

## Содержание

### **1. Изучение графического редактора Photoshop. История дизайна, основные школы, разновидности дизайна. Введение. Проектирование визитной карточки – 2 ч.**

Краткая характеристика: проектирование визитной карточки

Задача: Назначение и применение системы. Виды и форматы изображений. Особенности растровых изображений. Параметры растровых изображений. Отличия Photoshop от предыдущих версий. Настройки системы. Организация палитр. Открытие и закрытие изображения. Изменение размеров изображения. Способы интерполяции. Изменение размеров канвы. Обрезка изображения. Отмена действий. Обзор способов выделения областей изображения.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Визитка», ООО «Дрофа» электронное обучающее средство «МХК».Леонардо, М. Шагал, В. Ван-Гог; Г. Малер.

### **2. Проектирование открытки. Техника выделения областей изображения. – 3ч.**

Краткая характеристика: проект открытки

Задача: Инструменты выделения. Управление параметрами инструментов. Дополнение, вычитание и пересечение областей выделения. Приемы выделения областей сложной формы. Модификация выделения командами Select-Transform selection; Select-Feather и Select-Modify. Действия с выделенной областью: масштабирование, поворот, искажение выделенной области. Коррекция области: изменение яркости и контраста. Использование линейки, сетки, направляющих при выделении.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4), графический материал (гелевые ручки), наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «История поздравительной открытки», коллекция поздравительных открыток,

### **3. От сложного к простому (Конструктивизм. Абстрактное искусство. Супрематизм).Проектирование коллажа для открытки». Создание многослойного изображения. – 5ч.**

Краткая характеристика: создать коллаж по выбранной теме

Задача: Зачем нужны слои. Способы создания слоя. Работа со слоями. Параметры слоя. Управление слоями с помощью палитры Layers. Особенности работы с многослойным изображением. Связывание слоев. Трансформация содержимого слоя. Создание коллажей.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся. бумага (А4), журналы, кисть, ножницы, клей ПВА, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Коллаж», ЗАО «Инфостудия Экон» электронное обучающее средство

«Культурология. Часть 2.», ЗАО «Новый диск». В. Татлин, Л. Лисицкий, А. Родченко; джазовые композиции.

#### **4. Создание титульного листа книги по искусству. Работа со слоями многослойного изображения. -5ч.**

**Краткая характеристика:** создать титульный лист книги о любимом художнике.

**Задача:** Объединение слоев в наборы Layer Set. Текстовые слои. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения. Слияние слоев.

**Материалы:** мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, бумага (А4, А3), графический материал (тушь), кисть, нож канцелярский, наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Книжная графика», книги по искусству.

#### **5. Абстрактное искусство. Комбинаторика цвета. Проектирование пригласительной открытки к празднику. Техника рисования. – 4ч.**

**Краткая характеристика:** создать макет пригласительной открытки к празднику

**Задача:** Объединение слоев в наборы Layer Set. Текстовые слои. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура изображения. Слияние слоев.

**Материалы:** мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, принтер, бумага (А4), наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Народные праздники Руси»; Электронное обучающее средство «Путешествие по Золотому кольцу»

#### **6. Поздравительная открытка. Портрет другу. Техника ретуширования. -4ч.**

**Краткая характеристика:** создать открытку в технике коллаж

**Задача:** Чистка и восстановление деталей изображения с помощью инструмента "штамп". Использование инструмента "history brush". Использование инструментов коррекции изображения. Применение фильтров для размытия, повышения резкости и имитации световых эффектов.

**Материалы:** мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, принтер, бумага (А4), цифровая фотокамера. Наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Искусство фотографии. Портрет», альбомы профессиональных фотографов.

#### **7. Постимпрессионизм. Творчество В. Ван Гога, П. Сезанна, А. де Тулуз-Лотрека. Рекламный и информационный пейзаж Проектирование рекламного щита».**

##### **Выполнение сложного монтажа. - 5ч.**

**Краткая характеристика:** выполнить проект рекламного щита

**Задача:** Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов. Использование маски слоя для качественного монтажа. Создание контура обтравки с помощью инструмента Path (контур) и его использование в издательских системах. Основные операции коррекции изображения. Использование корректирующих слоев для неразрушающей коррекции.

Задание 7: выполнить проект рекламного щита.

