

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Художественная школа имени Валентина Александровича Серова»

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА**

**ПО.01.УП.01. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

Тверь

2025

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

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

В соответствии с ФГТ учебный предмет «Компьютерная графика» является частью дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программы в области изобразительного искусства «Компьютерная графика», входит в обязательную часть предметной области «Художественное творчество» как базовый предмет в системе обучения изобразительному искусству.

В основе программы «Компьютерная графика» лежат две составляющие. Первая – понимание законов зрительного восприятия объектов, цвета, композиции. Всего того, что ученик получает на уроках в художественной школе по рисунку, живописи и композиции. И второй составляющей является – владение достижениями компьютерных технологий, позволяющее с минимальной затратой средств воплотить художественный проект в жизнь. Одной из задач изучения компьютерной графики является помочь ученику профессионально состояться в современной жизни. Основу программы учебного предмета «Компьютерная графика» составляет изучение графических редакторов.

Направление программы: Формирование общей и проектной культуры учащихся в процессе работы с современными мультимедийными программами и средствами. По структуре: Программа целевая, преемственная. По содержанию деятельности: Образовательная; Развивающая память, мышление, художественно-творческие способности детей.

Программа «Компьютерная графика» рассчитана на 3+1 года обучения, учитывает особенности детей среднего и старшего школьного возраста, имеющих базовые навыки по рисунку, живописи и композиции, но не имеющих специальной подготовки по данной дисциплине. Процесс обучения проходит последовательно от «простого к сложному».

Программа включает четыре раздела художественно – графических программ: Krita, Inkscape, Gimp. Задания разработаны таким образом, что дети начинают овладевать знаниями работы в графических программах от более простых к более сложным, постоянно закрепляя полученную информацию во время уроков и дома. Это дает возможность детям лучше запомнить и безболезненно переходить к более сложным программам. Таким образом, каждое последующее задание составлено так, чтобы дети могли применять умения, полученные ранее, закрепляя художественные приемы и знания. В конце каждого изученного раздела делается итоговая работа, которая показывает, чему научился ребенок за определенный период. При создании данной программы были учтены возрастные особенности учащихся 1-3 и 6-го классов.

На уроках дети получают практические навыки работы с компьютером и графическими программами. Курс компьютерной графики включает теоретические беседы и практические занятия. В процессе выполнения учащимися творческих работ, дети выполняют домашние задания, включающие в себя сбор материала (иллюстрации, фотографии и т.п.). Теоретическая часть урока сопровождается показом наглядных пособий: рекламных буклетов, визиток, и другой печатной продукции, с которой дети сталкиваются в повседневной жизни. Вводная беседа о компьютерной графике и периферических устройствах предусматривает общее знакомство, с техническим обеспечением, и краткий обзор истории развития IT-технологий и современного дизайна.

Программа УП «Компьютерная графика» тесно связана с программами по рисунку, станковой композиции и с пленэром.

### **1.2. Срок реализации учебного предмета. Возраст обучающихся.**

Срок освоения программы УП «Компьютерная графика»:

- для детей, поступивших в ОУ в первый класс в возрасте с десяти до двенадцати лет, составляет 3+1 года;
- для детей, не закончивших освоение образовательной программы основного общего образования или среднего (полного) общего образования и планирующих поступление в образовательные учреждения, реализующие основные профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства, может быть увеличен на один год.

ОУ имеет право реализовывать программу УП «Компьютерная графика» в сокращенные сроки, а также по индивидуальным учебным планам с учетом ФГТ.

### **1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета**

Со сроком обучения 3 года:

396 часов максимальной учебной нагрузки, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки 198 час;
- самостоятельной работы 198 часов.

На дополнительный год обучения (6 класс):

198 часов максимальной учебной нагрузки, в том числе:

- обязательной аудиторной учебной нагрузки 99 часов;
- самостоятельной работы 99 часов.

