

Комитет по культуре Санкт-Петербурга

Санкт-Петербургское государственное бюджетное образовательное учреждение

Дополнительного образования детей

«Санкт-Петербургская школа искусств им. Г.В.Свиридова»

Рассмотрено на заседании Учебно-методического совета СПб ГБОУ ДОД «Санкт-Петербургская детская школа искусств им. Г.В. Свиридова» «28» августа 2017г.	Принято на педагогическом совете СПб ГБОУ ДОД «Санкт-Петербургская детская школа искусств им. Г.В. Свиридова» «28» августа 2017г.	УТВЕРЖДАЮ: Директор СПб ГБОУ ДОД ДШИ им. Г.В. Свиридова Н.М.Веледеева «28» августа 2017г.
---	---	---

Предметная область

В.00. ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ

Рабочая программа учебного предмета

В.03. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

для 4-8 классов

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА

В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

«ЖИВОПИСЬ»

Составитель:

преподаватель Индиенко О.В.

г. Санкт-Петербург

2017/2018 учеб. год

Структура программы учебного предмета

I. Пояснительная записка

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе
- Срок реализации учебного предмета
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета
- Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации
- Форма проведения учебных аудиторных занятий
- 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. Годовые требования.

III. Требования к уровню подготовки учащихся

- Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения

IV. Формы и методы контроля, система оценок

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- Критерии оценок

V. Методическое обеспечение учебного процесса

- Методические рекомендации преподавателям;
- Примерный перечень вопросов по теоретическим разделам и темам учебного предмета
- Перечень творческих практических заданий, выполняемых средствами компьютерной графики по графическому дизайну по разделам и темам

VI. Список литературы и средств обучения

- Список методической литературы по дизайну
- Список учебной литературе по компьютерной графике
- Средства обучения

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» разработана на основе и с учетом ФГТ к дополнительным предпрофессиональным общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись» а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских школах искусств.

Учебный предмет «Компьютерная графика» в детских школах искусств дает возможность расширить и дополнить образование детей в области изобразительного искусства, является предметом, востребованным у детей и молодежи, так как ориентирует их на приобретение актуальных знаний, умений и навыков.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерная графика» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме, как в аудитории, так и самостоятельно.

Рекомендуемый возраст детей, обучающихся по данной программе — 12–15 лет (5-7 года обучения).

Срок реализации учебного предмета

При реализации программы учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» со сроком обучения 3 года, продолжительность учебных занятий с первого по третий годы обучения составляет 33 недели в год.

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

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» при 3-летнем сроке обучения составляет 198 часов. Из них: 99 часов – аудиторные занятия, 99 часов – самостоятельная работа. Продолжительность учебных занятий с первого по третий годы обучения составляет 33 недели в год.

Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации

Срок освоения образовательной программы «Компьютерная графика и дизайн» составляет 3 года.

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной и итоговой аттестации						Всего часов
	1-й		2-й		3-й		
	1	2	3	4	5	6	
Полугодия							
Аудиторные занятия (в часах)	16	17	16	17	16	17	99
Самостоятельная работа (в часах)	16	17	16	17	16	17	99
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	32	34	32	34	32	34	198

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу. Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

аудиторные занятия:

1-3 год обучения – 1 час в неделю;

самостоятельная работа (внеаудиторная нагрузка):

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия по предмету «Компьютерная графика» рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами:

- связи теории и практики;
- наглядности;

- применения дифференцированного и индивидуального подходов;
- доступности и последовательности;
- учета возрастных особенностей;
- вариативности содержания, многообразия тем;
- творчества педагога и активности учащихся.

Цель учебного предмета

Целью учебного предмета «Компьютерная графика» является развитие значимых для образования, социализации, самореализации интеллектуальных и художественно-творческих способностей детей на основе практической деятельности в области современных дизайнерских программ.

Задачи учебного предмета

Задачами учебного предмета являются:

- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- изучение выразительных возможностей графических средств;
- формирование компьютерной грамотности учащихся и навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства;
- развитие способностей и возможностей к художественно-исполнительской и проектной деятельности;
- развитие способностей и возможностей учащихся динамично управлять содержанием изображения, его формой, размерами и цветом, добиваясь наибольшей выразительности;
- ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;
- формирование необходимых практических навыков работы в компьютерной графике как одного из видов графического дизайна;
- эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.

