МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА ГОРОДА КЕМЕРОВО»

**«Компьютерная графика»**

адаптированная дополнительная

общеразвивающая образовательная программа

в области изобразительного искусства

для учащихся с ограниченными возможностями здоровья

КЕМЕРОВО 2022





**Составитель – Соловьева Яна Викторовна,**

преподаватель высшей квалификационной категории

МАУДО «ДХШ г.Кемерово».

Программа предназначена для освоения детьми возрастом от 12 до 15 лет с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, способных по своим диагностическим показаниям и коммуникативным возможностям обучаться цифровому искусству в группе учащихся в течение одного года.

**Структура программы учебного предмета**

**1. Пояснительная записка**

* *характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;*
* *срок реализации учебного предмета;*
* *объем учебного времени предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;*
* *сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации;*
* *форма проведения учебных аудиторных занятий;*
* *цель и задачи учебного предмета;*
* *обоснование структуры программы учебного предмета;*
* *методы обучения;*
* *описание материально-технических условий реализации учебного предмета.*

**2. Содержание учебного предмета**

* *годовые требования;*
* *учебно-тематический план;*
* *содержание разделов и тем.*

**3. Требования к уровню подготовки обучающихся**

**4. Формы и методы контроля, система оценок**

* *аттестация: цели, виды, форма, содержание;*
* *критерии оценки.*

**5. Методическое обеспечение учебного процесса**

* *методические рекомендации преподавателям;*
* *рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся.*

**6. Список литературы и средства обучения**

* *список методической литературы;*
* *список учебной литературы;*
* *средства обучения.*

**1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Адаптированная дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Компьютерная графика» (далее АДООП «Компьютерная графика») разработана на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, на основе «Методических рекомендаций по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их образовательных способностей», направленных письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. N ВК-641/09.

 АДООП «Компьютерная графика» предназначена для групп детей с нарушением слуха или с хроническими заболеваниями (сахарный диабет, системная красная волчанка и т.п.) имеющих при этих заболеваниях нормальный коэффициент умственного развития.

 Актуальность содержания данной программы обусловлена необходимостью решения проблемы социально - педагогической реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и направлена на создание благоприятных условий для их творческой деятельности и самореализации.

 Программа имеет художественную направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей с учетом их возможностей и мотивации, позволяет формировать те социально-психологические функции, которые заблокированы у детей с ОВЗ от рождения, либо утрачены вследствие болезни или травмы.

Дети с нарушением слуха испытывают трудности в осмыслении некоторых человеческих действий, причиной тому, как раз, является ограничение возможностей в получении и усвоении некоторых видов информации, а в дальнейшем и социализации в обществе. Основным из этих трудностей является ограниченное общение со взрослыми и сверстниками. На современном этапе изучения детей с особенными образовательными потребностями проблема развития у них творческих способностей является очень актуальной, ведь большое внимание уделяется именно формированию у детей способности творчески мыслить. Творческая деятельность – реализация способностей, создание чего-то нового, интересного, необычного. К условиям, способствующим успешному развитию творческих способностей и самореализации детей, относятся психические познавательные процессы, свойства личности каждого ребенка. Средством, способным решать все эти задачи, является искусство. Оно заключает в себе художественно-эстетические, гуманистические, познавательные, нравственные ценности и воздействует на нравственное, духовное становление личности. Дети с нарушениями развития являются особой категорией, в работе с которыми искусство используется не только как средство их художественного развития, но и оказывает на них лечебное воздействие, является способом профилактики и коррекции нарушений. Важную роль в жизни детей с нарушениями слуха играют эмоции, которые помогают им воспринимать действительность и реагировать на неѐ, развивают способность распознавать эмоциональное состояние человека по мимике, жестам, интонации, умение ставить себя на его место в различных ситуациях. Самый короткий путь эмоционального раскрепощения ребенка и снятие зажатости – обучение чувствованию и художественному воображению. Этот путь лежит через сочинительство, фантазирование, рисование, пение, хореографию и многое другое, что может дать занятие творческой деятельностью.

С ростом информационных технологий компьютерная грамотность становится все более значимой и актуальной для современного подростка. Использование этой дисциплины в образовательном процессе дает возможность осуществления профессионально-ориентированного обучения, что расширяет выбор направления для будущей профессии. В своей деятельности компьютерную графику используют специалисты разных профессий: архитекторы, иллюстраторы, художники-графики, проектировщики, программисты и дизайнеры. Компьютерная графика для специальности «Дизайн» — это фундаментальная сфера знаний и умений, без которых дизайнеру трудно состояться. Ребенок с нарушением слуха или имеющий хронические заболевания может в будущем стать дизайнером, иллюстратором или цифровым художником, найти свое призвание именно в этом направлении. Особенности данных профессий позволяют работать удаленно из дома, что часто является решающим фактором выбора будущей сферы деятельности для людей с ОВЗ.