**Объем учебного предмета «Компьютерная графика» и виды учебной работы по годам обучения:**

Виды учебной работы, учебной нагрузки, аттестации,	ВСЕГО									
	1		2		3		6		1-3 классы	1-6 классы
	1	2	3	4	5	6	11	12		
	Аудиторные занятия	66		66		66		66		198
32		34	32	34	48	51	48	51		
Самостоятельная работа	66		66		66		99		198	297
	32	34	32	34	32	34	48	51		
Максимальная учебная нагрузка	132		132		165		198		396	561
	64	68	64	68	80	85	96	102		
Вид промежуточной аттестации	,	зачет	,	зачет	,	зачет	,	зачет		

#### 1.4. Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные аудиторные занятия по программе УП «Компьютерная графика» проводятся в форме мелкогрупповых занятий (численностью от 4 до 15 человек).

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

#### 1.5. Цели и задачи учебного предмета «Компьютерная графика»

**Цель** программы - получение элементарных знаний и умений в области компьютерной графики.

**Задачи** программы:

1. ознакомить детей с основными видами компьютерной графики,
2. расширить кругозор учащихся,
3. способствовать самостоятельной творческой деятельности, и возможности использовать знания, полученные при работе с техникой в новых видах деятельности,
4. формировать нравственные качества личности и мировоззрение учащихся.

## **2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПО.01.УП 01. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование темы занятия</b>	<b>Аудиторн занятия</b>	<b>Самостоят работа</b>	<b>Максимал учебная нагрузка</b>
	<b>1-й год Графический редактор Krita</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>132</b>
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором Krita. Практическая работа	2	2	4
2	Панель инструментов. Работа с инструментом «Карандаш». Практическая работа	2	2	4
3	Палитра цвета. Работа с инструментом «Цветной карандаш». Практическая работа	4	4	8
4	Понятие «Слой». Работа с инструментом «Масляная кисть». Создание многослойного изображения	6	6	12
5	Работа с инструментом «Акварельная кисть». Практическая работа	4	4	8
6	Работа с инструментом «Мастихин». Практическая работа	4	4	8
7	Зачетная практическая работа по изученным инструментам.	6	6	12
8	Работа с инструментом «Аэрограф». Практическая работа	4	6	10
9	Работа с инструментом «Крошка». Практическая работа	4	4	8

10	Работа с инструментом «Пастель». Практическая работа	4	4	8
11	Работа с инструментом «Фломастер». Практическая работа	4	4	8
12	Работа с инструментом «Перо». Практическая работа	6	6	12
13	Работа с инструментом «Валик». Практическая работа	4	4	8
14	Работа с подложкой. Выполнение копии работ художников	4	4	8
15	Итоговая контрольная работа	6	6	12
	<b>2-й год Графический редактор Inkscap</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>132</b>
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором Inkscap. Практическая работа «Создание абстрактной картины»	2	2	4
2	Инструмент Карандаш. Параметры инструмента	4	4	8
3	Создание правильных фигур. Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Практическая работа Создание узора в квадрате. Создание декоративной полосы из квадратов.	4	4	8
4	Работа с цветом. Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения. Практическая работа	6	6	8
5	Инструмент Кисть. Параметры инструмента. Практическая работа	4	4	8
6	Инструмент Заливка. Практическая работа	4	4	8
7	Зачетная работа по пройденным инструментам	6	6	12
8	Инструмент Кривая линия. Практическая работа	4	4	8
9	Инструмент Прямая линия. Понятие «Ритм»	4	4	8
10	Инструмент Распылитель. Практическая работа	4	4	8
11	Акварельная кисть. Практическая работа	4	4	8
12	Пастель. Практическая работа	4	4	8
13	Работа с инструментом «Текст»	4	4	8
14	Создание презентации	6	6	12
15	Итоговая контрольная работа	6	6	12
	<b>3-й год Графический редактор Gimp</b>	<b>66</b>	<b>66</b>	<b>132</b>
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе Знакомство с графическим редактором	2	2	4
2	Понятие растровой и векторной графики	2	2	4
3	Настройка рабочего листа бумаги. Единицы измерения. Масштаб изображения.	2	2	4
4	Основные и дополнительные инструменты. Инструменты – указатель, эллипс и квадрат	4	4	8
5	Основы работы с объектами.	4	4	8
6	Знакомство с основными возможностями инструментов. Инструмент произвольная линия и многоугольник	4	4	8
7	Цветовые модели. Закраска рисунка. Цветовые заливки	6	6	12
8	Работа с контуром. Панель свойств кривой.	2	2	4
9	Вспомогательные режимы работы.	4	4	8

