

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 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**по учебному предмету
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»
«КОМП-АС»**

Направленность: художественная

Возраст учащихся: 14-17 лет

Срок реализации: 3 года

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

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план	8
3. Содержание учебного предмета.....	16
4. Требования к уровню подготовки обучающихся.....	18
5. Формы и методы контроля.....	20
6. Методическое обеспечение учебного процесса	21
7. Список литературы	23
Приложение №1. Календарный учебный график.....	

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

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.

Получение слабослышащими детьми дополнительного образования художественной направленности способствует их творческому развитию, становлению самостоятельности и повышению социального статуса.

Адаптированная дополнительная предпрофессиональная программа «Компьютерная графика» несёт в себе профориентационный потенциал, соответствующий потребностям и индивидуальным особенностям обучающихся с нарушениями слуха. В процессе освоения слабослышащими детьми адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (далее – АДООП) «Компьютерная графика» происходит их профориентация. Освоение программы «Компьютерная графика» способствует выбору детьми с нарушениями слуха профессии и дальнейшего образовательного маршрута с учетом собственных возможностей и ограничений, а также потребностей рынка труда Смоленской области.

АДПП «Компьютерная графика» реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Разработка и реализация АДООП «Компьютерная графика» регламентируется следующими документами:

- 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»
- Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
- Приказ Министерства культуры РФ от 2 июня 2021 года № 754 «Об утверждении Порядка осуществления образовательной деятельности образовательными организациями дополнительного образования детей со специальными наименованиями «детская школа искусств», «детская музыкальная школа», «детская хоровая школа», «детская художественная школа», «детская хореографическая школа», «детская театральная школа», «детская цирковая школа», «детская школа художественных ремесел»
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

• 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.)

Актуальность программы.

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

Для детей с ОВЗ

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Керамика и цвет» направлена на решение одной из главных задач развития личности слабовидящих детей – развитие способности воспринимать, понимать и создавать прекрасное. Дефект зрения у детей накладывает существенные ограничения на восприятие ими мира красоты, что негативно сказывается на общем кругозоре и развитии их эмоциональной сферы. Один из путей преодоления этого недостатка – приобщение слабовидящих детей к искусству создания керамических изделий.

Обучение керамике слабовидящих детей имеет так же коррекционно-компенсаторную направленность, которая состоит в преодолении и исправлении неправильно сформированных предметных и пространственных представлений, двигательных умений и навыков. В процессе обучения обогащается сенсорный опыт учащихся с нарушениями зрения, конкретизируются представления о предметах и явлениях окружающего мира, об их цвете, форме и величине, повышается уровень эмоционального восприятия объектов, развивается речь, мышление, наблюдательность, зрительная память, воображение, художественный вкус.

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. Педагогическая целесообразность обоснована тем, что данная программа позволяет существенно расширить границы профессионального самоопределения учащихся, то есть действует на перспективу, а также данная программа является одним из структурных элементов системы профориентации в рамках молодежного брендингового агентства «АРТ-Креатив» ДХШ №2. 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

- 3DS MAX (моделер в 3DS MAX, аниматор).

Деятельность в рамках программы опирается на ряд следующих принципов:

Научности. Учебный материал занятий основывается на известных положениях и концепциях преподавания основ компьютерных технологий, с использованием основных научных терминов и понятий. В ходе занятий у учащихся формируется целостный образ развития технической мысли в хронологическом порядке и современных тенденций в сфере компьютерных технологий. Подчеркивается взаимосвязь требований жизни и развития научно-технической мысли за весь период создания и развития компьютерных программ.

Доступности. Теоретические выводы, используемые в ходе обучения, адаптируются и преподносятся учащимся в доступной форме, в виде алгоритмических схем, технологических карт, видеоматериалов, для более прочного усвоения материала используются наглядные и доступные примеры.

Системности. Каждое последующее занятие является логическим продолжением предыдущего. Логико-структурная схема всего цикла построена на известной формуле «от простого к сложному». В начале изучаются более простые компьютерные программы, затем делается переход на более технически сложные.

Активности. Главное содержание процесса жизнедеятельности - это не приспособление к среде, а реализация внутренних программ, в ходе которых организм преодолевает среду. Участие в программе предполагает большую творческую деятельность по созданию своих проектов, авторских имиджевых разработок по социальному заказу и индивидуальные и коллективные работы по созданию программ, презентаций, веб-сайтов.

1.2. Срок реализации учебного предмета

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» при 5 летнем сроке обучения реализуется 5 лет - с 3 по 5 класс, при 8 - летнем сроке обучения реализуется 5- лет - с 6 по 8 класс.

Продолжительность учебных занятий с первого по пятый классы составляет 34 недели ежегодно.

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

Общий объем максимальной учебной нагрузки (трудоемкость в часах) учебного предмета «Компьютерная графика» со сроком обучения 5 лет составляет часов, в том числе аудиторные занятия – 72 часа в год.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа. 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. На одну группу учащихся приходится 8 часов в месяц 72 час в год.

