

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА НАБЕРЕЖНЫЕ ЧЕЛНЫ  
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА №2»

Принята на заседании  
Педагогического совета

Протокол № 1  
от «29» августа 2025 г.



«Утверждаю»  
Директор МАУДО «ДХШ №2»  
М.В. Белкина  
Приказ № 90  
от «01» сентября 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**по учебному предмету  
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

***Направленность:*** художественная  
***Возраст учащихся:*** 14-17 лет  
***Срок реализации:*** 3 года (102 часа)

*Автор-составитель:*  
Устюжанин Андрей Анатольевич,  
преподаватель высшей кв. категории

## Информационная карта образовательной программы

1.	<b>Образовательная организация</b>	Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Детская художественная школа №2»
2.	<b>Полное название программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика»
3.	<b>Направленность программы</b>	художественная
4.	<b>Сведения о разработчиках</b>	Устюжанин Андрей Анатольевич, преподаватель Якупова Резеда Рефхатовна, методист
5.	<b>Сведения о программе</b>	
5.1.	Срок реализации	3 года
5.2.	Возраст обучающихся	14-17 лет
5.3.	Характеристика программы: -тип программы -вид программы -принцип проектирования программы -форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа предпрофессиональная однопрофильная  очная
5.4.	Цель программы	Формирование у учащихся эстетического вкуса, развитие творческого мышления и воспитание чувства ответственности за результат своей работы через освоение компьютерной графики.
6.	<b>Формы и методы образовательной деятельности</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• словесный (объяснение, беседа, рассказ);</li> <li>• наглядный (показ, демонстрация приемов работы);</li> <li>• практический;</li> </ul> эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов)
7.	<b>Формы мониторинга результативности</b>	Контрольная, просмотр, текущая оценка за урок, по итогам четверти, оценка за год
8.	<b>Результативность реализации программы</b>	Результативное участие учащихся в конкурсно-выставочной деятельности; Обеспечение качества освоения программы, успеваемости по предмету, сохранности контингента на уровне выше средних республиканских показателей
9.	<b>Дата создания программы</b>	29.08.2018
10.	<b>Дата утверждения и последней корректировки программы</b>	29.08.2025

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ</b>	<b>4</b>
1. Пояснительная записка	4
2. Цель и задачи	6
3. Планируемые результаты	7
4. Учебно-тематический план	10
5. Содержание программы	14
<b>РАЗДЕЛ 2. ВОСПИТАНИЕ</b>	<b>22</b>
<b>РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ</b>	<b>25</b>
1. Формы аттестации и оценочные материалы	25
2. Методическое обеспечение учебного процесса	26
3. Список литературы	29
4. Приложение №1. Календарный учебный график	32

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

---

### 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

*Мир нужно изменять, иначе он неконтролируемым образом начнет изменять нас самих.  
Станислав Лем.*

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» предназначена для учащихся 14-17 лет.

Современные технологии, всеобщая компьютеризация - эти еще недавно такие далекие понятия сегодня звучат как жизненная необходимость. Трудно сейчас представить семью, которая не имела бы компьютера и, наверное, мало найдется ребят, которые не умеют обращаться с этой современной техникой. К сожалению, мир детства и отрочества в основном заполнен компьютерными играми часто второсортного содержания. Довольно много игр носят довольно агрессивный характер, во многих из них отсутствует смысловая и обучающая нагрузка. Следовательно, сегодня требуется заполнить данную нишу культурным и общественно-полезным содержанием.

Компьютерная графика – в системе художественного образования изучается взаимосвязано с предметом «Основы дизайн-проектирования» и в процессе обучения дополняет учебные предметы «Рисунок» и «Живопись», что способствует целостному восприятию дизайна учащимися. Программа «Компьютерная графика» - один из способов позволяющий познать мир компьютерных технологий и связанных с ним профессий, определить уровень своих возможностей, способностей, а также выяснить специфику и требования рынка труда и сделать осознанный и ответственный выбор будущей профессии.

Таким образом - это современный проводник в мире IT-технологий, позволяющий стать специалистом в этих областях знаний.

Нормативно-правовая основа разработки программы:

- Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»
- Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ
- Федеральный закон от 31 июля 2020 г. №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-р, с изм. на 01.07.2025)
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (ред. 30.08.2024)
- Письмо Министерства просвещения России от 31 января 2022 года №ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»)
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Детская художественная школа №2».
  - Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в муниципальном автономном учреждении дополнительного образования города Набережные Челны «Детская художественная школа №2».
- При проектировании и реализации программы также учтены методические рекомендации:
  - Письмо ГБУ ДО «Республиканский центр внешкольной работы» № 2749/23 от 07.03.2023 года «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию и реализации современных дополнительных общеобразовательных программ (в том числе, адаптированных) в новой редакции» /сост. А.М. Зиновьев, Ю.Ю. Владимирова, Э.Г. Дёмина) (новая редакция, 2025 г.).

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» имеет художественную направленность. Приоритетное направление художественной направленности: цифровые компетенции креативных индустрий 3Д-дизайн, веб дизайн.

### **Актуальность программы**

Программа расширяет представления учащихся о возможностях компьютерных технологий и показать способы использования полученных знаний в современной жизни.

Программа «Компьютерная графика» - один из способов позволяющий познать мир компьютерных технологий и связанных с ним профессий, определить уровень своих возможностей, способностей, а также выяснить специфику и требования рынка труда и сделать осознанный и ответственный выбор будущей профессии. «Комп»- это сленговое название компьютера, понятное современным подросткам. «АС» - это специалист, мастер в каком-либо предмете, деле.

Таким образом, - это современный проводник в мире IT-технологий, позволяющий стать специалистом в этих областях знаний.