10	Формирование объектов.	6	6	12
11	Инструмент Shape. Изменение формы кривых.	6	6	12
12	Эффект объема или концепция экструзии.	4	4	8
13	Эффекты перетекания. Инструмент InteractiveBlend.	4	4	8
14	Работа с текстом. Инструмент Text.	8	8	16
15	Итоговая контрольная работа	8	8	16

### 3. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Руководствуясь этой программой, преподаватель, в процессе обучения, даёт детям возможность постепенно осваивать грамоту поэтапной работы с графическими редакторами, а также научиться использовать возможности различных инструментов.

Начинается процесс обучения **в первом классе**, с изучения графического редактора ***Krita***

Программа ***Krita***

– новая программа для рисования, и развития детей, программа предназначена для освоения различных материалов, таких как: карандаш, кисть, масляная краска, шпатель, пастель, фломастер, распылитель.

Наша задача :

Рассмотреть основные особенности программы ***Krita***

- ✓ ;
- ✓ Дать глубокое понимание основ и законов композиции;  
Научить практическому освоению программы ***Krita***
- ✓ ;

- ✓ Предоставить необходимые знания, на которые смогут опираться учащиеся при работе в других программах и на классических уроках рисования. Заключительным этапом обучения – освоения законов композиции, правил работы в графических редакторах и выполнение контрольной работы по изученному материалу.

**Во втором классе** обучающиеся углубляют знания о цвете, цветовой гармонии, влиянии среды и освещения, приобретают навыки в передаче фактуры предметов с выявлением их объемной формы. К предыдущим задачам прибавляется умение передать свето-воздушную среду в натюрморте, который усложняется с введением драпировок. Преподаватель ставит задачи, помогающие обучающимся разобраться в цветовых влияниях среды на предмет, одного предмета на другой и на драпировки.

**В третьем классе** учащиеся знакомятся с профессиональной программой векторной графики Gimp. Графический редактор CorelDraw служит для создания иллюстраций, разработки макетов рекламных продуктов (плакатов, визиток, открыток и т.д.). Программа учебного курса имеет теоретическую, практическую и дизайнерскую части. Основными целями и задачами данного курса является освоение учащимися основных инструментов графического редактора, уверенная работа с редактором и умение создавать самостоятельные творческие работы.



Наименование тем занятий	Содержание учебного материала
<b>1-й класс программа Krita</b>	
<b>Тема 1.1.</b>  <b>Введение в предмет</b>	Техника безопасности в компьютерном классе.
	Знакомство с интерфейсом программы: создание нового документа; выполнение закрепление материала
	<b>Самостоятельная работа:</b> Создание собственного холста, сохранение документа
<b>Тема 1.2.</b>  <b>Панель инструментов.</b>  <b>Характеристика цвета</b>	Ознакомление с инструментами программы. Параметры и приемы
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание графической композиции
	Палитра цвета. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Работа с инструментами
	<b>Самостоятельная работа:</b> «Пейзаж»
	Что такое слой. Создание слоев в программе. Инструментом «Кисть», параметрами эффекта «Масляная кисть»
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание многослойного изображения
	Инструментом «Кисть», параметры инструмента, создание эффекта «Акварель»
	<b>Самостоятельная работа</b>
	Инструмент «Мастихин». Настройки и параметры инструмента. Использование
	<b>Самостоятельная работа</b>
	Зачетная работа по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя
	Инструмент «Крошка». Настройки и параметры инструмента.
	<b>Самостоятельная работа:</b> «Мой любимый зверь»
	Инструмент «Пастель». Настройки и параметры инструмента.
	<b>Самостоятельная работа</b>