Обоснование структуры программы учебного предмета

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 учебного предмета

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 и дизайн» 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 УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика и дизайн» 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 обучающимися теоретических основ компьютерной графики и дизайна, при этом формой обучения являются лекции с элементами беседы и демонстрацией учебного материала.

Основным видом занятий по учебном предмету «Компьютерная графика и дизайн» 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;
- компьютерная графика как область графического дизайна;
- основы композиции в графическом дизайне;
- средства гармонизации графической формы;
- теоретические основы компьютерной графики;
- программные средства компьютерной графики;
- цвет в композиции и в компьютерной графике;
- основы графического дизайна, проектирование;
- основы типографики.

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

Учебно-тематический план

1 год обучения		
№	Тема	Кол-во часов
1	Введение в компьютерную графику. Основные виды графики. Особенности растровых и векторных программ.	2
2	Цвет в компьютерной графике. Описание цветовых оттенков на экране монитора. Цветовые модели RGB, CMYK, HSB.	1
3	Векторные и растровые форматы. Сохранение файла в разных форматах	1
4	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Окна и панели инструментов. Инструменты цвета и рисования. Рисование мышью.	2
5	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры.	2
6	Первые операции выделения, перемещения, копирования. Трансформация.	1
7	Выделение объектов инструментами группы Лассо. Режимы выделения.	1
8	Знакомство с графическим планшетом. Настройки режима и наклона пера, ластик. Инструменты локального осветления, затемнения, изменения насыщенности цвета.	2
9	Знакомство со слоями. Основные операции по работе со слоями: копирование, перемещение, положение слоя, видимость, закрепление настроек.	2
10	Кисти. Настройки набора кистей. Создание своей кисти из фигуры.	1
11	Итоговая работа : «Новогодняя открытка»	1
12	Способы точной расстановки деталей. Сетка, линейки, направляющие. Рисование орнамента	3
13	Фигуры. Общие сведения. Рисование фигур. Заливка цветом или шаблоном	3
14	Фигуры сложные, кривые Безье. Создание своей фигуры. Принципы работы с кривыми Безье.	2
15	Художественные фильтры.	2
16	Эффекты слоя. Изменение стиля слоя. Сохранение своего стиля.	2
17	Заплата. Залечивающая кисть.	1
18	Быстрая маска. Выделение быстрой маской. Настройки маски	1
19	Творческое задание на обобщение навыков	3

Итого: 33

2 год обучения		
№	Тема	Кол-во часов
1	Свободная трансформация. Инструмент Линейка.	2
2	Композиция слоев. Фигуры линии. Режимы истории.	2
3	Обтравочная маска	1
4	Практическая работа со слоями.	3
5	Создание своего набора кистей.	2
6	Оцифровка рисунка и обработка его на компьютере	1
7	Меню Коррекция. Фотофильтры.	1
8	Архивная кисть и палитра Истории.	2
9	Творческая работа.	2
10	Создание фактуры из готового изображения	2
11	Фильтры. Использование фильтров в разных режимах наложения	2
12	Фильтр Пластика и его применение.	1
13	Цвета и цветовые каналы. Корректирующие слои.	1
14	Преобразование выделения в контур. Преобразование контура в выделение.	1
15	Свободное перо и магнитное перо.	1
16	Итоговая работа «Фирменный знак»	2
17	Создание фигур	1
18	Изменение фигуры через команду меню «Редактирование» и фильтр «Пластика»	1
19	Итоговая работа «Декоративный натюрморт»	3
20	Обобщающее занятие	2
	Итого	33