1.4. Сведения о затратах учебного времени и графика промежуточной аттестации

Программа рассчитана на 3 года обучения, которая включает в себя следующие этапы:

Компьютерная грамотность - 1 год обучения

Графика в дизайне, различные программы - 2 год обучения

Введение в специальность - 3 год обучения.

Первый этап обучения – освоение операционной системы Windows и самых необходимых офисных программ Word, Excel, PowerPoint, Internet. После завершения данного этапа обучения учащиеся получают базовую специальность – «Оператор ПК». После освоения базовой специальности на втором этапе обучения учащиеся выбирают специализацию, после прохождения обучения по одному из направлений специализации учащийся получает сертификат с присвоением квалификации.

Таким образом, в процессе реализации образовательного процесса учащийся не только усваивает устойчивые навыки пользователя ПК и получает качественную компьютерную

подготовку для обучения в ВУЗе, но и изучает основы ИТ-специальностей, востребованных на рынке труда.

Обучение в подготовительных группах компьютерной грамотности основано на едином формате и предполагает освоение учебных программ в предложенном порядке.

1.5. Форма, режим занятий, срок освоения программы:

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных занятий, самостоятельной (внеаудиторной) работы и консультаций. Занятия по учебному предмету и проведение консультаций 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.

Самостоятельная (внеаудиторная) работа может быть использована на выполнение сбора натурального графического материала (фотографирование изображений необходимых для выполнения упражнений и заданий по предмету «Компьютерная графика»), выполнения домашнего задания детьми, посещение ими учреждений культуры (выставок, галерей, музеев и т. д.), подготовку и участия детей в творческих мероприятиях, конкурсах и культурно-просветительской деятельности образовательного учреждения.

Консультации проводятся с целью подготовки учащихся к контрольным урокам, зачетам, экзаменам, просмотрам, творческим конкурсам и другим мероприятиям. Консультации могут проводиться рассредоточено или в счет резерва учебного времени.

1.6. Цель программы:

Содействовать формированию допрофессиональных навыков в области компьютерного дизайна и графики и успешному выбору профессионального пути.

1.7. Задачи:

В области обучения:

1. Сформировать представления об основных технологиях и программах в современной компьютерной графике и компьютерном дизайне;
2. Изучить основы ведущих компьютерных программ по графике и компьютерному дизайну, научить пользоваться возможностями компьютерных программ;
3. Познакомить с современным рынком труда и востребованными профессиями в сфере IT-технологий.

В области развития:

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

В области воспитания:

1. Содействовать формированию информационной культуры;
2. Способствовать формированию культуры обращения с интернетом;
3. Способствовать формированию эстетического вкуса в создании готовых IT-проектов.

Коррекционные:

1. развивать у ребенка потребности в использовании доступных ему средств коммуникации для решения задач общения с окружающими взрослыми и сверстниками, планомерное расширение спектра доступных обучающемуся коммуникативных средств.

1.8. 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 содержит следующие разделы:

- 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».

1.9. 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.

1.10. 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.

1.11. Планируемые результаты обучения:

Предметные:

- формирование умений в области использования графического редактора Gimp для художественной обработки фотографий и создания изображений;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению;
- адаптация обучающегося к условиям детско-взрослой общности;
- удовлетворённость своей деятельностью в объединении дополнительного образования;
- повышение творческой активности, проявление инициативы и любознательности;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;

- развитие жизненных, социальных компетенций, таких как: ответственность; мировоззрение (определение принципов поведения, принятие и следование социально значимым нормам и ценностям); социальный интерес (способность интересоваться другими и принимать участие в их жизни; готовность к сотрудничеству и помощи; склонность человека давать другим больше, чем требовать); культура 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.

Коррекционные:

- планомерное расширение пассивного словаря в речи ребёнка;
- положительные изменения в развитии навыков встречной активности при восприятии устной речи собеседника;
- обогащён личный положительный опыт взаимодействия со взрослыми и сверстниками в условиях новых форм деятельности;
- обучающийся осмысленно (на доступном ему уровне) выбирает и использует имеющиеся коммуникативные средства для решения практических задач;
- в специальных доступных условиях коммуникации обучающийся демонстрирует вербальную и/или невербальную активность, применяя доступные средства коммуникации;
- реализация творческих задач и самоактуализация.