	Инструмент «Фломастер». Настройки и параметры инструмента.
	<b>Самостоятельная работа</b>
	Инструмент «Перо». Настройки и параметры инструмента.
	<b>Самостоятельная работа</b>
	Инструмент «Валик». Настройки и параметры инструмента.
	<b>Самостоятельная работа</b>
	Работа с подложкой. Настройки подложки
	<b>Самостоятельная работа:</b> Выполнение копии работы художников
<b>Итоговая работа</b>	
<b>2-й класс программа Inkscap</b>	
<b>Тема 1.1.</b>  <b>Введение в предмет</b>	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе
	Знакомство с графическим редактором Inkscap
	<b>Самостоятельная работа:</b> «Создание абстрактной картины»
<b>Тема 1.2.</b>  <b>Панель инструментов</b>	Инструмент Карандаш. Параметры инструмента
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание графической композиции
	Инструменты «Кривая линия» и «Эллипс». Заливка объектов.
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание композиции «Воздушные шары»
<b>Тема 1.3.</b>  <b>Команды над объектами</b>	Инструмент «Прямая линия». Создание правильных фигур. Инструменты «Выделение». Основные операции с фрагментом изображения
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание узора в квадрате. Создание декоративной п...
<b>Тема 1.4.</b>  <b>Характеристика цвета</b>	Работа с цветом. Понятия «цветовой тон», «насыщенность». Создание авторской палитры
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание паутинки
<b>Тема 1.6.</b>  <b>Работа с инструментами</b>	Инструмент Кисть. Параметры инструмента.
	<b>Зачетная работа</b> по изученным инструментам. Разработка проекта «Новогодняя открытка»
	Инструмент «Акварельная кисть».
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание пейзажа, иллюстрация к сказке

	Понятие «Ритм».
	<b>Самостоятельная работа:</b> «Ритмы города»
	Инструмент Распылитель. Параметры инструмента
	<b>Самостоятельная работа:</b>
	Инструмент «Пастель». Параметры инструмента
	<b>Самостоятельная работа:</b>
	Работа с инструментом «Текст». Параметры инструмента.
	Итоговая контрольная работа
<b>3-й класс программа Gimp</b>	
<b>Тема 1.1.</b>  <b>Основные понятия векторной и растровой графики</b>	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе.
	Термины компьютерной графики. Особенности, достоинства и недостатки редактора. Область применения различных видов компьютерной графики
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание сравнительной таблицы
<b>Тема 1.2.</b>  <b>Знакомство с интерфейсом программы</b>	Окно программы. Панель инструментов, панель свойств инструмента, цветовая
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание и сохранение документа
<b>Тема 1.3.</b>  <b>Настройки рабочего листа бумаги.</b>	Параметры страницы, единицы измерения, изменения масштаба просмотра до
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание нескольких документов с определенными р
<b>Тема 1.4.</b>  <b>Основные и дополнительные инструменты.</b>	Панель инструментов: возможность выбора основного и дополнительно графическими примитивами: квадрат, эллипс. Инструмент выделения.
	<b>Самостоятельная работа:</b> создание снеговика
<b>Тема 1.5.</b>  <b>Основные возможности инструментов</b>	Инструмент «Произвольная линия» и его параметры;
	Инструмент «Кривая безье»; Инструмент «Многоугольник» и его параметры.
	<b>Самостоятельная работа:</b> создать линейный рисунок, используя изученные инс  Создать векторный контур – стена Кремля.
<b>Тема 1.6.</b>	Удаление, вращение, копирование, перемещение, искажение и зеркальное отр