3 год обучения		
№	Тема	Кол-во часов
1	Интерфейс программы Corel DRAW. Инструменты, панели управления. Контекстные меню.	1
2	Построение линий: прямых и кривых. Контурные с сегментами разных типов. Разные типы заливки.	1
3	Операции с объектами. Выделение объектов. Отражение, поворот, наклон. Простейшие обводки и заливки.	2
4	Работа с узлами. Разные типы узлов. Преобразование узлов, добавление, удаление, операции с группами.	2
5	Операции с контурами. Соединение, разделение, замыкание контуров. Практическая работа по контурному моделированию	2
6	Объединение навыков рисования в векторной и растровой программах (кистью и контурами). Создание витража.	1
7	Приемы создания сетки. Цветodelение.	1
8	Выбор цветовой модели для эскиза.	2
9	Освоение приемов деления холста на части, формирование палитры, настройка инструментов отбора (выделения) фрагментов.	2
10	Итоговая работа «Витраж» с большей детализацией.	2
11	Приемы составления фотоколлажа в разных программах. Импорт и экспорт файлов в Corel.	1
12	Соединение растровой и векторной графики. Создать фотоколлаж.	3
13	Шрифт. Двухмерное и трехмерное построение буквы. Перевод контура в векторную маску в растровой программе.	2
14	Работа с кривыми Безье в разных программах. Общие принципы, сглаживание углов. Создание буквы-образа	2
15	Применение разных типов эффектов в растровой и векторной программах. Композиция на тему: «Цифра»	2
16	Творческое применение полученных навыков в изученных графических редакторах. Итоговая курсовая работа на заданную тему.	5
17	Защита своей творческой работы	2

Итого: 33

Изучение инструкции по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе.

В кабинете вычислительной техники необходимо соблюдать определенные правила поведения в связи с наличием высокого электрического напряжения.

Основные правила

1. Входить в кабинет вычислительной техники спокойно, не торопясь, не толкаясь.

2. Нельзя входить в кабинет:

- в грязной обуви,
- с грязными руками,
- во влажной одежде.

3. В кабинете строго запрещается:

- Трогать разъемы соединительных кабелей.
- Прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
- Прикасаться к экрану и к тыльной стороне монитора, клавиатуры, системного блока.
- Включать и отключать аппаратуру без указания преподавателя.
- Класть вещи на клавиатуру.
- Работать с влажными руками.

4. Перед началом работы:

- Необходимо убедиться в отсутствии видимых повреждений рабочего места.
- Начинать работу только по указанию преподавателя «приступить к работе».

5. Работая с вычислительной техникой:

- Надо плавно нажимать на клавиши, не допуская резких ударов.
- Нельзя пользоваться клавиатурой, если не подключено напряжение.
- Нельзя пытаться самостоятельно устранить неисправность в работе аппаратуры.

- Необходимо следить за исправностью аппаратуры и немедленно прекращать работу при появлении необычного звука, запаха гари или самопроизвольного отключения аппаратуры. Сообщить об этом преподавателю.
- Необходимо внимательно слушать объяснения учителя и стараться понять цель задания и последовательность действий.
- В случае необходимости обращаться к преподавателю.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Требования к уровню подготовки учащихся на различных этапах обучения

Первый год обучения

- знания:

- терминологии дизайнерского искусства;
- видов компьютерной графики: растровой, векторной, фрактальной;
- основных понятий компьютерной графики: разрешение экрана, принтер, изображения; цвет в компьютерной графике и цветовые модели и другие;
- особенностей, достоинств и недостатков растровой графики;
- методов кодирования цветов в компьютерной графике – цветовых моделей;
- способов хранения изображений в файлах растрового формата;
- методов сжатия графических файлов;
- назначения и функций растровых графических программ;
- применения инструментария растровой программы в определенном алгоритме;
- цифровых устройств ввода-вывода изображения;
- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;

- умения:

- создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- обработки графической информации с помощью растровых программ;
- работы с текстом в растровой программе;
- применение в изображении различных эффектов;
- создавать собственные изображения, используя инструменты рисования;
- работы с цветом, создания градиентных, однородных и узорных заливок;

- выделения фрагментов изображения с использованием различных инструментов;
- перемещения, дублирования и вращения выделенных областей;
- сохранения выделенных областей для последующего использования;
- создания монтажа из готовых изображений (создание многослойных документов);
- выполнения индивидуального творческого задания средствами компьютерной графики;
- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;

- навыки:

- настройки интерфейса, навигации и масштабирования показа изображения;
- работы с инструментами рисования, создания новых кистей и узоров, настройки прозрачности изображения и режимов смешивания;
- работы с инструментами выделения областей в изображении и создания коллажей;
- работы со слоями и управления слоями;
- выполнения тоновой и цветовой коррекции и ретуширования фотографий;
- компоновки текста и изображения;
- владения техническими приемами работы в компьютерной графике;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения

Второй год обучения

- знания:

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- особенностей, достоинств и недостатков векторной графики;

- способов хранения изображений в файлах векторного формата;
 - методов сжатия графических файлов;
 - назначения и функций векторных графических программ;
 - инструментария векторной программы и операций с изображениями;
- умения:**
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;
 - умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
 - составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
 - обработки графической информации с помощью векторных программ;
 - выполнения индивидуального творческого задания с применением векторной программы и использованием главных инструментов векторных программ, а именно:
 - создавать рисунки из примитивов (линий, прямоугольников, окружностей и т. д.);
 - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - создавать однородные, градиентные и узорные заливки;
 - работать с контурами объектов и их цветом;
 - создавать рисунки из кривых;
 - получать объемные изображения;
 - формирования собственных цветовых оттенков в различных цветовых моделях;

- навыки:

- использования методов упорядочивания и объединения объектов в векторных программах;
- применения различных графических эффектов (объем, перетекание, фигурная подрезка и т. д.) в векторных программах;
- создания надписей, заголовков, размещения текста вдоль кривой;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

Третий год обучения

- знания:

- основных закономерностей и правил композиции и умение применять их в практической работе;
- знания терминологии дизайнерского искусства;
- многообразных программных средств компьютерной графики;
- современных технологий создания компьютерного изображения в растровых и векторных графических программах, подготовки их к печати;

- умения:

- составления грамотной композиции с выразительным и оригинальным композиционным решением;
- умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
- создания и редактирования собственных творческих композиций средствами графических дизайнерских программ;
- самостоятельно создавать цифровые композиции и дизайн-макеты;
- создания анимированных картинок;
- применять полученные знания о выразительных средствах композиции – ритме, линии, силуэте, тональности и тональной пластике, цвете, контрасте – в композиционных работах;

- навыки:

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств;
- работы с графическими редакторами;
- выполнения обмена графическими данными между различными программами;
- компоновки элементов композиции в формате и создания выразительного цветового решения средствами компьютерной графики.

III. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели виды, форма, содержание

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

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. В виде проверки самостоятельной работы учащегося, обсуждения технических элементов работы, методов достижения композиционной целостности для создания наиболее выразительного художественного образа в дизайнерской композиции; выставления оценок и пр. Преподаватель имеет возможность по своему усмотрению проводить промежуточные просмотры по разделам программы.

Формы промежуточной аттестации:

зачет — творческий просмотр (проводится в рамках аудиторного времени);

экзамен — творческий просмотр (проводится за рамками аудиторного времени).

Промежуточный контроль успеваемости учащихся проводится в рамках аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет, в виде

творческого просмотра по окончании первого полугодия. Оценки ученикам могут выставляться и по окончании четверти.

Тематика итоговых заданий в конце каждого учебного года может быть связана с планом творческой работы, конкурсно-выставочной деятельностью образовательной организации.

Итоговая аттестация в форме итогового просмотра-выставки проводится в конце второго полугодия третьего года обучения.

Итоговая работа предполагает создание проекта, созданного средствами компьютерной графики, с соблюдением всех условий и правил графического дизайна. Итоговый проект демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать в дизайнерских программах, готовить проект к печати.

Тему итоговой работы каждый учащийся выбирает сам, учитывая свои возможности реализовать выбранную идею в графическом дизайнерском проекте.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся определяются образовательной организацией самостоятельно.

Во время коллективного обсуждения проектных работ и при их оценке преподавателю необходимо ориентироваться на следующие критерии:

1. Формально-образное выражение содержательной сущности прорабатываемой темы, художественное отображение ее качественной специфики в композиции.
2. Соответствие вида композиционной организации характеру решаемой учебной задачи.
3. Стилистическое единство (гармоничность) формообразования композиционных элементов.
4. Соблюдение количественной меры (минимум средств — максимум выразительности) в применении формально-композиционных и

художественно-образных средств для решения конкретно поставленной задачи.