Схема прохождения обучения

Первый уровень сложности (базовый курс Photoshop, Corel DRAW, 3DMAXr")

Второй уровень сложности (растровая и векторная графика, трехмерная графика)

Введение в специальность (выполнение заказов, углубление знаний и изучение особенностей)

Обучение по специальности предполагает выбор учащимися направления обучения:

Выбор специальности		
<i>Реклама и дизайн</i>	<i>Дизайн и промышленный дизайн</i>	<i>Веб - мастер</i>

• Прикладные пакеты в сфере рекламной и полиграфической деятельности	• Дизайн интерьера • Дизайн окружающей среды	• Веб - дизайн
• Теория рекламы и дизайна Интернет-реклама	• Пространственное моделирование	• Веб программирование
Итоговый проект	Итоговый проект	Итоговый проект

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
I четверть					
1	Знакомство. История развития информационной революции. Назначение, применяемые программы и компьютеры. Периферийные устройства - мышь, планшет, сканер, фотокамера, принтер. Викторина «Вопросы и ответы в компьютерном мире»	Теория Практика	2	1	1
2	Обзор возможностей программ WORD, EXCEL. История создания. Основные аспекты применения базовых программных продуктов. Практикум по скоропечатанию	Теория Практика	2	1	1
3	Основные языки программирования, интерфейсы. Практикум по составлению терминологического словаря программиста.	Теория Практикум	2	1	1
4	Знакомство. Введение в компьютерную графику. Обзор компьютерных программ. Сочинение на тему «Увлекательный мир цифры»	Теория Практика	2	1	1
5	Отличительные особенности растровой графики, её достоинства и недостатки. Обработка растровых изображений - Инструменты программы - Ретушь и коррекция фотографий - Применение фильтров и эффектов к изображениям - Сканирование изображений	Теория Практика	2	1	1

	- Применение программы в области Web - дизайна - Построение изображений с помощью растровой графики.				
6	Отличительные особенности векторной графики, её достоинства и недостатки. Создание и обработка векторных иллюстраций (программа CorelDraw) <ul style="list-style-type: none"> • Инструменты программы • Рисование простых и сложных фигур • Коррекция векторных объектов • Работа с цветом • Экспорт/импорт объектов Построение изображений с помощью векторной графики.	Теория Практика	2	1	1
7	Интеграция растровой и векторной графики. <ul style="list-style-type: none"> • Создание векторного логотипа • Ретушь и цветокоррекция фотографии • Объединение всех видов компьютерной графики в единой работе. Коллективная работа.	Теория Практика	2	1	1
8	Итоговое занятие. Подготовленный макет, созданный с использованием программ растровой и векторной графики. Изображения, с проведенной цветокоррекцией и ретушью. Векторный логотип, с применением растровых и векторных эффектов. Контрольный срез по теме	Практика	2		2
III – IV четверть					
1	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс. Команда Crop. Простое кадрирование. Обрезка фотографии с одновременным выравниванием горизонта. Кадрирование с	Теория Практика	2	1	1
2	Выявление и устранение тональных и цветовых недостатков изображения. Команда Levels. Анализ гистограммы. Баланс белого. Точка белого, черного и нейтрального серого. Режим Auto Levels. Цветовая коррекция изображения. Работа с каналами. Применение команды Levels для	Теория Практика	2	1	1

3	Понятие о слоях. Корректирующие слои. Маска слоя. Изменение режима наложения слоя и его прозрачности. Команда Free Transform . Инструменты рисования. Инструменты выделения.	Теория Практика	2	1	1
4	Различные режимы и способы выделения областей изображения. Команды типа Lasso . Редактирование выделенной области. Режим быстрой маски. Сохранение выделенной области в	Теория Практика	2	1	1
5	Работа с текстом. Атрибуты текстовых объектов. Стили текстового слоя. Эффекты. Оболочки текста.	Теория Практика	2	1	1
6	Понятие о векторной графике. Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW. Простейшие графические объекты. Цвет заливки и контура.	Теория Практика	2	1	1
7	Ретушь и коррекция фотографий. Обработка текста. Применение рабочих путей и рабочих контуров. Сканирование изображений. Изменение геометрических размеров изображений. Применение программы в области Web-дизайна	Теория Практика	2	1	1
8	Итоговое занятие. Практическое применение программ ■S Ретушь и цветокоррекция фотографии ■S Рисование металлического шарика S Раскрашивание чёрно-белой фотографии S Рисование российского флага	Практика	2		2
9	Контрольный срез. Вручение сертификата	Практика	2		2

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
I-II четверть					
1	Понятие о векторной графике. Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW. Простейшие графические объекты. Цвет заливки и контура. Манипулирование объектами.	Теория Практика	2	1	1
2	Точное взаимное позиционирование (привязка) графических объектов. Направляющие. Эффекты заливки. Команды Blend, Transparency, DTOD Shadow, Extrude.	Теория Практика	2	1	1
3	Работа с текстом. Конвертирование параметрических объектов в кривые. Знакомство с инструментом Shape Tool. Упражнения «Сердечко», «Буквица». Трассировка (перевод в векторную форму) рисованной или сканированной графики. Упражнения «Зверята» и, как итог, «Визитная карточка».	Теория Практика	2	1	1
4	Средства выравнивания и компоновка объектов. Импорт/экспорт объектов. Применение программы в области Web-дизайна	Теория Практика	2	1	1
5	Использование фигур-примитивов. Копирование, группировка и комбинирование фигур. Инструменты рисования. Применение тени и прозрачности к фигурам.	Теория Практика	2	1	1
6	Практическая работа на свободную тему	Практика	2		2
7	Коллективная работа по оформлению творческого проекта на заданную тему.	Практика	2		2
8	Практическое применение программ <ul style="list-style-type: none"> ■ Создание векторного логотипа ■ Ретушь и цветокоррекция фотографии ■ Рисование курочки с цыплёнком ■ Рисование шестерёнки ■ Рисование груши Контрольный срез.	Практика	2		2
III-IV четверть					
	Понятие о трехмерной компьютерной графике. Демонстрация возможностей, работы мастеров и учащихся предыдущих	Теория Практика	2	1	1