Основы работы с объектами	<b>Самостоятельная работа:</b> создание иллюстраций с использованием пройденных тем
Тема 1.7.  Цветовые модели. Закраска рисунков. Цветовые заливки	Цветовые модели RGB и CMYK;  Однородная заливка;  Градиентная заливка и ее параметры;  Узорчатые заливки и их параметры.  <b>Самостоятельная работа:</b> творческое задание с использованием различных заливок
Тема 1.8.  Работа с контуром. Панель свойств кривой.	Изменения толщины, стиля и цвета контура. Практическая работа.  <b>Самостоятельная работа:</b> творческая работа с использованием различных заливок
Тема 1.9.  Вспомогательный режим работы	Линейка, сетка и направляющие. Параметры настройки.  <b>Самостоятельная работа:</b> Домик бабы-яги с использованием заливок
Тема 1.10.  Формирование объектов	Команды: группирования, исключения, пересечения и сваривание объектов  <b>Самостоятельная работа:</b> отработка полученных навыков, создание снежинок.
Тема 1.11.  Инструмент Shape. Изменение формы кривых	Узлы и траектории. Виды узлов. Действия над узлами и траекториями.  <b>Самостоятельная работа:</b> создание изображения животного
Тема 1.12.  Эффект объема или концепция экструзии	Параметры инструмента: заливка экструзии, освещение экструзии, вращение экструзии  <b>Самостоятельная работа:</b> создание торта
Тема 1.13.  Эффект перетекания	Параметры инструмента: настройка перетекания и его свойства. Практическая работа  <b>Самостоятельная работа:</b> создание новогодней елки (гирлянды, шары, свечи)
Тема 1.13.  Работа с текстом	Свойства текста, как векторного объекта. Изменение атрибутов текста. Виды текстовых объектов  <b>Самостоятельная работа:</b> создание визитки, стенгазеты, обложки книги
Итоговая контрольная работа	

#### 4. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Программа УП «Живопись» в части требований к результатам ее освоения ориентирована на:

- выработку у обучающихся личностных качеств, способствующих восприятию в достаточном объеме учебной информации,
- приобретение навыков творческой деятельности,
- умение планировать свою домашнюю работу,
- осуществление самостоятельного контроля за 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.

Результаты обучения тесно связаны с целями и задачами учебного предмета «Живопись» и представлены на различных этапах обучения.

В результате освоения УП «Живопись» обучающимися должны

	<b>уметь:</b>	<b>знать:</b>	<b>иметь навыки:</b>
<b>1 класс</b>	запускать графический редактор Krita;  работать с инструментами графического редактора Krita;	определение графического редактора;  алгоритм запуска графического редактора Krita;  основные инструменты в графическом редакторе Krita; основные операции в графическом редакторе Krita;	
<b>2 класс</b>	запускать графический редактор Inkscap;  работать с инструментами графического редактора Inkscap;  применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Inkscap (изменять размер рисунка,	определение графического редактора;  алгоритм запуска графического редактора Inkscap;  основные инструменты в графическом редакторе Inkscap;	владение инструментами программы

	<p>сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);</p> <p>применять основные приемы работы с объектами редактора Inkscape (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);</p> <p>создавать стандартные фигуры в редакторе Inkscape;</p> <p>выполнять заливку областей;</p> <p>исполнять надписи в редакторе Inkscape;</p> <p>сочетать цвета при создании рисунка;</p> <p>согласовывать пропорции предмета и формата;</p> <p>использовать возможности графического редактора для выполнения проектных работ по компьютерной графике.</p>	<p>основные операции в графическом редакторе Inkscape;</p> <p>основные графические примитивы и палитры цветов;</p> <p>алгоритм создания и редактирования изображений;</p> <p>форматы графических файлов;</p> <p>технику безопасности в компьютерном классе.</p>	
--	---	---	--

