

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств» (МАУДО «ДШИ»)
«Челядьлы искусство школа» содтöd тödöмлун сетан муниципальной ашёрлуна учреждение
(«ЧИШ» СТСМАУ)

**Дополнительная предпрофессиональная общеобразовательная программа
в области изобразительного искусства «Дизайн»**

Форма обучения: очная

Продолжительность обучения: 5 лет (для детей, поступивших в Детскую школу искусств в возрасте с 10 до 12 лет)

Предметная область ПО.01. ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ТВОРЧЕСТВО
Аннотация к программе учебного предмета ПО.01.УП.04. Компьютерная графика

Разработчик: Гусева О.Е., преподаватель МАУДО «ДШИ»

Рецензент: Партыка А.В., заведующий художественным отделением МАУДО «ДШИ»

Рецензент: Ивакина И.В., преподаватель МАУДО «ЭДХШ»

Срок реализации учебного предмета

Срок освоения программы «Компьютерная графика» составляет 5 лет для обучающихся, поступивших в образовательное учреждение в возрасте с 10 до 12 лет.

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета

При реализации программы «Компьютерная графика» с 5-летним сроком обучения: аудиторные занятия в 1-5 классах – один час; самостоятельная работа в 1-5 классах – 1 час.

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет 330 часов, в том числе аудиторные занятия – 165 час, самостоятельная работа – 165 часов.

Форма проведения учебных занятий

По программе учебного предмета «Компьютерная графика» предусмотрено проведение аудиторных учебных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций.

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в групповой форме численностью от 11 человек.

Форма проведения учебных аудиторных занятий:

Виды аудиторных занятий: урок, контрольный урок.

Продолжительность урока – 40 минут.

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

Объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика» предпрофессиональной программы «Дизайн» со сроком обучения 5 лет составляет:

- аудиторные занятия:
1 – 5 классы – по 1 часа в неделю.

- самостоятельная работа:
1 – 5 классы – по 1 часа в неделю.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), участие детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации:

1-5 класс – по 2 консультации в год.

Консультации проводятся с целью подготовки обучающихся к контрольным урокам. Консультации проводятся в счет резерва учебного времени. Проведение консультаций может осуществляться в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек, групповых занятий численностью от 11 человек.

Цель и задачи учебного предмета

Цель программы:

Основной целью изучения «Компьютерной графики» является освоение базовых понятий и методов компьютерной графики; изучение популярных графических программ; обеспечение глубокого понимания принципов построения и хранения изображений; профориентация обучающихся.

Задачи программы:

• **Образовательные:**

Обучающиеся должны знать:

- Особенности, достоинства, недостатки и различия растровой и векторной графики;
- Методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
- Методы сжатия графических файлов;
- Проблемы преобразования графических файлов;
- Назначения и функции различных графических программ;

Обучающиеся должны уметь:

- **Различать** форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
 - **Создавать** собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторных программ (Corel DRAW), а именно:
 - Создавать рисунки из простых объектов;
 - Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
 - Формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - Создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
 - Работать с контурами объектов;
 - Создавать рисунки из кривых;
 - Создавать иллюстрации с использованием метода упорядочивания и объединения объектов, а также операции вычитания и пересечения;
 - Получать объемные изображения;
 - Применять различные графические эффекты (объем, перетекание, прозрачность и т.д.);
 - Создавать надписи, заголовки, размещать текст вдоль траектории;
 - **Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Adobe Photoshop), а именно:
 - Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
 - Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
 - Редактировать растровые изображения с использованием различных средств художественного оформления;
 - Монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
 - Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
 - Применять к тексту различные эффекты;
 - Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
 - **Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
 - **Выполнять** обмен графическими данными между различными программами
- #### • **Развивающие:**
- **Развивать** познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ;
 - **Развивать** умения ведения творческой работы в графических редакторах (Corel DRAW, Adobe Photoshop);
 - **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации;
 - **Развивать** умение организовывать индивидуальное информационное пространство;
 - **Развивать** творческие способности одаренных детей;
 - **Развивать** умения определять наиболее эффективные способы достижения результата
- #### • **Воспитывающие:**
- **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
 - **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
 - **Воспитывать** умение работать в коллективе при решении сложных задач;

- **Воспитывать** уважительное отношение к иному мнению и художественно-эстетическим взглядам

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

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

Учебный предмет «Компьютерная графика» - это определенная система обучения и воспитания, система планомерного изложения знаний и последовательного развития умений и навыков. Программа по компьютерной графике включает целый ряд теоретических и практических заданий. Эти задания помогают познать особенности алгоритмов строения компьютерной графики и овладеть навыками компьютерного графического изображения.