**Материалы:** мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, принтер, бумага (А4), цифровая фотокамера. Наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «История рекламной афиши». В. Кандинский, Н. Гончарова, фотографии рекламы на щитах.

#### **8. Проектирование киноафиши. -5ч.**

**Краткая характеристика:** создать киноафишу к выбранному фильму

**Задача:** Приемы сканирования. Выбор параметров. Понятие разрешающей способности и линейности раstra. Особенности сканирования прозрачных и непрозрачных материалов. Причины появления муара. Борьба с муаром. Выбор параметров коррекции исходя из применения изображения. Особенности коррекции для полиграфии и Интернет. Настройка точки черного, точки белого и гаммы изображения. Использование фильтров

для стилизации изображения. Преобразование цветовых моделей. Выполнение цветоделения. Сохранение файла. Форматы графических файлов.

Материалы: мультимедийный проектор, проекционный экран, персональный компьютер учителя, персональные компьютеры учащихся, принтер, бумага (А4), сканер, принтер. Наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «Мир кино». Подборка киноафиш, музыка к кинофильмам.

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

Требования к уровню подготовки, обучающихся разработаны в соответствии с ФГТ.

Результатом освоения программы «Живопись»: «Компьютерная графика» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

**учащиеся должны знать:**

- целостное представление о роли дизайна и информационных технологий в культурно-историческом процессе развития человечества;
- разнообразность графических средств выразительности;
- основные методы дизайн - проектирования средствами графических редакторов, которые в настоящее время используются в дизайнерской деятельности.

**должны уметь:**

- работать с графическими пакетами компьютерных программ, наиболее часто используемых в дизайн - проектировании;
- владеть цветом, линией, светотенью, перспективой, пространственной комбинаторикой;
- пластично и конструктивно обобщать форму, вычлняя в ней главное, наиболее характерное.

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

Оценка качества реализации учебного предмета является составной частью содержания учебного предмета и включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

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

Промежуточная аттестация проводится в форме просмотра в конце I полугодия в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в 7-8 классах.

Экзамен проводится в форме просмотра во II полугодии в 7 классе, на который выставляются предварительные эскизы и контрольная работа (практическая работа, выполненная в конце II полугодия в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет).

В свидетельство об окончании ОУ выставляется оценка, полученная во время проведения просмотра в 4 полугодии (окончание изучения учебного предмета).

Качество подготовки обучающихся при проведении текущего контроля и промежуточной аттестации оценивается в баллах: 5 (отлично), 4 (хорошо), 3 (удовлетворительно), 2 (неудовлетворительно).

### **V. Методические рекомендации:**

Образовательная программа «Компьютерная графика» представляет систему занятия в учреждении дополнительного образования с детьми старшего школьного возраста. Она составлена в соответствии с законом «Об образовании» (1998), на основе Концепции художественного образования (2002), с учетом современных требований к учреждениям дополнительного образования. Развитие креативности

мышления и деятельности детей и подростков являются сегодня первостепенными задачами, обуславливающими разработку инновационных программ по дизайн-образованию подростков с использованием компьютерных технологий.

Проблема формирования творчески-развитой личности связана с идеей целостного освоения подростками окружающего мира, развития у них эмоционального, эстетического отношения к предметно-пространственной среде. Психологические особенности подросткового возраста характеризуются бурным развитием аналитических способностей, высоким темпом интеллектуального развития, формированием логического мышления. У подростков возникает конфликт между их притязаниями и результатом собственной художественной деятельности. Исполнительская техника подростков достигает высокого уровня, им доступны сложные в технологическом плане способы получения знаний. Отсюда появляется необходимость познания современных компьютерных технологий, увидеть практическую значимость своей деятельности.

Учебный курс «Компьютерная графика» даёт возможность сотворчества, развития коммуникативных способностей, межличностных отношений. Это один из путей самореализации и самоопределения человека в социуме, ориентированных на: использование полученных знаний;

- реализацию себя, как личности в социуме;
- свободное межличностное общение.
- основы художественного проектирования и дизайна;
- освоение компьютерных технологий и программных продуктов Corel Draw, Photoshop, Flash MX.

Обучение художественному проектированию не должно быть лишено одного из важнейших элементов культуры – ориентации на будущее.