3 класс	запускать программу Gimp; производить настройку программного интерфейса; создавать графические примитивы; работать с инструментами векторного редактора Gimp; применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора Gimp (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать и т. д.); создавать стандартные фигуры; выполнять заливку областей; создавать элементы дизайна, рекламного блока, этикетки, макета обложки книги, фирменных бланков, печатей, дизайн текста, логотипов, упаковки, открытки; создавать и редактировать контуры; создавать, редактировать, форматировать текст; производить подготовку макетов печати; редактировать растровые изображения; использовать спецэффекты	историю компьютерной графики; применение компьютерной графики; методы представления графических изображений; определение графического редактора; определение векторной и растровой графике; особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; проблемы преобразования форматов графических файлов; алгоритм запуска векторной программы Gimp; интерфейс программы Gimp; настройки программного интерфейса; способы создания графического изображения в Gimp; основные приемы работы с объектами; типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты; правила оформления визиток; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; алгоритм импорта растрового изображения; алгоритм настройки параметров печати;	
---------	---	---	--

## 5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

### Аттестация: цели, виды, форма, содержание

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

Текущий контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде проверки самостоятельной работы обучающегося. Обсуждения этапов работы над проектом, выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

- зачет творческий просмотр (проводится в счет аудиторного времени )
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).

Промежуточный контроль успеваемости обучающихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет в виде творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы (текущий контроль).

### **Контрольные требования на разных этапах обучения**

При оценивании работ учащихся учитывается уровень следующих умений и навыков:

#### **1-й год обучения**

- компоновать изображение в листе;
- передавать локальный цвет;
- передавать цветовые и тональные отношения предметов к фону;
- передавать основные пропорции и силуэт простых предметов;
- передавать материальность простых гладких и шершавых поверхностей;

#### **2-й год обучения**

- компоновать группу взаимосвязанных предметов;
- передавать оттенки локального цвета;
- передавать цветовые и тональные отношения между предметами;
- передавать пропорции и объем простых предметов;
- передавать материальность простых мягких и зеркально прозрачных поверхностей.

#### **3-й год обучения**

- компоновать сложные натюрморты;
- строить цветовые гармонии;
- передавать световоздушную среду и особенности освещения;
- передавать пропорции и объем предметов в пространстве;
- передавать материальность различных фактур во взаимосвязи;

### **Критерии оценки**

- 5 (отлично) - ставится, если соблюдены и выполнены все требования
- 4 (хорошо) - при условии невыполнения одного-двух пунктов данных требований
- 3 (удовлетворительно) - при невыполнении трех-четырех пунктов требований.

## **6. Ожидаемые результаты**



К концу изучения программы учащиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно

#### 6.1 Формы проверки результатов

- наблюдение за детьми в процессе работы
- игры
- коллективные творческие работы
- беседы с детьми и их родителями
- проведение школьного конкурса компьютерной графики
- участие в областных, всероссийских и международных конкурсах и выставках по компьютерной графике

#### 6.2 Основные критерии оценки работы учащихся:

- аккуратность исполнения
- выбор правильной техники выполнения элементов и деталей эскиза
- самостоятельное выполнение изделия от начала до конца.

## 7. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

### Формы, методы, приемы работы

Эффективному освоению УП «Живопись» способствуют систематические занятия в учебном процессе в условиях мастерской под руководством преподавателя, а также в процессе самостоятельной работы с натуры и по памяти, представлению вне аудитории – дома, на пленэре.

Мастерская по живописи оснащена натурными столами, мольбертами, доской, предметами натурального фонда.

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).

Данные методы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач УП «Живопись» и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Направленность на **индивидуальное поэтапное творческое развитие обучающихся** является фундаментом всей программы, залогом достижения основной цели обучения. Системность программы, четкость задач каждого урока позволяют сократить время объяснения нового материала. Большая часть урока освобождается для самостоятельной детской работы и индивидуальной работы преподавателя с каждым ребенком.