	лет обучения. Интерфейс программы. Создание и манипулирование геометрическими примитивами Box, Cylinder. Упражнение «Компьютерная плата».				
2	Extended-Primitives. Изменение параметров. Свободная композиция из геометрических тел.	Теория Практика	2	1	1
3	Точная взаимная привязка объектов. Упражнения «Детская пирамидка» и «Крестовина». Знакомство с редактором материалов.	Теория Практика	2	1	1
4	Плоские фигуры. Текстовые объекты. Редактирование сплайнов. Модификатор Extrude.	Теория Практика	2	1	1
5	Создание объемных объектов на основе сплайнов. Упражнение «Подставка для яйца».	Теория Практика	2	1	1
6	Источники света и камеры. Выбор точки зрения. Параметры рендеринга. Упражнение «Моя комната». Импорт объектов.	Теория Практика	2	1	1
7	Редактор материалов. Стандартные материалы. Карты. Работа с библиотеками материалов. Свободное моделирование.	Теория Практика	2	1	1
8	Модификатор Displace. Упражнение «Остров». Контрольный срез.	Практика	2		2
9	Итоговое занятие. Вручение сертификатов	Практика	2		2
ИТОГО:			34	12	22

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Названия разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
I-II четверть					
1	Autodesk 3D Max Основы низкополигонального моделирования. Упражнения «Динозавр», «Резиновая игрушка». Моделирование по представлению, книжной картинке или реальному образцу.	Теория Практика	2	1	1
2	Autodesk 3D Max Тела вращения. Модификатор Lathe . Упражнения «Шахматы», «Чайный сервиз».	Теория Практика	2	1	1
3	Autodesk 3D Max Подключаемые внешние модули. Модификатор Greeble . Упражнение «Звездолёт, Мегполис».	Теория Практика	2	1	1
4	Autodesk 3D Max Подключаемые внешние модули. Генератор внешнего окружения DreamScape . Упражнение « Море ».	Теория Практика	2	1	1
5	Autodesk 3D Max Итоговая работа по курсу трехмерной компьютерной графики. Свободная тема: натюрморт, визуализация фотографии или рисунка, бытовые предметы, пейзаж. В зависимости от тем, выбранных учащимися, с ними проводятся индивидуальные занятия-консультации по конкретным разделам программы 3D Max.	Практика	2		2
6	Adobe Photoshop «Фотографическая живопись». Имитация художественных живописных техник с применением графического планшета. В качестве основы используются фотографии высокого разрешения - натюрморт, пейзаж, животные, портрет. Многослойный монтаж. Маски слоя. Корректирующие слои. Режимы смещения слоев.	Теория Практика	2	1	1
7	Adobe Photoshop «Креативный фото-пейзаж». Эффектная обработка фотографии. Использование дополнительных модулей и программ, в частности. Portable DynamicPhoto .	Теория Практика	2	1	1
8	Adobe Photoshop «Гламурный портрет». Технология т.н. «гламурной обработки» фото-портрета.	Теория Практика	2	1	1

	Упражнение «Я на обложке глянцевого журнала».				
9	Adobe Photoshop Итоговая композиция по курсу компьютерной графики - коллаж на одном листе лучшего из сделанного в течение года. Распечатка фотографии форматом 30x40 см. Контрольный срез.	Практика	2		2
10	Итоговое занятие. Вручение сертификата	Практика	2		2
III-IV четверть					
1	Особые возможности программы 3D Studio MAX Работа со слоями. Специальные объекты и архитектурные примитивы. Архитектурные материалы. Применение PhotoShop при создании текстурных карт.	Теория Практика	2	1	1
2	Работа над помещением Импорт плана из ArchiCAD/AutoCAD. Создание объемного помещения. Загрузка объектов. Технология XRef. Создание дверей/окон. Ткань в трехмерной графике. Методы рисования штор. Reactor.	Теория Практика	2	1	1
3	Работа с объектами интерьера Применение сплайнового моделирования. Модификатор Sweep. Полигональное моделирование. Создание средне полигональных моделей. Создание высоко полигональных моделей (мягкая мебель). Применение технологии Displacement.	Теория Практика	2	1	1
4	Визуализация и эффекты Постановка освещения стандартными средствами программы. Работа с отраженным освещением Radiosity. Фотометрические источники света. Оптимизация сцены для быстрой визуализации. Рендеринг с помощью Scanline.	Теория Практика	2	1	1
5	Практическая работа по построению интерьера Создание векторного плана. Создание помещения. Создание и применение материалов. Проработка системы освещения. Подготовка изображения к печати. Контрольный срез. Вручение сертификата	Практика	2		2
ИТОГО:			30	11	19