Данная программа рассчитана на детей 12-15 лет, не имеющих предварительной подготовки в области современной вычислительной техники, и состоит из одного года обучения. Учитывая возраст и особенности здоровья детей, программа предполагает использование разных методов обучения: лекции, ролевой метод (метод игры), метод рефлексии.

Особенностью данной образовательной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики. Ее цели иные: развитие интеллектуальных и творческих способностей, аналитического мышления; приобретение навыков рисования растровой и векторной графики посредством графических редакторов; профессиональная ориентация.

Учебные задания также позволяют воспитывать эстетический вкус учащихся и способствовать развитию образного мышления. В заданиях по компьютерной графике совершенствуются знания законов построения композиции, законов цветоведения. Для учащихся с нарушением слуха требуется немного больше времени на осознание задания, чем для учащихся с хроническими заболеваниями. Поэтому, после объяснения темы, в начале выполнения практического задания ребенку с нарушением слуха нужно уделить более пристальное внимание. При необходимости нужно индивидуально напомнить основную поставленную задачу и способ ее выполнения.

Продолжительность урока - 60 минут.

***Срок реализации учебного предмета.***

Освоение программы рассчитано на 1 год обучения. Первое полугодие рассчитано на изучение программы «Adobe Photoshop», второе полугодие посвящено изучению программы «Corel Draw». Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

**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 1 год и составляет 33 недели, 49,5 аудиторных часов.

**Сведения о затратах учебного времени**

**и графике промежуточной аттестации.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки | Затраты учебного времени,график промежуточной аттестации | Всего часов |
| Полугодия | **1** | **2** |  |
| Аудиторные занятия | **24** | **25,5** | **49,5** |
| Максимальная учебная нагрузка | **24** | **25,5** | **49,5** |
| Вид промежуточной и итоговой аттестации | зачет | зачет |  |

**Форма проведения учебных занятий.**

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме *аудиторных занятий.*

*Аудиторные занятия* проводятся по схеме:

 *Вводная беседа, включающая:*

* *Объяснение темы и поэтапное создание работы преподавателем;*
* *анализ наглядного материала для примера.*

*Постановка проектной задачи**включает обозначение:*

* *объекта;*
* *требований к данному объекту;*
* *последовательности создания объекта;*
* *материалов, сроков, компьютерных программ.*

*Практическая работа:*

* *последовательное выполнение задания;*
* *обсуждение и подведение итогов.*

Необходимое требование к *аудиторным занятиям* – *наглядность.* Лекции служаттеоретической базой для практических аудиторных занятий, способствуют более осмысленному выполнению заданий.

*Практические занятия* по курсу связаны с выполнением конкретного задания для изучения особенностей и возможностей использования программ. Работа над практическими заданиями ведется в аудитории, исключением становятся подготовка обучающимися эскизов в домашних условиях. Последовательность выполнения задания и решения проектной задачи контролируется и консультируется преподавателем*.*

*Зачет* осуществляется в форме оценки итогового задания, где проверяется уровень теоретической и практической подготовки.

Занятия по учебному предмету осуществляется в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 7 человек.

*Объем учебных занятий* в неделю составляет:

* *аудиторные занятия -* по 1,5 часа в неделю;

**Цели учебного предмета**

* формирование художественно - творческой активности;
* обеспечение развития творческих способностей и индивидуальности учащихся с ограниченными возможностями здоровья;
* освоение компьютера как нового инструмента в изобразительном искусстве.

**Задачи учебного предмета**

* *освоить основные понятия необходимые при работе в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;*
* *сформировать практические умения и навыки работы в растровых и векторных графических редакторах Adobe Photoshop и CorelDRAW;*
* *развить художественно-творческие способности учащихся.*

**Методы обучения.**

Для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся в учебном процессе применяются следующие основные методы:

1. Объяснительно-иллюстративный (демонстрация методических пособий, примеры работы в программах);
2. Творческий (творческие задания, участие детей в конкурсах);
3. Исследовательский (исследование различных функций программ при редактировании и создании изображений).
4. Практический (самостоятельная работа).

**Описание материально-технических условий реализации**

 **учебного предмета.**

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к наглядным материалам. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться сетевыми ресурсами для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем.