Практическая значимость и педагогическая целесообразность определены основными задачами, стоящими перед образованием сегодня и требованиями современного развития рынка труда. Практическая значимость подчеркивается тем, что учащиеся в ходе занятий получают весь спектр представлений о профессиях, связанных с компьютерной техникой, а также практические умения и навыки работы на компьютере с точки зрения создания имиджевой концепции личности, товара, организации. Здесь необходимо подчеркнуть, что,

только работая в системе, профориентация может давать эффективные результаты и существенно увеличить качество профориентационной работы.

Обучаясь по программе, учащиеся получают представления о современных и престижных IT-специальностях:

- Оператор ПК
- Компьютерный дизайнер
- WEB-дизайнер
- Blender 3D (модельер в 3DS MAX, аниматор).

### **Педагогическая целесообразность**

Практическая значимость и педагогическая целесообразность определены основными задачами, стоящими перед образованием сегодня и требованиями современного развития рынка труда. Практическая значимость подчеркивается тем, что учащиеся в ходе занятий получают весь спектр представлений о профессиях, связанных с компьютерной техникой, а также практические умения и навыки работы на компьютере с точки зрения создания имиджевой концепции личности, товара, организации. Здесь необходимо подчеркнуть, что, только работая в системе, профориентация может давать эффективные результаты и существенно увеличить качество профориентационной работы.

В данной программе применяются следующие технологии: современные графические редакторы (Adobe Photoshop, Illustrator, GIMP, Blender), интерактивные доски, графические планшеты, облачные сервисы для совместной работы над проектами, а также специализированные ресурсы с обучающими материалами (видеоуроки, статьи, мастер-классы). Они позволяют сделать обучение индивидуализированным, доступным. Индивидуализация достигается за счет возможности выбора уровня сложности заданий, темпа обучения.

Используемые формы (средства, методы) образовательной деятельности позволяют достичь поставленной цели путем комплексного подхода, включающего: изучение теоретического материала (презентации, видеоуроки), выполнение практических заданий (создание и редактирование графических изображений, 3D-моделирование), участие в проектной деятельности (разработка логотипов, постеров, веб-сайтов), обсуждение работ в группах, конкурсы и выставки лучших работ. Акцент делается на активное обучение, где обучающиеся не просто получают информацию, но и активно применяют ее на практике, создают собственные проекты, получают обратную связь от преподавателей и сверстников.

### **Цель программы:**

Формирование у учащихся эстетического вкуса, развитие творческого мышления и воспитание чувства ответственности за результат своей работы через освоение компьютерной графики.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

*обучающие:*

- сформировать представления об основных технологиях и программах в современной компьютерной графике и компьютерном дизайне;
- изучить основы ведущих компьютерных программ по графике и компьютерному дизайну, научить пользоваться возможностями компьютерных программ;

- познакомить с основными понятиями и терминами, необходимыми для работы в операционной системе;
- познакомить с профессией «графический дизайнер» и её направлениями;
- познакомить с составляющими интерфейса растрового и векторного редактора;
- познакомить с современным рынком труда и востребованными профессиями в сфере IT-технологий.

*Развивающие:*

- содействовать развитию умения пользоваться современными компьютерными программами, интернетом, дополнительными опциями и устройствами;
- способствовать развитию пространственного мышления, технического моделирования, навыков создания трехмерного изображения;
- содействовать формированию умения создавать творческие проекты с учетом основных правил эстетики при оформлении работ на компьютере.

*Воспитательные:*

- содействовать формированию информационной культуры;
- способствовать формированию культуры обращения с интернетом;
- способствовать формированию эстетического вкуса в создании готовых IT-проектов;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь;
- воспитывать умение видеть красоту в окружающем мире, оценивать произведения искусства, осознавать ценность гармонии и эстетики.

**Возраст учащихся**

Программа «Компьютерная графика» адресована обучающимся 14-17 лет.

**Срок реализации учебного предмета**

Программа рассчитана на 3 года обучения. Всего 34 часа в год. Продолжительность учебных занятий составляет 34 недели ежегодно.

**Форма, режим занятий, срок освоения программы:**

Форма обучения – очная. Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий. Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек.

Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов, развивая возможности каждого учащегося.

Общий объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 3 года составляет 102 часа.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Длительность обучения на одном направлении – 1 учебный год. Учебный год начинается с 1 сентября и заканчивается 30 мая. Учебный год разбит на курсы. Учебные программы курсов завершаются зачетом – ребята выполняют контрольные задания по курсу..

**Планируемые результаты обучения:**

**Личностные**

- формирование ответственного отношения к обучению;

- приобретение опыта творческого общения;
- удовлетворённость своей деятельностью в объединении дополнительного образования;
- повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности;
- развитие жизненных, социальных компетенций, таких как: ответственность, определение принципов поведения, принятие и следование социально значимым нормам и ценностям, культуру целеполагания;
- умение «презентовать» себя и свои проекты.

### **Метапредметные**

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных и творческих задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение выполнять действия по заданному алгоритму или образцу;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной и творческой деятельности;
- умение организовывать в процессе деятельности сотрудничество с педагогом и сверстниками, работать индивидуально и в группе;
- умение адекватно реагировать в стандартной ситуации на успех и неудачу, конструктивно действовать в ситуациях неуспеха при организующей помощи педагога;
- способность самостоятельно действовать в соответствии с заданными эталонами при поиске информации в различных источниках, критически оценивать и интерпретировать получаемую информацию.