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Названия разделов и тем	Вид занятий	Количество часов		
			всего	теория	практика
Курс «Компьютерная верстка» I четверть					
1	Теория процесса верстки Понятие верстки. Различия газетной, журнальной и книжной верстки. Требования к тексту и иллюстрациям. Работа со шрифтами. Создание стилей, управление стилями.	Теория Практика	2	1	1
2	Работа в Adobe InDesign Возможности программы. Работа с листами. Рисование в программе. Фреймы и работа с ними. Графические стили. Взаимодействие InDesign и других приложений. Сложная верстка. Дополнительные приложения программы.	Теория Практика	2	1	1
3	Практические работы Менеджмент шрифтов. Верстка брошюры. Работа с иллюстрациями. Верстка газеты.	Теория Практика	2	1	1
4	Итоговое занятие. Контрольный срез. Вручение сертификатов	Практика	2		2
Курс «Интернет-технологии» II четверть					
1	Основы HTML. «Web-дизайн». • Разработка дизайна сайта с учетом основных требований usability (цветовая гамма, рациональная навигация, удобство верстки макета). Верстка Web-сайта. • Резка макета на фрагменты. • Создание шаблонной страницы сайта на основе табличного дизайна. • Хитрости и секреты, направленные на установку реальных размеров элементов таблиц. Практика по созданию дизайна сайта	Теория Практика	2	1	1
2	Пошаговое создание сайтов. Основные приемы «Web-usability». «Flash-анимация». Эргономика Web-сайта. • Адаптация дизайна сайта к режиму отключенной графики. • Подготовка страниц к заполнению	Теория Практика	2	1	1

	информацией. Использование графики и анимации на Web-странице. • Подготовка и размещение изображений на страницах сайта. • Подготовка и размещение Flash-анимации на страницах сайта.				
3	Наполнение сайта информацией. • Заполнение сайта собранной информацией. - Форматирование документа. - Форматирование текста. - Задание цветового оформления. - Оформление элементов Web-страницы при помощи CSS стилей. • Примеры с наиболее популярных сайтов. • Создание собственных стилей. • Применение стилей к содержимому сайта. Тестирование сайта. • Дизайн, верстка, usability. • Графика, анимация. • Текстовый контент.	Теория Практика	2	1	1
4	Реклама в Интернет. Увеличение прибыли организации путем Интернет-продаж». Вопросы Интернет-рекламы • Связь дизайна и рекламы. • Связь контента и рекламы. • Применение на практике основных приемов продвижения сайта в сети.	Теория Практика	2	1	1
5	Итоговое занятие. Размещение сайта в сети Интернет. • Выбор адреса сайта (H&ui.itstudy.ru). • Размещение готового сайта в сети Интернет средствами FTP-менеджеров. • Принципы обновления сайта. Практикум. Создание школьного сайта	Практика	2		2
Курс «Допрофессиональная подготовка» III - IV четверть					
1	Введение в мир профессий в сфере IT-технологий. Знакомство с рынком труда. Тестирование, анкетирование	Теория Практика	2	1	1
2	Профессии: дизайнер, дизайнер-консультант, дизайнер-верстальщик. Профессиограммы. Сферы применения. Учебные заведения России. Условия поступления в ВУЗ и требования рынка труда к кандидатам.	Теория Практика	2	1	1

3	Профессии: дизайнер интерьеров, визуализатор. Профессиограммы. Сферы применения. Учебные заведения России. Условия поступления в ВУЗ и требования рынка труда к кандидатам.	Теория Практика	2	1	1
4	Профессии: веб-дизайнер, веб-программист, флешер, специалист по интернет-рекламе. Учебные заведения России. Условия поступления в ВУЗ и требования рынка труда к кандидатам.	Теория Практика	2	1	1
5	Экскурсии в дизайн-агентства, полиграфические мастерские. Организация практики.	Практика	8		8
ИТОГО:			34	11	23

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 с учетом специфики направления «Дизайн». 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 овладевать 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.

На протяжении всего процесса обучения выполняются обязательные самостоятельные и домашние задания. После изучения каждой темы для качественного усвоения учебного материала преподаватель самостоятельно определяет объем самостоятельной работы и домашнего задания.

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

курс «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА» 1-2 четверть

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».

В ходе обучения учащиеся получают знания и навыки, необходимые для работы с графикой на начальном профессиональном уровне. Отличительной особенностью данного курса является широкий охват вопросов, связанных с видами и способами реализации компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, предпечатной подготовки и компьютерного видеомонтажа.

Курс сочетает в себе две учебных программы: «Основы Adobe Photoshop» и «Основы Corel Draw». Курс "Компьютерная графика" предназначен для пользователей ПК, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики, а также для специалистов по рекламе, дизайну и public relations, владеющих начальными навыками работы на персональном компьютере.