5. Самостоятельность композиционного решения и целостность его внутренней структуры.

6. Тщательная проработка и художественная культура графического исполнения композиционного произведения.

7. Методическая последовательность работы над заданием.

Критерии оценок

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

5 (отлично) - учащийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком качественном уровне, его работа отличается самостоятельностью композиционного и цветового решения, правильным техническим исполнением, творческим подходом.

4 (хорошо) - учащийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

3 (удовлетворительно) - работа выполнена со значительными нарушениями основных закономерностей и правил композиции, технически неправильно.

IV. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям

Учебный материал, предлагаемый программой, нацелен на формирование системы знаний у учеников о законах художественно-композиционного творчества в области дизайна и практического развития чувства композиции, что необходимо для формирования проектного мышления и овладения методическими принципами художественно-образного формообразования.

Методика проведения учебной и самостоятельной работы над заданиями должна предусматривать следующие основные этапы:

1. Объяснение теоретического материала по теме задания, установление связей с предыдущими темами и параллельными предметами (при их наличии), выяснение роли, места и значения данной темы в формировании способностей, навыков и умений.

2. Постановка методической цели, формулировка конкретной учебной задачи и содержания предстоящей работы, а также определение условий, требований, ограничений и критериев оценки конечного результата.

3. Коллективное или индивидуальное проведение анализа наиболее существенных вопросов, связанных с содержанием прорабатываемой темы, и определение оптимальных направлений, методов и средств решения поставленных задач.

4. Краткое описание материалов анализа, включающее содержание предполагаемого решения, основные художественно-образные характеристики и композиционно-выразительные средства практического воплощения творческого замысла.

5. Коллективное обсуждение материалов отчета, корректировка предлагаемого решения и средств его реализации.

6. Эскизная проработка предлагаемого решения, его обсуждение и утверждение педагогом.

7. Окончательная доработка и чистовое исполнение в электронном виде.

8. Просмотр выполненных работ, их коллективное обсуждение и обоснование выставленной оценки.

Предложенные в следующем разделе темы вопросов для повторения пройденного материала по теории и практических заданий по компьютерной графике и дизайну можно рассматривать как рекомендательные. Это дает возможность педагогу творчески подойти к преподаванию учебного предмета, применять разработанные им методики.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы по дизайну

1. Голубева О.Л. Основы композиции. М., 2007
2. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник./Б.Минервин, В.Т.Шимко, А.В.Ефимов и др.: Под общей редакцией Г.Б.Минервина и В.Т.Шимко. - М., «Архитектура С», 2004
3. Ковалев Ф.В. Золотое сечение в живописи: Учебное пособие. — Киев: Высшая школа. Головное изд-во, 1989
4. Сокольникова Н.М. Основы композиции. Обнинск, 2006
5. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. М., 2006
6. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р. Паранюшкин. — Изд. 2-е. — Ростов н/Д : Феникс, 2005
7. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд., уточненное и доп. / В. Б.Устин. – М., АСТ: Астрель, 2007
8. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Минск, Харвест, 1999

Список учебной литературы по компьютерной графике

1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка иллюстраций. – М.:АСТ, Астрель, 2007
2. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски; пер. с англ. В.Н.Мирошникова. – М., НТ Пресс, 2005
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед. вузов/А.В.Могилев, М.И.Пак, Е.К.Хеннера – 4-е изд., М., Издат. центр «Академия», 2007

5. Уэйнманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер. с англ.- М., НТ Пресс, 2005

6. 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

Средства обучения

Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

Аппаратное обеспечение:

1. Процессор Pentium IV и выше;
2. Оперативная память 384 Мб;
3. 64 Мбайт видеопамяти;
4. 650 Мбайт памяти на жестком диске
5. Дисплей с разрешением не менее 1024x768.

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows XP с Service Pack 1 или 2;
2. Растровый редактор Adobe Photoshop;
3. Векторный редактор Adobe Illustrator или CorelDRAW;
4. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).