### **Предметные**

- приобретет умения в области использования графических редакторов для художественной обработки фотографий и создания изображений;
- сформирует навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- будет знаком с понятием «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- будет знать законы композиции дизайна;
- будет знать основные возможности различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- будет знать основные изобразительных техник инструментов;
- будет уметь выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- приобретет умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- приобретет умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;



- приобретет умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW и Adobe Photoshop.

### **Критерии оценки достижения планируемых результатов**

Компьютерное обучение обеспечивает развитие навыков свободного владения компьютером, программирование прекрасно развивает логическое мышление, тем самым повышается общий интеллектуальный уровень. Полученные знания позволяют школьникам в каникулы подрабатывать в качестве операторов ЭВМ, помощников программиста и Web-дизайнеров. Тем, кто собирается связать свою профессиональную судьбу с информатикой, компьютерное обучение поможет сориентироваться в современных компьютерных технологиях, вошедших сегодня практически во все сферы человеческой деятельности. Для визуализации результатов деятельности по программе представим ее в виде:

#### **Базовые знания компетенций:**

- различать виды программ по графике и дизайну, выделить их преимущества и функциональные назначения;
- пользоваться современными программами в области дизайна и компьютерной графики;
- использовать различные функции программ при создании творческих проектов, интегрировать их возможности в готовом веб-продукте;
- использовать возможности компьютерного дизайна и графики в повседневной жизни: в оформлении визиток, буклетов, трехмерных моделей интерьера для заказчиков;
- продуцировать новые практические идеи в оформлении творческих проектов.

#### **Информационная компетенция:**

- интерпретировать, систематизировать, критически оценивать, анализировать полученную информацию с позиции решаемой задачи;
- использовать и обрабатывать полученную информацию при планировании и реализации своей деятельности в той или иной ситуации;
- представлять имеющуюся информацию в ее различных формах и на различных носителях, в соответствии с запросом потребителя информации (в том числе - в виде таблиц, графиков, диаграмм и т.д.).

#### **Социально-коммуникативная компетенция:**

- соотносить свои устремления с интересами других людей и социальных групп;
- продуктивно взаимодействовать с членами группы (команды), решающей общую задачу;
- грамотно оформлять творческие проекты, соблюдать эстетические требования к оформлению документации;
- представлять и цивилизованно отстаивать собственную точку зрения в диалоге и публичном выступлении на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношения к другим людям.

#### **Компетенция в решении проблем:**

- формулировать и анализировать проблемы;
- преобразовывать проблемы в задачи (осуществлять поиск недостающих данных и т.д.);
- ставить реальные цели;
- определять стратегию решения проблемы;

- анализировать ресурсы и риски;
- планировать и организовывать свою деятельность;
- контролировать и рефлексировать результаты решения проблем.

#### Способность к эффективному поведению на рынке труда:

- навык поиска работы;
- умение планировать и строить свою профессиональную карьеру;
- Предпринимательская компетенция (способность к самозанятости):
- умение освоения основных экономических ролей;
- адекватная оценка своих предпринимательских способностей и задатков.

#### Способность к профессиональному росту и непрерывному самообразованию:

- выявлять пробелы в своих знаниях и умениях;
- грамотно формулировать образовательные и информационные запросы;
- оценивать необходимость той или иной информации для своей деятельности;
- осуществлять информационный поиск с использованием различных средств;
- извлекать информацию из источников разных видов, представленных на разнообразных носителях.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Названия разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
<b>I полугодие</b>					
<b>Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW</b>					
1.1.	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	Урок	1	0,5	0,5
1.2.	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	Урок	1	-	1
1.3.	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	Урок	1	0,5	0,5
1.4.	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	Урок	2	0,5	1,5
1.5.	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	Урок	2	0,5	1,5
1.6.	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	Урок	2	0,5	1,5
1.7.	Инструмент «Художественное	Урок	2	0,5	1,5

	оформление».				
1.8.	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	Урок	2	0,5	1,5
1.9.	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	Урок	1	0,5	0,5
1.10.	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	практикум	1	0,5	0,5
1.11.	Редактирование цвета в векторной графике.	практикум	1	0,5	0,5
1.12.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	Урок	1	0,5	0,5
			<b>17</b>	<b>5,5</b>	<b>11,5</b>
<b>II полугодие</b>					
<b>Раздел 2. Приемы работы в программе CorelDRAW</b>					
2.1.	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	Практикум	1	-	1
2.2.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Практикум	2	0,5	1,5
2.3.	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	Практикум	2	0,5	1,5
<b>Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции</b>					
3.1.	Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	Практикум	2	0,5	1,5
3.2.	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	Практикум	2	0,5	1,5
3.3.	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов.	Практикум	2	0,5	1,5
3.4.	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	Практикум	2	0,5	1,5
3.5.	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	Практикум	2	0,5	1,5
3.6.	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	Практикум	2	0,5	1,5
			<b>17</b>	<b>4</b>	<b>13</b>
		<b>ВСЕГО</b>	<b>34</b>	<b>9,5</b>	<b>24,5</b>

## 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Названия разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
<b>I полугодие</b>					
<b>Раздел 4. Программа Adobe Potoshop. Растровая графика</b>					
4.1.	Интерфейс растровой программы Adobe Potoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	Урок	2	1	1
4.2.	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Potoshop.	Урок	2	1	1
4.3.	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	Урок	2	1	1
4.4.	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	Урок	2	1	1
4.5.	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	Урок	3	1	2
4.6.	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет	Урок	2	1	1
4.7.	Работа со слоями.	Урок	2	1	1
4.8.	Фотоколлаж.	Урок	2	1	1
			<b>17</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>II полугодие</b>					
<b>Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне</b>					
5.1.	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	Урок	3	1	2
5.2.	Редактирование цвета в векторной графике.	Урок	2	1	1
5.3.	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	Урок	4	1	3
5.4.	Основные цветовые контрасты.	Урок	8	1	7
			<b>17</b>	<b>4</b>	<b>13</b>
		<b>ВСЕГО</b>	<b>34</b>	<b>12</b>	<b>22</b>