Методические материалы: Компакт-диск с методическим материалом; Учебная литература издательства "Питер-книга" (Руководство по работе в программах Adobe PhotoShop, Corel DRAW).

- **Тема 1. Знакомство. История развития информационной революции. Назначение, применяемые программы и компьютеры. Периферийные устройства - мышь, планшет,**

сканер, фотокамера, принтер. Викторина «Вопросы и ответы в компьютерном мире»

- **Тема 2. Обзор возможностей программ WORD, EXCEL.** История создания. Основные аспекты применения базовых программных продуктов.
Задачи: познакомить учащихся с набором инструментов программы WORD, EXCEL. Практикум по скоро печатанию.
- **Тема 3. Основные языки программирования, интерфейсы.** Практикум по составлению терминологического словаря программиста.
Задачи:
- **Тема 4. Знакомство. Введение в компьютерную графику.**
Задачи:
Обзор компьютерных программ. Сочинение на тему «Увлекательный мир цифры».
- **Тема 5. Отличительные особенности растровой графики, её достоинства и недостатки.**
Задачи: Обработка растровых изображений.
 - Инструменты программы
 - Ретушь и коррекция фотографий
 - Применение фильтров и эффектов к изображениям
 - Сканирование изображений
 - Применение программы в области Web -дизайна
 - Построение изображений с помощью растровой графики.
- **Тема 7. Отличительные особенности векторной графики, её достоинства и недостатки.**
Задачи: Создание и обработка векторных иллюстраций (программа CorelDraw)
 - Инструменты программы
 - Рисование простых и сложных фигур
 - Коррекция векторных объектов
 - Работа с цветом
 - Экспорт/импорт объектовПостроение изображений с помощью векторной графики.
- **Тема 8. Интеграция растровой и векторной графики.**
Задачи:
 - Создание векторного логотипа
 - Ретушь и цветокоррекция фотографии
 - Объединение всех видов компьютерной графики в единой работе.Коллективная работа.
- **Тема 9. Итоговое занятие.**
Задачи:
Подготовленный макет, созданный с использованием программ растровой и векторной графики. Изображения, с проведенной цветокоррекцией и ретушью. Векторный логотип, с применением растровых и векторных эффектов. Контрольный срез по теме.

Курс «ОСНОВЫ ADOBE PHOTOSHOP»

3-4 четверть

В ходе обучения учащиеся получают знания и навыки, необходимые для работы с

графикой на начальном уровне. Отличительной особенностью данного курса является широкий охват вопросов, связанных с видами и способами реализации компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, компьютерного видеомонтажа и при создании дизайна сайта.

Курс предназначен для пользователей ПК, стремящихся освоить возможности современной компьютерной графики, а также для специалистов по рекламе, дизайну и public relations, владеющих начальными навыками работы на персональном компьютере. Методические материалы: Компакт-диск с методическим материалом.

- **Тема 1. Знакомство с программой Adobe Photoshop. Интерфейс.**

Команда Crop. Простое кадрирование. Обрезка фотографии с одновременным выравниванием горизонта. Кадрирование с устранением перспективных искажений.

Задачи:

- **Тема 2. Выявление и устранение тональных и цветовых недостатков изображения.**

Команда Levels. Анализ гистограммы. Баланс белого. Точка белого, черного и нейтрального серого.

Режим Auto Levels. Цветовая коррекция изображения. Работа с каналами. Применение команды Levels для повышения общей художественной выразительности изображения.

Задачи:

- **Тема 3. Понятие о слоях. Корректирующие слои.**

Маска слоя. Изменение режима наложения слоя и его прозрачности. Команда Free Transform. Инструменты рисования. Инструменты выделения.

Задачи:

- **Тема 4. Различные режимы и способы выделения областей изображения.**

Команды типа Lasso. Редактирование выделенной области. Режим быстрой маски. Сохранение выделенной области в канал. Работа с каналами.

Задачи:

- **Тема 5. Работа с текстом. Атрибуты текстовых объектов.**

Стили текстового слоя. Эффекты. Оболочки текста.

Задачи:

- **Тема 6. Понятие о векторной графике.**

Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW. Простейшие графические объекты. Цвет заливки и контура. Манипулирование объектами.

Задачи:

- **Тема 7. Ретушь и коррекция фотографий.**

Обработка текста. Применение рабочих путей и рабочих контуров. Сканирование изображений. Изменение геометрических размеров изображений. Применение программы в области Web-дизайна

Задачи:

- **Тема 8. Итоговое занятие. Практическое применение программ.**

Задачи:

- S Ретушь и цветокоррекция фотографии
- S Рисование металлического шарика S Раскрашивание чёрно-белой фотографии S Рисование российского флага Контрольный срез
Контрольный срез. Вручение сертификата

2 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Курс «Основы программы Corel Draw» 1-2 четверть

В ходе обучения учащиеся получают знания и навыки, необходимые для работы с графикой на начальном уровне. Отличительной особенностью данного курса является широкий охват вопросов, связанных с видами и способами реализации компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, компьютерного видеомонтажа и при создании дизайна сайта.