Для реализации программы «Компьютерная графика» применяются следующая методика:

- система вводных занятий;
- работа с информацией, культурными аналогами, фрагментами культурного контекста;
- выбор художественной технологии, инструментария, технологического практикума;
- система учебных заданий;
- оформление результатов учебных и творческих заданий;
- определение тематики коллективных и индивидуальных проектов;
- организацию выставочных и образовательных пространств.

Своеобразные программы заключаются в ориентации на свойства личности, ее формирование и развитие в соответствии с природными способностями. Развитие у подростков научного мышления, осмысление того, что им предлагают, осознание собственной мыслительной деятельности, выработку своего отношения к происходящему и выражение этого отношения в своем творчестве.

Программа «Компьютерная графика» дает:

- интегрированный предметно-пространственный подход к процессу освоения культуры (взаимодействие с другими видами искусства на уровне пространства, среды и времени)

- освоение законов гармонии искусства и окружающей природы, творения эмоционально-художественных произведений в истории народов.

- предметно-преобразующая деятельность с реальным пространством (прожить пространственный образ искусства).

Программа ориентирована на учащихся 7 – 8 классов, рассчитана на 2 года обучения по 33 часа в год (66 часов весь курс обучения). Занятия мелкогрупповые (2-3 человека) проводятся один раз в неделю по часу.

Формы организации учебного процесса: индивидуальная (учебное задание, творческое задание, задание-импровизация); мелкогрупповые (при изучении, закреплении, повторении практического и теоретического материала, создание проектов); коллективные (массовые) – работа над коллективным проектом по созданию выставочного экспозиционного пространства.

Форма представления результатов творческой деятельности учащихся:

- создание иллюстративных блоков, альбомов, зарисовок, каталогов, материалов;
- представление проектов (защита, обсуждение, выставка);
- защита индивидуальной творческой работы.

После завершения обучения по программе «Компьютерная графика» учащиеся должны **знать и понимать**:

- виды и основные типы изображения, которые используются в компьютерной графике;
- цветовые форматы и цветовые модели компьютерной графики;
- виды дизайнерского искусства, закономерности стилей и направления;
- выдающиеся работы отечественного, мирового дизайна;
- истоки и общность дизайнерского искусства, ценности и идеалы, воплощенные в дизайнерских работах;
- основные художественно-выразительные средства и методы дизайн - проектирования;
- этапы создания проектов фирменного стиля, печатной графики.

**Уметь:**

- соотносить и выражать свое отношение к конкретной дизайнерской работе определенной эпохи, стиля, национальной школы и др.;
- осуществлять поиск информации в области дизайн - проектирования, в том числе в Интернет;
- работать с графическими пакетами компьютерных программ, которые используются в дизайн - проектировании;
- самостоятельно выполнять учебные и творческие дизайн - проекты несложных объектов, относящихся к графическому дизайну с использованием компьютерной графики;
- выполнять учебные и творческие работы (логотип, визитку, календарь, бланк, плакат, упаковку, макета оформления обложки книги или журнала, иллюстрацию к книге, товарного знака и др.).

Методика ведения занятий по художественному конструированию строится следующим образом:

Начальным этапом работы является накопление впечатлений и решения образов в ходе начитывания, насматривания материалов по заданной теме, которые имеют выход в графические и живописные листы, выполненные в различных техниках. Далее мы определяем звучание колорита будущей композиции и производим выборку декоративных фактур и текстур, выполненных в компьютерных программах. Все это предшествует заключительному этапу творческой работы – печати результатов. Подобное построение занятий позволяет ребенку создавать свои художественные образы, овладевать навыками в графике и живописи, а также в формообразовательном процессе построения художественного пространства. Система интегрированных заданий предполагает несложные исследовательские творческие работы на темы, касающиеся ассоциации образов, домысливания живописных образов и пластических, изучения природной структуры растений, камней кристаллов, воды, снега и всего многообразия живой природы. Методы работы по освоению программ интегрированного типа были определены

Б.П.Юсовым, где « важным и новым является приобщение ребенка к культуре через его собственное творчество».

**Критериями оценки практических работ являются:**

- оригинальность замысла;
- динамика и эмоциональность художественного исполнения;
- разнообразность графических средств выразительности;
- оригинальность цветового и композиционного решения.