## 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Названия разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
<b>I полугодие</b>					
<b>Раздел 6. Blender 2.93</b>					
6.1.	Основы интерфейса, создание и манипулирование примитивами. Упражнение «Детские кубики».	Урок	2	0,5	1,5
6.2.	Основные параметрические примитивы. Упражнение «Моя кухня».	Теория Практика	2	0,5	1,5
6.3.	Редактирование Mesh. Упражнение «Кубики Хейна»	Теория Практика	2	0,5	1,5
6.4.	HDR I - карты «Металл и Стекло».	Теория Практика	4	0,5	3,5
6.5.	Режим редактирования «Дом мебели»	Теория Практика	4	0,5	3,5
6.6.	Освещение, материалы. Упражнение «Квартира».	Теория Практика	3	0,5	2,5
6.7.	Объёмный текст. Креативное освещение и материалы.	Теория Практика	3	0,5	2,5
6.8.	Редактирование кривых. Объёмный логотип.	Теория Практика	4	0,5	3,5
6.9.	Редактирование кривых. Тела вращения. Посуда.	Теория Практика	4	0,5	3,5
6.10.	Редактирование кривых. Деревянная игрушка «Кузнечик».	Теория Практика	6	0,5	5,5
		<b>ВСЕГО</b>	<b>34</b>	<b>5</b>	<b>29</b>
<b>ИТОГО:</b>			<b>34</b>	<b>5</b>	<b>29</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Изучение программы учебного предмета «Компьютерная графика» начинается с беседы с детьми о технике безопасности и правилах работы в компьютерном классе. В начале каждого нового учебного года преподаватель вновь напоминает учащимся об этих правилах.

Программа учебного предмета «Компьютерная графика» составлена с учетом сложившихся традиций реалистической школы обучения рисунку, а также принципов наглядности, последовательности, доступности. Содержание программы учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей и с учетом особенностей их объемно-пространственного мышления.

Разделы содержания предмета определяют основные направления, этапы и формы в обучении компьютерной графике, которые в своем единстве решают задачу формирования у учащихся умений видеть, понимать и изображать элементы графического дизайна.

Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Предлагаемые темы заданий по компьютерной графике носят рекомендательный характер, преподаватель может предложить другие задания по своему усмотрению, что дает ему возможность творчески применять на занятиях авторские методики.

Главной формой обучения компьютерной графике является практическая работа по изучению возможностей векторной и растровой графики, позволяющих выполнять любой вид работ в графическом дизайне.

Выполнение краткосрочных упражнений способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладеть искусством компьютерной графики.

Параллельно с выполнением практических заданий на компьютере учащиеся собирают (фотографируют) натуральный материал, необходимый им в работе по предмету, что способствует развитию наблюдательности, креативного мышления, зрительной памяти и дает возможность эффективно овладеть искусством графического дизайна.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм происходит знакомство с принципами и приемами работы различными инструментами в векторном графическом редакторе CorelDRAW. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений графического дизайна. Основным методическим условием обучения компьютерной графике является приобретение учащимися практических навыков работы на компьютере в векторной (программа CorelDRAW) и растровой графике (программа Adobe Photoshop) по принципу: от простого - к сложному, от частного - к обогащенному общему, от плоскостного - к объемному решению. На завершающем этапе обучения происходит ознакомление с основами создания комплексных графических дизайн проектов. Обучение компьютерной графике включает также композиционные творческие задания, ставящие своей целью комплексное применение приобретенных знаний и умений при решении творческих задач, формирование

художественного мышления. Последний год обучения включает задания, ориентированные на подготовку одаренных детей к поступлению в профессиональные учебные заведения.

Большинство заданий и упражнений выполняются учащимися на форматах А-4 и А-3, что позволяет все графические эскизы выводить на печать. Этот процесс «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению» способствует более глубокому пониманию сущности графического дизайна.

## 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

---

### **Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа CorelDRAW.**

**Тема 1.1. Вводная беседа о компьютерной графике.** Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.

**Задачи:** познакомить учащихся с организацией рабочего места, правильной посадкой за компьютером. Познакомить учащихся с произведениями графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла».

**Тема 1.2. Панель инструментов.** Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с набором инструментов программы CorelDRAW. Познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

**Тема 1.3. Инструмент «Фигура».** Редактирование формы графического объекта.

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов инструментом «Фигура».

**Тема 1.4. Инструмент «Свободная форма».**

Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.

**Формат:** А-2. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свободная форма».

**Тема 1.5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».** **Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Прямоугольник», «Овал», Многоугольник».

**Тема 1.6. Группировка объектов.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

### **Тема 1.7. Инструмент «Художественное оформление».**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление».

### **Тема 1.8. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш».**

Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с цветом.

### **Тема 1.9. Пакет интерактивные инструменты «Эффекты».**

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с пакетом интерактивных инструментов: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность

## **Раздел 2. Приемы работы в программе CorelDRAW**

### **Тема 2.1. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.**

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов.

### **Тема 2.2. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.**

**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной толщины. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций различными средствами выражения.