Методические материалы: Компакт-диск с методическим материалом.

Тема 1. Понятие о векторной графике. Знакомство с интерфейсом программы Corel DRAW. Простейшие графические объекты. Цвет заливки и контура. Манипулирование объектами.

Задачи:

Тема 2. Точное взаимное позиционирование (привязка) графических объектов. Направляющие. Эффекты заливки. Команды Blend, Transparency, DTOD Shadow, Extrude.

Задачи:

Тема 3. Работа с текстом. Конвертирование параметрических объектов в кривые. Знакомство с инструментом Shape Tool. Упражнения «Сердечко», «Буквица». Трассировка (перевод в векторную форму) рисованной или сканированной графики. Упражнения «Зверята» и, как итог, «Визитная карточка».

Задачи:

Тема 4. Средства выравнивания и компоновка объектов. Импорт/экспорт объектов. Применение программы в области Web-дизайна

Задачи:

Тема 5. Использование фигур-примитивов.

Копирование, группировка и комбинирование фигур. Инструменты рисования. Применение тени и прозрачности к фигурам.

Задачи:

Тема 6. Практическая работа на свободную тему

Коллективная работа по оформлению творческого проекта на заданную тему.

Задачи:

Тема 7. Практическое применение программ

- Создание векторного логотипа
- Ретушь и цветокоррекция фотографии
- Рисование курочки с цыплёнком
- Рисование шестерёнки

■ Рисование груши

Задачи:

Контрольный срез.

Курс « 3D Studio MAX»

3-4 четверть

Данный курс позволяет ознакомиться с одним из самых мощных программных продуктов в области трехмерной графики - 3D Studio MAX. Множество инструментов моделирования и возможность установки дополнений (plug-ins) позволяют применять программу при создании анимации, архитектурных построений, моделировании трехмерных объектов и интерьеров. Материал курса знакомит с интерфейсом программы, различными способами построения мало - и средне-полигональных моделей, созданием материалов и постановкой освещения. Кроме того, уделяется внимание основам анимации и визуализации сцены (используется стандартный метод Scanline). Курс является первым блоком направления «Трехмерная графика в архитектуре» и «Трехмерная графика в дизайне интерьеров» Раздаточный материал курса:

Диск с методическим материалом, включающий подборку объектов, текстур и дополнительной информации.

3 ГОД ОБУЧЕНИЯ

Курс Компьютерная верстка (для творческой группы)

1 четверть

Цель учебной программы: В ходе курса учащиеся изучат работу в программе компьютерной верстки - Adobe InDesign. Практические занятия позволят узнать особенности применения, а также получить исчерпывающую информацию о преимуществах и недостатках программы.

Методические материалы: Диск, содержащий дополнительную информацию к курсу. Итог обучения:

Учащиеся получают комплекс знаний по верстке различных публикаций в программе InDesign и освоят практическое применение данной программы. Материал курса позволит понять все особенности программы InDesign, а также ее взаимодействие с другими форматами данных. По результатам зачетных работ слушателям выдается свидетельство о прохождении учебной программы.

Курс «Интернет-технологии»

2 четверть

Основной целью направления Интернет-технологии является разработка Интернет-проектов различной сложности и масштабов, а так же их последующее размещение в сети Интернет.

Описание специальности:

В последнее время в России и за рубежом появилось много Web-студий и независимых разработчиков, ориентирующихся при разработке сайтов на дизайн. Но не многие из них обращают внимание на эргономику сайта (web-usability). Под эргономикой Web-сайта подразумевают удобство восприятия пользователем информации. Учащиеся, прошедшие данную учебную программу не только смогут разрабатывать современный и легкий дизайн, но и верстать его в Web-страницу с учетом эргономики. Также в процессе обучения обсуждаются основные недостатки, которые допускает большое число Web-разработчиков, и методы их решения. Не последнюю роль в Интернет играют Flash-баннеры. Процесс их создания, область применения и многие другие возможности также рассматриваются на курсе. Наиболее востребованным Web-дизайнером, является специалист с богатым портфолио. Итог обучения: слушатель в результате выполнения

смоделированного IT-проекта, может самостоятельно разработать дизайн сайта, сверстать его в Web-страницы, заполнить информацией, оформить содержимое и разместить готовый проект в сети Интернет. Помимо этого, слушатель сможет создавать тех. задание на разработку любого, подобного по масштабу, сайта.