Учебный кабинет для занятий компьютерной графикой должен быть оснащен компьютерами, графическими планшетами, сканером, принтером. Компьютеры должны быть подключены к сетевому обеспечению, что позволит преподавателю контролировать и консультировать выполнение практических заданий. На компьютерах должны быть установлены графические редакторы Adobe Photoshop и Corel DRAW. Необходимо иметь выход в интернет и оборудование, предназначенное для демонстрации слайдов, образцов и приемов работы.

2. Содержание учебного предмета

***Годовые требования***

***Основные отличительные особенности курса «Компьютерная графика»:***

* практическая направленность курса: *теоретические вопросы являются базовыми для выполнения проектных заданий;*
* ориентация на развитие проектного мышления;
* развитие вкуса с опорой на интуитивное отношение к творческому процессу.

***Курс по компьютерной графике включает следующие разделы*:**

1. Знакомство с растровой графикой;
2. Знакомство с векторной графикой.

Количество часов по каждому разделу и году обучения отражено в учебно-тематическом плане.

*В структуре курса выделяются темы*:

**Раздел 1.** ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ:

* 1.1 Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop
* 1.2 Эффекты и режимы наложения в ADOBE PHOTOSHOP
* 1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в Adobe Photoshop

 **Раздел 2.** ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ:

* 2.1 Инструменты создания и заливки простых форм в COREL DRAW
* 2.2 Создание сложных объектов в COREL DRAW

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№*** | ***Название тематического блока*** | ***Название темы задания*** | ***Формат******графики*** | ***Количество часов*** |
|  |  | **I полугодие** |  |  |
| 1. | **РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ** **1.1** **Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop** | 1.1.1 «Рисуем пейзаж» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1.1.2 «Заливка градиентом (имя)» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 2. | **1.2 Эффекты и режимы наложения в ADOBE PHOTOSHOP** | 1.2.1 «Восстановление фото» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1.2.2 «Раскрашиваем ЧБ фото» | Psd, Jpeg | 3 часа |
| 1.2.3 «Рисуем цветок» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
|  | **1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в ADOBE PHOTOSHOP** | 1.3.1 «Фигуры и заливки – цилиндр» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1.3.2 «Коллаж» | Psd, Jpeg | 4,5 часа |
| 1.3.3 «Работа с текстом – глянец» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1.3.4 «Планета» | Psd, Jpeg | 3 часа |
| 1.3.5 «Открытка «Новый Год» | Psd, Jpeg | 4,5 часа |
|  | **Итого часов:** |  |  | **24 часа** |
|  |  | **II полугодие** |  |  |
|  | **РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО****С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ** **2.1 Инструменты создания и заливки форм в COREL DRAW** | 2.1.1 «Простые фигуры и заливки». | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 2.1.2 «Интерактивные инструменты. Рисуем пингвина» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1. 2.1.3 «Инструменты группы “Живопись”. Рисуем дерево»
 | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1. 2.1.4 «Применение “клавиш быстрого доступа” в создании сложных объектов. Рисуем логотип»
 | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1. 2.2.1 «Журнальный разворот»
 | Psd, Jpeg | 3 часа |
| 2.2.2 «Трассировка изображений» | Psd, Jpeg | 1,5 часа |
| 1. 2.2.3 «Автопортрет с эмоциями»
 | Psd, Jpeg | 4,5 часа |
| 2.2.4 «Сказочный домик» | Psd, Jpeg | 6 часов |
| 2.2.5 «Забавный персонаж» | Psd, Jpeg | 4,5 часа |
| **Итого часов: 25,5 часов** |
| **Итого за год: 33 недели, 49,5 часов** |

I ПОЛУГОДИЕ

**РАЗДЕЛ 1. ЗНАКОМСТВО С РАСТРОВОЙ ГРАФИКОЙ**

* 1. **Знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.**

Задание 1.1.1: «Рисуем пейзаж» - 1,5 часа.

***Цель – Знакомство с программой Adobe Photoshop.***

Содержание: Введение в предмет компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Характеристики растрового изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панель инструментов и слои. Инструмент «кисть». Инструмент «Ластик». Простая заливка.

Задание 1.1.2 «Заливка градиентом (имя)» - 1,5 часа.

***Цель – Знакомство с градиентной заливкой и инструментом «текст».***

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Выбор шрифта. Растрирование текста. Виды градиентной заливки: линейная, радиальная, зеркальная. Прозрачность и заливка слоя. Инструмент «выделение».