### **Тема 2.3. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.**

**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение». Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

## **Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции**

### **Тема 3.1. Методы выявления центра композиции.**



**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист). Композиция в квадрате. Композиция в круге. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

### **Тема 3.2. Статика.**

**Формат:** лист А-4. Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

### **Тема 3.3. Динамика.**

**Формат:** лист А-4. Создать 4 векторных асимметричных, бисимметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, бисимметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

### **Тема 3.4. Освоение приемов построения композиций. Ритм.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией. Познакомить учащихся с видами ритмов: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.

### **Тема 3.5. Разработка орнамента. Геометрический орнамент.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).

### **Тема 3.6. Разработка орнамента. Растительный орнамент.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).

## 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

---

### Раздел 4. Растровая графика. Программа Adobe Photoshop.

**Тема 4.1. Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Adobe Potoshop.** Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с правилами работы с программой Adobe Photoshop. Познакомить учащихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Adobe Photoshop.

### **Тема 4.2. Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики.

Панель инструментов.

### **Тема 4.3. Способы и приемы редактирования растровых изображений.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

### **Тема 4.4. Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

### **Тема 4.5. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

### **Тема 4.6. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет.**

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** научить учащихся приемам редактирования растровых изображений. Научить учащихся переводить фотографии в графику.

### **Тема 4.7. Работа со слоями.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами работы со слоями.

Формировать умения в работе с растровой графикой.

### **Тема 4.8. Фотоколлаж.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

## **Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне**

### **Тема 5.1. Работа с цветом в программе CorelDRAW.**

**Формат:** А-4. Упражнение. Работа на компьютере.

Цветовой круг. Цветовые понтонны.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового круга. Создать 12-шкальный цветовой круг в программе CorelDRAW. Познакомить учащихся с цветовыми понтоннами.

### **Тема 5.2. Редактирование цвета в векторной графике.**

**Формат:** А-4. Упражнение. Работа на компьютере. Инструменты «Заливка», «Пипетка».

**Задачи:** формировать умения редактирования цвета в программе CorelDRAW.

**Тема 5.3. Знакомство с цветовой гармонизацией.** Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Цветовые растяжки. Монохромная цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

**Задачи:** формировать умения редактирования цвета в программе CorelDRAW.

### **Тема 5.4. Основные цветовые контрасты.**

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых контрастов. Создать цветные композиции небольшого размера на основе цветовых контрастов: контраст основных цветов, контраст дополнительного цвета, симультанный контраст, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (свето-теновой) в программе CorelDRAW. Композиции нужно делать на формальной, абстрактной основе, небольшого размера.

### 3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

---

#### Раздел 6. Blender

##### 6.1. Основы интерфейса, создание и манипулирование примитивами. Упражнение «Детские кубики».

**Задачи:** познакомить учащихся с главным экраном программы Blender 3D.

- формировать умение идентификации основных элементов: меню, панель инструментов, рабочую область, окно свойств.
- определять, где находятся инструменты для создания примитивных объектов (куб, сфера, цилиндр и т.д.).
- научить учащихся переключаться между различными режимами просмотра (вид сверху, сбоку, спереди, перспективный вид).

##### 6.2. Основные параметрические примитивы.

**Формат:** А3. Упражнение «Моя кухня».

**Задачи:** научить создавать используя примитивы типа куб и параллелепипед, создавать базовый каркас

##### 6.3. Редактирование Mesh.

**Формат:** А3. Упражнение «Кубики Хейна»

**Задачи:** научить учащихся использовать инструменты выделения: вершин (Vertex), ребер (Edge), граней (Face). Потренируйтесь выделять как отдельные элементы, так и группы элементов;

- научить применять основные операции трансформации.

##### 6.4. HDRI – карты «Металл и Стекло».

**Формат:** А3. Упражнение «Металл и Стекло».

**Задачи:** научить создавать металлический и стеклянный объект;

- научить настраивать параметры Metallic и Roughness для получения реалистичного металлического вида;
- изучить влияние HDRI на отражения в металле.

##### 6.5. Режим редактирования «Дом мебели»

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере.

**Задачи:** научить создавать Reference плана в программе, познакомить с основным набором клавиш при работе над объектом.

##### 6.6. Освещение, материалы. Упражнение «Квартира».

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере

**Задачи:** научить создавать и редактировать материалы для объекта.

##### 6.7. Объёмный текст. Креативное освещение и материалы.

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере

**Задачи:** научить преобразовывать плоский объект в объемный.

##### 6.8. Редактирование кривых. Объёмный логотип.

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере

**Задачи:** научить создавать объемный логотип из референса, научить пользоваться «Handles». Познакомить с основными командами и инструментами.

**6.9. Редактирование кривых. Тела вращения. Посуда.**

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере

**Задачи:** научиться работать с телами вращения, научиться моделировать форму, задавать материалы для плоскости.

**6.10. Редактирование кривых. Деревянная игрушка «Кузнечик».**

**Формат:** А3. Упражнения, работа на компьютере. Проект.

## Раздел 2 «ВОСПИТАНИЕ»

Цель воспитательной работы - развитие личности через самоопределение и социализацию детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей принятых в российском обществе.

Задачи:

- формирование гармонично развитой личности, готовой к творческой и профессиональной деятельности в современном цифровом мире;
- просвещение в сфере достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь.
- прививать навыки грамотной и безопасной для здоровья работы на компьютере.

**Ожидаемые результаты:**

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- понимание значимости достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества;
- уважение к старшим, бережное отношение к истории и традициям своей семьи, понимание важности знания истории своей страны и малой родины.

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие **методы воспитания**: метод убеждения, метод положительного примера (педагога, родителей, детей), метод развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании, методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Работа осуществляется в следующих формах:

- творческие мастерские;
- участие в проектной деятельности.

**Работа с родителями или законными представителями** осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- творческого взаимодействия в процессе подготовки творческого продукта;
- анкетирования, опросов, собеседований.