Работа с творческими группами

3-4 четверть

Курс «Трехмерная графика в интерьерах» (для творческой группы)

Специализированный курс, являющийся продолжением базового курса по 3D Studio MAX. Цель курса - познакомить учащихся с возможностями программы 3D Studio MAX в направлении дизайна интерьеров, разобрать на практических примерах создание моделей мебели, постановку освещения и создание реалистичных материалов. Внимание будет уделено взаимодействию с другими программными комплексами (AutoCAD/ArchiCAD) для обмена моделями и векторными чертежами. Особенностью данного курса является использование стандартных методов просчета освещения 3D Studio Max Radiosity и использования Mental Rays как примера фотореалистичной визуализации. Уровень, приобретаемый слушателем данных курсов, позволит его работам соответствовать современным стандартам работодателей.

Методический материал: Диск с методическим материалом, включающий подборку объектов, текстур и дополнительной информации.

Курс «Допрофессиональная подготовка»

3-4 четверть

Кто такой IT-специалист на современном рынке труда? В первую очередь, это востребованный сотрудник в любой серьезной компании. Причем современные методы работы диктуют свои правила, компьютерные технологии внедряются в различные сферы деятельности, а спрос на квалифицированный IT -персонал набирает обороты. Тем не менее, ключевым моментом является квалификация IT-специалиста: все больше внимания уделяется качеству полученного образования, сертификатам, а работники-самоучки вынуждены искать способы подтверждения своего уровня квалификации. Поэтому

крупные компании больше проявляют интерес к тому, какое образование у соискателя, мелкие и средние больше обращают внимание на опыт и практические навыки.

Поэтому в программе на последнем этапе обучения в 11 классах учащимся предлагается более детально познакомиться с IT-специалистами, востребованными на рынке труда.

Итог обучения: учащийся имеет представления о рынке труда и востребованности на нем IT-специалистов, знает о требованиях ВУЗов к абитуриентам, ориентируется в требованиях к кандидатам при поиске работы. Кроме этого, он сможет планировать свою профессиональную карьеру, исходя из своих возможностей и способностей.

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Компьютерная графика» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков:

- знание понятий «графический дизайн», «векторная графика», «растровая графика»;
- знание законов композиции дизайна;
- знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне;
- знание основных изобразительных техник инструментов;

- умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художественно-графических элементов проекта;
- умение создавать графические изображения в программе CorelDRAW;
- умение создавать графические изображения в программе Adobe Photoshop;
- умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ CorelDRAW и Adobe Photoshop;
- навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

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.

ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

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);
- экзамен - творческий просмотр (проводится во внеаудиторное время).
- Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени по полугодиям в виде контрольных уроков (или дифференцированных зачетов) в форме просмотров работ учащихся преподавателями. Экзамены проводятся в форме творческого просмотра работ учащихся за пределами аудиторных занятий в рамках промежуточной (экзаменационной) аттестации.

● 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.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

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-методическиеразработки (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:**

- достижение обучающимися результатов освоения АДПП;
- 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 обучающегося 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. Йовайша Л.А. Проблемы профориентации школьников. М., Педагогика, 1983.
3. Опыт профориентации школ в условиях дифференцированного обучения. Школа и производство № 1, 1991.
4. Павлютенкова Е. Профориентация учащихся К., Рад. школа, 1983.
5. Прошицкая Е.Н. Выбирайте профессию. М., Просвещение, 1991.
6. 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.
7. Селиванов Н.Л. Роль компьютера как творческого инструмента в процессе социализации современного подростка. - // Педагогика искусства: сетевой журн. 2008, №4. URL: <http://www.art-educatorLru/AE-roagazme>. - 0,5 п.л.
8. 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.
9. Селиванов Н.Л. Виртуальные тренажеры для художественного проектирования // Международная конференция «EVA 1998 Москва». Материалы конференции. - М.: Центр ПИК, 1998. - 0, 3 п.л.
10. 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.
11. Селиванов Н.Л. АртНавигатор. Образовательная система. М.: Издательство Российского государственного гуманитарного университета, 1999. - 1 электрон, опт. диск (CDRom). - Концепция, образовательная методология, содержание, программирование, дизайн.
12. 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.
13. Сочини пейзаж. Виртуальный конструктор на основе картин Федора Матвеева. М.: Гос. Третьяковская галерея; Культурное наследие в цифровых технологиях. АДИТ-ПРЕМИЯ, 2008. - 1 электрон, опт. диск (CDRom). - Концепция, образовательная методология, дизайн.
14. Федоришин Б.А. Профконсультационная работа со старшеклассниками. М., Просвещение, 1987.
15. Школа и производство. М. Педагогика, № 1-12 1991 год, 1-3, 92.

● Список учебной литературы

1. Барышников А.П. Перспектива. -М., 1955
2. Бесчастнов Н.П. Изображение растительных мотивов. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2004
3. Бесчастнов Н.П. Графика натюрморта. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2008
4. Бесчастнов Н.П. Графика пейзажа. М.: Гуманитарный издательский центр «Владос», 2005
5. 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 – Портал о рекламе и дизайне
 2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне
 3. www.rastudent.ru – Портал для юных специалистов в области маркетинговых коммуникаций
 4. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика
1. WWW.direktor.ru
 2. www.gov.ru
 3. www.kem.ru
 4. www.it-n.ru