Небольшой объем теоретической части состоит из вводной беседы и кратких бесед перед каждым заданием, когда обучающимся объясняют содержание задания и указывают методы его

решения. Беседы должны сопровождаться показом иллюстративного материала: репродукций, материала из методического фонда школы.

**Формы проведения занятий** могут быть разнообразными, могут включать в себя экскурсии в выставочный зал, музей, городской парк. Преподаватель вправе изменять некоторые темы по своему усмотрению, исходя из текущих заданий, связанных с конкурсной тематикой.

Подведение итогов урока может включать в себя обсуждение результатов работы на данном этапе, экспозицию как текущих, так и окончательных работ.

Длительные постановки могут чередоваться с краткосрочными зарисовками этюдами, упражнениями для закрепления или расширения понятий.

Для лучшего усвоения материала программой предусмотрены **занятия для самостоятельного обучения (самостоятельная работа)**, которые включают в себя:

- посещение выставок;
- поиск необходимого материала в сетевых ресурсах;
- чтение дополнительной литературы;
- выполнение кратковременных этюдов в домашних условиях;
- усиленное копирование шедевров мирового искусства;
- выполнение аудиторных заданий по памяти.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки.

Обучающимся предлагаются практические и творческие задания разного уровня сложности. Следует учитывать, что в связи с индивидуальными особенностями обучающихся, результативность в усвоении учебного материала может быть различной. Полезными в данном случае могут быть параллельные задания с меньшей степенью сложности.

Перед началом каждого занятия педагог кратко формулирует итоги предыдущих занятий и ставит новые задачи. При проведении беседы используются работы обучающихся других групп, различные книги и журналы по искусству и необходимой тематике.

Выразительные возможности изобразительных средств изучаются системно и целенаправленно, в доступной возрасту форме.

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

### **8.1. Средства обучения**

- **материальные:** специализированные учебные аудитории, оборудованные персональными компьютерами;
- **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, фонд работ обучающихся, магнитные доски;

- **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;

- **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы.

## **8.2. Список литературы:**

1. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop CS. Библия пользователя.: пер с англ.-М.: Издательский дом «Вильямс», 2006
2. Гурский Ю., Гурская И. Photoshop CS. Трюки и эффекты. 2 изд.-СПб.: Питер, 2010
3. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики.: Учебное пособие.-М.: Технолоджи-3000, 2003
4. Луций С., Самоучитель Photoshop CS5.-СПб.: Питер, 2012
5. Журнал «Фотомастерская» за 20072012 гг
6. Гурский Ю., Гурская И. Трюки и эффекты CorelDraw. 2 изд.-СПб.: Питер, 2010
7. С. Бэйн. CorelDraw.: Учебное пособие.-М.:, 2010
8. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
9. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
10. Заславская О. Ю. Информатика. Весь курс: для подготовки к ЕГЭ/ О. Ю. Заславская, И. В. Левченко. – М.: Эксмо, 2009;
11. Миронов Д. CorelDraw 11: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
12. Могилев А. в. Информатика: учеб. Пособие для студ. Пед. Вузов/А. В. Могилев, М. И. Пак, Е. К. Хеннера – 4-е изд., стер.-М.: Издат. Центр «Академия», 2007.
13. Попов В. Практикум по Интернет-технологиям: Учебный курс. – СПб.: Питер, 2002.
14. Симонович С. и др. Специальная информатика: Учебное пособие / С. Симонович, Г.Евсеев, А.Алексеев. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА: Инфорком-Пресс, 2002.
15. Фридланд А. Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные термины: Толков. Слов.: Более 1000 базовых понятий и терминов. – 3-е изд., испр. и доп. /А. Я. Фридланд. – М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО«Издательство АСТ», 2003.