**Диагностика результатов** воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- оценки творческих проектов педагогом, родителями;
- отзывов, материалов рефлексии (опросы родителей, анкетирование родителей и детей, беседы с детьми, отзывы других участников мероприятий и др.).

Воспитательная работа осуществляется на базе МАУДО «Детская художественная школа №2» в рамках учебных занятий (беседы, творческие проекты), а также на выездных площадках, в других организациях во время воспитательных мероприятий (экскурсии в музеи, встречи с профессиональными художниками и др.) организуемых с помощью и при активном участии родительского сообщества.

**Ресурсное обеспечение программы**

*Информационно-методическое обеспечение* включает в себя перечень:

- методической продукции по разделам программы;
- учебных и информационных ресурсов: учебно-методический комплекс (технологические карты к урокам, и т.п.);
- разработки из опыта работы педагога.

*Применяемые технологии и средства обучения и воспитания:*

В образовательном процессе используются элементы педагогических технологий (технология развивающего обучения, проектной деятельности, технология дифференцированного обучения, проблемно-поисковая технология и др.).

Средства обучения, визуальные:

- таблицы, карты, натуральные объекты (их модели) и т.п.;
- аудиовизуальные: фильмы, видеосюжеты и т.п.).

*Материально-техническое обеспечение*

Занятия организуются в кабинетах, соответствующих требованиям СанПиН и техники безопасности.

В кабинетах имеется следующее учебное оборудование:

- компьютерный класс на 15 компьютеров и 15 графических планшетов, видео-проекционное оборудование.

**Календарный план воспитательной работы**

№	Название события, мероприятия	Месяц	Форма работы	Практический результат
<b>Сентябрь</b>				
1	Классный час «Мир современной графики»	сентябрь	Подготовка сценария	Фотоотчёт в группе ВК
2	Проведение инструктажей с обучающимся по ТБ, ПДД,	сентябрь	-	Записи в журнале по ТБ
<b>Октябрь</b>				
3	Мероприятия, посвященные Дню Учителя	октябрь	Выполнение эскизов открыток и стендов к празднику	Фотоотчёт в группе ВК
4	Муниципальный конкурс цифровых поздравительных открыток «Наш учитель»	октябрь	Подготовка электронной открытки, распределение тем	Фотоотчёт в группе ВК
5	Праздник «Посвящение в художники»	октябрь	Демонстрация достижений юных художников, позволяющая оценить их прогресс и талант	Фотоотчёт в группе ВК
<b>Ноябрь</b>				
6	Участие в мастер-классах, творческих мастерских по ИЗО, ДПИ, дизайну, компьютерному дизайну учащихся школ города	ноябрь	Участие в мастер-классах	Фотоотчёт в группе ВК

	по городской программе «Акценты мастерства»			
7	Персональная выставка преподавателя школы «Учитель-ученик»	февраль	Подготовка работ к выставке	Фотоотчёт в группе ВК
9	Участие обучающихся в очных олимпиадах, конкурсах по дизайну	в течение года	Распределение заданий в команде, подготовка работ к конкурсу	Фотоотчёт в группе ВК
10	XVII Республиканский АРТ-фестиваль по изобразительному и дизайнерскому искусству	апрель	Подготовка проектов к конкурсу	Фотоотчёт в группе ВК
11	«Есть такая профессия...» Персональные выставки художников города, творческие встречи с художниками города, посещение мастерских художников города	май	Посещение персональных выставок художников	Фотоотчёт в группе ВК



## РАЗДЕЛ 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

### Форма аттестации и оценочные материалы

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

- Виды и формы промежуточной аттестации:
- контрольный урок – просмотр (проводится в счет аудиторного времени);
- промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков в форме просмотров работ учащихся преподавателями.
- Итоговая аттестация проводится в форме творческого просмотра работ учащихся, итогового теста.

•

#### ● Критерии оценок

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

*Оценка 5 «отлично»*

Предполагает:

- самостоятельный сбор графического и фотографического материала;
- правильную компоновку изображения в листе;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работ на ПК;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам работы с графическими программами;
- умение самостоятельно исправлять ошибки и недочеты в работе;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход.

*Оценка 4 «хорошо»*

Допускает:

- некоторую неточность в компоновке;
- небольшие недочеты в построении композиции;
- незначительные нарушения в последовательности работы над эскизами на ПК;
- некоторую небрежность при исполнении графических изображений.

*Оценка 3 «удовлетворительно»*

Предполагает:

- грубые ошибки в компоновке;

- неумение самостоятельно вести работу над композицией;
- неумение самостоятельно анализировать и исправлять допущенные ошибки в работе над эскизами;
- однообразное использование графических приемов для решения разных задач;
- незаконченность, неаккуратность в эскизах.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

### **Методы обучения**

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

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, демонстрация приемов работы);
- практический;
- эмоциональный (формирование ассоциативного ряда, наблюдение заданных свойств у изобразительных и художественных объектов).

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

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по изобразительному искусству и дизайну, истории мировой культуры, художественными альбомами.

Класс компьютерной графики должен быть оснащен персональными компьютерами, сканером, принтером, цифровым фотоаппаратом, интерактивной доской.

### **Методические рекомендации преподавателям**

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа образцов произведений графического дизайна и изучения теоретических основ графического дизайна в сочетании со сбором натурального графического материала, фотографированием различных объектов. Выполнение учебных упражнений дополняется композиционными творческими заданиями. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы.

На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая.

Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

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

По мере усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе.

Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся.