**Список литературы**

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие, - М.:Прогресс, 1974.
2. Арнхейм Р. Новые очерки по психологии искусства. – М., 1994.
3. Беда Г.В. Живопись, - М.: Просвещение, 1986.
4. Волкотруб И.Т. Основы художественного конструирования. - Киев: Выща школа, 1988. - 191 с.
5. Выготский Л.С. Соб. соч., - Т. 4- с. 202-259.
6. Взаимодействие и интеграция искусств в полихудожественном развитии школьников. Рекомендации к разработке комплексных программ по искусству для школ и внешкольных занятий./ Под рек.. Б.П. Юсова. - Луганск, 1990.
7. Волкотруб И.Т. Основы комбинаторики в художественном конструировании. - Киев: Высшая школа, 1986.
8. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги: Справочник. – Ташкент, 1988
9. Герчук Ю.Я. Язык и смысл изобразительного искусства: Учебное пособие. – М., 1994. – 176 с.
10. Дижур А.Л. Дизайн и проблема перестройки образования // Техническая эстетика. - 1987. -№ 9.-С. 1-3.
11. Дьюи Д. Психология и педагогика мышления / Пер. с англ. Н.М.
12. Кандинский В.В. О духовном в искусстве.
13. Копцев В.П. Бумажная пластика: Пособие для учителя начальных классов по внеклассной работе. – М.: Просвещение, 1983.
14. Колякина В.И. Методика организации уроков коллективного творчества: Планы и сценарии уроков изобразительного искусства. – Гуманит. Изд. Центр ВЛАДОС, 2002.
15. Маслов Н.Я. Пленэр, - М.: Просвещение, 1984 .
16. Методические рекомендации к проведению учебных занятий по изобразительному искусству в педагогическом институте и школе/ Под ред. Н.Н.Анисимова. – М.: 1981.
17. Нестеренко О.И. "Дизайн: Краткая энциклопедия" М. "Молодая гвардия", 1994.
18. Никольской.-М.: Совершенство, 1997. -204 с.
19. Сидоренко В.Ф. Методика художественного конструирования. Дизайн-программа. - М., 1987.
20. Ростовцев Н.Н. Учебный рисунок, - М.: Просвещение, 1986
21. Сокольникова Н.М. Основы композиции, - Обнинск: Титул, 1996.
22. Терентьев А.Е. Изображение животных и птиц средствами рисунка и живописи. – М.: Просвещение, 1980.
23. Щербаков В.С. Изобразительное искусство, обучение и творчество. - М.: Просвещение, 1969.
24. Художественное конструирование новогодних сувениров: Методические рекомендации /Под ред.О.Ю. Леушкановой.- Магнитогорск: МаГУ, 2003.- 41 с.
25. Хан-Магомедов С.О. О месте и роли дизайнера в системе художественной культуры // Техническая эстетика, 1985. - №7. - С. 1-4.
26. Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985 - 238 с.
27. Художественное проектирование /Под ред. Б.В. Нешумова и Е.Д.Щедрина. - М.: Просвещение, 1979. - 173 с.

28. Юсов Б.П. Изобразительное искусство и детское изобразительное творчество: Очерки по истории, теории и психологии художественного воспитания детей. – Магнитогорск МаГУ, 2002 г. – 289 с.
29. Юсов Б.П. Виды искусства и их взаимодействие / Пособие для учителя. – М.: ИХО РАО, 2001. – 211 с.

**Перечень учебно-методического обеспечения**  
**для отделения изобразительного искусства ДШИ.**

Мебель, специальное оборудование и инструментарий для аудиторий, фондовых помещений и мастерских ДШИ.

**Техническое оснащение:**

мультимедийный проектор,  
проекционный экран,  
персональный компьютер учителя,  
персональные компьютеры учащихся.  
цифровая фотокамера  
принтер,  
сканер

бумага (А4, А1, А3), графический материал (карандаш, гуашь), кисть, нож канцелярский.

**Методическое и дидактическое обеспечение:**

наглядный и дидактический материал в виде электронных презентаций по теме: «История дизайна»,

электронное обучающее средство «История искусств»»

**Интернет-ресурсы:**

Компьютерные курсы для пользователей: "Дизайн и графика" -

интернет-портал : <http://www.museum.ru>, <http://wwaz.com/museums.html>  
["Анатомия Photoshop"](#)