Программа «Компьютерная графика» учитывает возрастные и индивидуальные особенности обучающихся и направлена на:

- выявление одаренных детей в области изобразительного искусства в раннем детском возрасте;
- создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно-нравственного развития детей;
- приобретение детьми знаний, умений и навыков по выполнению графических работ в компьютере варианте;
- приобретение детьми опыта творческой деятельности;
- овладение детьми духовными и культурными ценностями народов мира;
- подготовку одаренных детей к поступлению в образовательные учреждения, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Результатом освоения программы «Компьютерной графики» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков по предмету:

- знание понятий «растровая графика» и «векторная графика»;
- знание методов описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели, и способы получения цветовых оттенков на экране и на принтере;
- знание способов хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- знание принципов сбора и систематизации подготовительного материала и способов его применения для воплощения творческого замысла;
- знание назначений и функций различных графических программ;
- умение создавать собственные изображения по средствам графических редакторов;
- умение выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов выделения;
- умение перемещать, дублировать, вращать объекты изображения;
- умение моделировать форму сложных предметов тоном и цветом в графическом редакторе;
- умение последовательно вести длительную работу по созданию собственного изображения;
- умение применять различные эффекты к тексту и объектам изображений;
- умение самостоятельно создавать иллюстрации и дизайн-макеты;
- навыки использования инструментов графических редакторов при создании изображения;
- навыки в выполнении цвето-тоновой коррекции фотографий;
- навыки передачи фактуры и материала предмета в графическом редакторе;
- навыки работы с растровыми изображениями.

Формы и методы контроля, система оценок

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и Виды и формы промежуточной аттестации:

- Контрольный практический урок – просмотр практических работ, выявляющих приобретенные знания, умения и навыки (проводится в счет аудиторного времени);
- Промежуточное тестирование обучающихся – усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов (проводится в счет аудиторного времени);
- Итоговые зачетные выставки (проводится во вне аудиторного времени);

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ обучающихся преподавателями.

Критерии оценок

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

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- свободное владение теоретическими знаниями и правильное применение их на практике;
- правильную компоновку и композиционное решение изображений;
- последовательное, грамотное и аккуратное ведение построения изображений в графических редакторах разной направленности;
- владение изобразительными и техническими навыками компьютерной графики при воплощении творческой идеи;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в творческом проекте;
- творческий оригинальный подход к решению замысла творческого проекта.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- среднее владение знаниями и пониманием теоретического материала;
- единичные ошибки в применении теоретического материала на практике;
- небольшие недочеты в алгоритме построения изображений в графических редакторах;
- незначительные нарушения в последовательности работы тоном, как следствие, незначительные ошибки в передаче тональных отношений;
- некоторую дробность и небрежность изображения компьютерной графики.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- слабое умение самостоятельно выстраивать алгоритм построения изображений в графических редакторах разной направленности;
- слабое умение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в творческом проекте;
- слабое владение техническими навыками различных графических редакторов;
- отсутствие интересного индивидуального замысла творческого проекта;
- незаконченность, неаккуратность, небрежность в исполнении изображений компьютерной графики.

Оценка 2 «неудовлетворительно»

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;
- незнание методов построения графических изображений;
- неимение навыков ведения самостоятельной работы над компьютерной композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе;
- незаконченность, неаккуратность в работе над компьютерной графической композицией.

Оценка 1 «неудовлетворительно»

Предполагает:

- Полное отсутствие знаний, умений и навыков по предмету «Компьютерная графика».

Методы обучения

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

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

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться Интернетом с целью изучения дополнительного материала по учебным заданиям.

Аудитория по компьютерной графике должна быть оснащена:

1. персональными компьютерами,

2. принтером,
3. сканером,
4. выходом в Интернет,
5. графическими редакторами Corel DRAW, Photoshop,
6. интерактивной доской.

Обоснование структуры программы

Обоснованием структуры программы являются ФГТ к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Дизайн», отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» содержит следующие структурные компоненты:

- титульный лист;
- пояснительная записка;
- учебно-тематический план;
- содержание учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса;
- список литературы и средств обучения.