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

Рекомендуемые учебно-методические материалы:

учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания); учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ;

*технические и электронные средства обучения:* электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы;

*справочные и дополнительные материалы:* нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

Данный практико-ориентированный комплекс учебных и учебно-методических пособий позволит преподавателю обеспечить эффективное руководство работой по формированию практических умений и навыков на основе теоретических знаний.

### ● Средства обучения

- Компьютерный класс, укомплектованный необходимым оборудованием (по числу учащихся в группе не менее 14 штук)
- Видео-проектор, веб-доски
- Ноутбук для преподавателя

- Диски, флеш-карты, учебные видео-презентации

Необходимо также соблюдать правила по организации учебного процесса в компьютерном классе:

- Непрерывная длительность занятий непосредственно с ВДТ или ПЭВМ не превышает: для учащихся VIII- IX классов - 25 минут; для учащихся X-XI классов на первом часу учебных занятий - 30 минут, на втором - 20 минут.

- Работа на ВДТ и ПЭВМ проводится в индивидуальном ритме и темпе. После установленной длительности работы на ВДТ и ПЭВМ проводится комплекс упражнений для глаз, а после каждого урока на переменах - физические упражнения для профилактики общего утомления.

- Длительность перемен между уроками не менее 10 минут, во время которых проводится сквозное проветривание с обязательным выходом учащихся из класса (кабинета).

- В организации занятий 50% времени следует отводиться на теоретические занятия и 50 % времени - на практические.

**Материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные компьютерами, сканером, принтером, звуковыми колонками, фотоаппаратом, наглядными пособиями, удобной мебелью.

**Наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

**Демонстрационные:** муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

**Электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

**Аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

**Компоненты на бумажных носителях:**

- пошаговые инструкции для выполнения практических работ;
- учебный материал для освоения теоретических знаний;
- информация на стендах (объявления, расписание, техника безопасности, рекомендации и пр.)
- наглядно-иллюстративные материалы: художественные альбомы, наглядные иллюстрированные пособия по работе в различных техниках, схемы и таблицы сочетаемости цветовых тонов.

● **Материально-технические условия, созданные в образовательной организации, обеспечивают:**

- соблюдение установленных санитарно-гигиенических норм по отношению к санитарно-бытовым и социально-бытовым условиям, требований пожарной и электробезопасности, охраны труда;
- беспрепятственный доступ обучающихся к информации, объектам инфраструктуры образовательной организации;
- размещение текстовой информации (в печатной и/или электронной форме), содержащей сведения о потенциальных опасностях, об изменениях режима обучения.

**Требования к организации рабочих мест обучающихся:**

• рабочее место обучающего оснащено персональным компьютером с возможностью вывода информации на печать, получения отсканированных изображений, на котором установлена операционная система и программное обеспечение (редактор подготовки презентаций, графический редактор для обработки растровых изображений).

● **Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся**

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося.

Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

### Учебники, самоучители

1. Гуреев А.П., Харитонов А.А. Photoshop CS6. Миникурс. Основы фотомонтажа и редактирования изображений. Издательство: Наука и Техника, 2013
2. Гурский Ю., Гурская И. [Photoshop CS4. Трюки и эффекты \(+CD с видеокурсом\)](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
3. Гурский Ю., Жвалевский А. [Photoshop CS4. Библиотека пользователя \(+CD с видеокурсом\)](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2009
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. [CorelDRAW X4. Трюки и эффекты \(+CD с видеокурсом\)](#), 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2009
5. Дунаев В. Photoshop CS6. Понятный самоучитель. 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2013
6. Жвалевский А. [Цифровое фото и Photoshop CS5 без напряжения](#) (самоучитель). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
7. Завгородний В. [Photoshop CS6 на 100%](#) (самоучитель). Издательский дом «ПИТЕР», 2013
8. Завгородний В. [Photoshop CS5 на 100%](#). 1-е издание. Издательский дом «ПИТЕР», 2011
9. Заика А. А. Photoshop для начинающих. Серия: Компьютер - это просто. Издательство: Рипол-Классик, 2013
10. Залогова Л. А. Компьютерная графика. Элективный курс: учебное пособие + практикум. Учебное пособие: М.: Практикум, 2005
11. Петров М., Молочков В., Компьютерная графика (учебник) Издательство: «Питер», 2003
12. Прохоров А.А., Прокди Р.Г., Финков М.В. Самоучитель Photoshop CS6 (официальная русская версия). Издательство: Наука и Техника, 2013
13. Пташинский В. [CorelDRAW X5 на 100 %](#) (самоучитель). 1-е издание, издательский дом «ПИТЕР», 2011

14. Федорова А.В. CorelDRAW X3. Экспресс-курс. Издательство: BHV, 2006
15. Феличи Джеймс. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Издательство: BHV, 2014

### ● Список методической литературы

1. Журавлёва А.П., Болотина Л.А. Начальное техническое моделирование. М., Просвещение, 1982.
2. Селиванов Н.Л. Проектирование как творческое познание. Поиск методологических основ для интеграции компьютерных технологий в художественное образование. // Педагогика искусства: сетевой журн. 2008, №3. URL: <http://www.art-education.ru/AE-magazine>. - 0,5 п.л.
3. Селиванов Н.Л. Роль компьютера как творческого инструмента в процессе социализации современного подростка. - // Педагогика искусства: сетевой журн. 2008, №4. URL: <http://www.art-educator.ru/AE-roagazine>. - 0,5 п.л.
4. Селиванов Н.Л. Интеграция искусств как основа педагогических методов развития творческого мышления учащихся с помощью компьютерных технологий // Интеграция искусств в систему непрерывного образования: воспитание искусством детей и молодежи как фактор социализации личности в меняющемся мире. Сб. науч. статей / Ред.-сост. Е.П. Олесина / Под общей ред. Л.Г. Савенковой. - М.: ИХО РАО, 2008. С.242-249 -0,7 п.л.
5. Селиванов Н.Л. Виртуальные тренажеры для художественного проектирования // Международная конференция «EVA 1998 Москва». Материалы конференции. - М.: Центр ПИК, 1998. - 0, 3 п.л.
6. Селиванов Н.Л. О методологических основах интеграции компьютерных технологий в художественное образование. // Информационное общество, культура, образование. 10 лет ежегодной международной конференции «EVA Москва». - М.: Центр ПИК, 2007. -0,3 п. л.
7. Селиванов Н.Л. РГГУ - университет будущего. К созданию новой образовательной модели. М.: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 2000. - 1 электрон, опт. диск (CDRom). - Концепция, содержание, программирование, дизайн.
8. Сочини пейзаж. Виртуальный конструктор на основе картин Федора Матвеева. М.: Гос. Третьяковская галерея; Культурное наследие в цифровых технологиях. АДТИТ-ПРЕМИЯ, 2008. - 1 электрон, опт. диск (CDRom). - Концепция, образовательная методология, дизайн.

### Список учебной литературы

1. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
2. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
3. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
4. Бесчастнов Н.П. Черно-белая графика. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2006

### Дополнительная литература для преподавателей

1. Викентьев И.Г. Приемы рекламы: Методика для рекламодателей и рекламистов. – Новосибирск, 1993

2. Дегтярев А.Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006
3. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2009
4. Курушин В.Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2007
5. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2010
6. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб: Питер, 2008
7. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. – М.: Инфра-М, 2007
8. Назайкин А.Н. Иллюстрирование рекламы. – М.: Эксмо, 2004
9. Проблемы дизайна. Сборник статей. – М.: Союз дизайнеров России, 2003

Интернет-ресурсы

1. [www.adme.ru](http://www.adme.ru) – Портал о рекламе и дизайне
  2. [www.kak.ru](http://www.kak.ru) – Журнал о графическом дизайне
  3. [www.rastudent.ru](http://www.rastudent.ru) – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
  4. [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com) – Дизайн: история, теория, практика
1. [WWW.direktor.ru](http://WWW.direktor.ru)
  2. [www.gov.ru](http://www.gov.ru)
  3. [www.kem.ru](http://www.kem.ru)
  4. [www.it-n.ru](http://www.it-n.ru)

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

## 1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения		Корректировка
			план	факт	
1	Вводная беседа. Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы CorelDRAW. Создание файла. Сохранение файла.	1			
2	Панель инструментов. Технические приемы создания векторных рисунков. Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.	1			
3	Инструмент «Фигура». Редактирование формы графического объекта.	1			
4	Инструмент «Свободная форма». Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса.	2			
5	Инструменты «Прямоугольник», «Овал», «Многоугольник».	2			
6	Группировка объектов. Функции: объединение, подгонка, пересечение.	2			
7	Инструмент «Художественное оформление».	2			
8	Заливка цветом. Редактирование цвета – инструмент «Пипетка». Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.	2			
9	Интерактивные инструменты. «Эффекты».	1			
10	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	1			
11	Редактирование цвета в векторной графике.	1			
12	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	1			
13	Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.	1	09.12		
14	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе	2	16.12		



	использования линий. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.				
15	Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна. Технические приемы создания векторных дизайн – фонов.	2			
<b>Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции</b>					
16	Методы выявления центра композиции. Создание декоративных графических композиций, созданных на основе букв. Композиция в квадрате. Композиция в круге.	2			
17	Статика. Создание векторных симметричных графических объектов.	2			
18	Динамика. Создание векторных асимметричных, бисимметричных графических объектов.	2			
19	Освоение приемов построения композиций. Ритм. Виды ритма: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.	2			
20	Орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).	2			
21	Орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).	2			
	Всего	34			

## 2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения		Корректировка
			план	факт	
<b>Раздел 4. Программа Adobe Photoshop. Растровая графика</b>					
	Интерфейс растровой программы Adobe Photoshop. Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.	2			
	Способы и приемы работы с инструментами программы Adobe Photoshop.	2			
	Способы и приемы редактирования растровых изображений.	2			
	Работа с фильтрами. Преобразование фотографии в графику.	2			
	Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж.	3			
	Преобразование фотографии в графику. Графический портрет	2			
	Работа со слоями.	2			
	Фотоколлаж.	2			
<b>Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне</b>					
	Работа с цветом в программе CorelDRAW. Цветовой круг. Цветовые пантоны.	3			
	Редактирование цвета в векторной графике.	2			
	Знакомство с цветовой гармонизацией. Способы гармонизации цветных дизайн – композиций.	4			
	Основные цветовые контрасты.	8			
	Всего	34			

## ЗГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Дата проведения		Корректировка
			план	факт	
<b>Раздел 6. Blender 2.93</b>					
1	Основы интерфейса, создание и манипулирование примитивами. Упражнение «Детские кубики».	2			
2	Основные параметрические примитивы. Упражнение «Моя кухня».	2			
3	Редактирование Mesh. Упражнение «Кубики Хейна»	2			
4	HDRI - карты «Металл и Стекло».	4			
5	Режим редактирования «Дом мебели»	4			
6	Освещение, материалы. Упражнение «Квартира».	3			
7	Объёмный текст. Креативное освещение и материалы.	3			
8	Редактирование кривых. Объёмный логотип.	4			
9	Редактирование кривых. Тела вращения. Посуда.	4			
10	Редактирование кривых. Деревянная игрушка «Кузнечик».	6			
	Всего	<b>34</b>			