* 1. **Эффекты и режимы наложения в ADOBE PHOTOSHOP.**

**Задание 1.2.1 «Восстановление фото»** - 1,5 часа.

***Цель – Изучение инструментов для редактирования фотографий.***

**Содержание:** Маскировка дефектов при помощи инструмента «Заплатка». Замещение объектов. Реставрация и ретушь фотографий. Восстанавливающая кисть. Штамп.

**Задание 1.2.2 «Раскрашиваем ЧБ фото»** - 3 часа.

*Цель – Знакомство с режимами наложения слоя.*

**Содержание:** Коррекция растровых изображений: яркость и контрастность. Прямоугольное лассо. Режим наложения: цветность.

**Задание 1.2.3 «Рисуем цветок»** - 1,5 часа.

*Цель – Знакомство со стилями слоя.*

**Содержание:** Эффект «Стилизация. Ветер». Создание лепестка инструментом «Деформация». Стиль слоя: внешнее свечение, заливка цветом.

1.3 Инструменты создания простых и сложных форм в ADOBE PHOTOSHOP

Задание 1.3.1 «Фигуры и заливки – цилиндр» - 1,5 часа.

*Цель – Знакомство с инструментом «Прямоугольная и овальная область».*

Содержание: Создание геометрических фигур при помощи инструмента «Прямоугольная и овальная область». Объединение слоев. Инструмент «выделение». Создание объемной формы при помощи градиентной заливки. Светотень. Падающая тень.

**Задание 1.3.2 «Коллаж»** - 3 часа.

*Цель – Создание простого коллажа в программе Adobe Photoshop.*

**Содержание:** Подбор, подходящих по смыслу и разрешению фотографий. Обрезка. Маска слоя. Светотеневая проработка.

**Задание 1.3.3 «Работа с текстом – глянец»** - 1,5 часа.

*Цель – Использование стилей слоя в создании объемного текста.*

**Содержание:** Инструмент «текст». Создание «виньетки» при помощи градиента. Внешнее свечение. Тиснение. Зеркальная обводка. Создание узора. Тень.

**Задание 1.3.4 «Планета»** - 3 часа.

*Цель – Приобретение навыков работы с текстурами.*

**Содержание:** Заданный размер в инструменте «Выделение.Эффект «Сферизация». Работа с текстурами. Эффект «Свечения».

Задание 1.3.5 «Открытка «Новый Год» - 4,5 часа.

*Цель – Формирование навыков рисования в программе Adobe Photoshop.*

Содержание: Цветовая палитра. Стилизация персонажей и фигур (елочные игрушки, деревья, подарки). Рисование в смешанной технике. Освоение техники «свечение от объекта». Плановость в композиции.

II ПОЛУГОДИЕ

**РАЗДЕЛ 2. ЗНАКОМСТВО С ВЕКТОРНОЙ ГРАФИКОЙ**

**2.1 Инструменты создания и заливки форм в COREL DRAW**

2.1.1. Задание «Простые фигуры и заливки» - 1,5 часа.

***Цель – Знакомство с программой Corel Draw.***

Содержание: Отличительные особенности векторных изображений. Характеристики векторного изображения. Формат и разрешение. Состав и назначение главного меню. Панели инструментов и заливки. Создание простых фигур: овал, прямоугольник, многоугольник. Инструменты рисования: безье, свободная форма и сплайн. Абрис и толщина обводки. Изменение размера и поворот. Масштабирование.

2.1.2. Задание «Интерактивные инструменты. Рисуем пингвина» - 1,5 часа.

***Цель – Применение интерактивных инструментов в создании персонажа.***

Содержание: Анализ поэтапного создания персонажа. Блокировка объекта на листе. Параметр документа «Расстояние перемещения». Виды градиентной заливки: линейная, радиальная. Инструмент «прозрачность». Группировка объектов. Падающая тень. Быстрое создание фоновой заливки.

2.1.3. Задание: «Инструменты группы “Живопись”. Рисуем дерево» - 1,5 часа.

***Цель – Изучение режимов «художественного оформления».***

Содержание: Инструмент рисования «Художественное оформление». Виды художественного оформления: заготовка, кисть, распылитель, каллиграфия и нажим. Толщина и сглаживание. Виды распылителя. Использование готовых векторных объектов.

2.1.4. Задание: «Применение “клавиш быстрого доступа” в создании сложных объектов. Рисуем логотип» - 1,5 часа.

***Цель – Применение «клавиш быстрого доступа» в создании логотипа.***

Содержание: Клавиши выравнивания: по центру, по левому и правому краям, по верху и низу. Порядок слоёв. Булевые операции: объединение, подгонка и пересечение. Простая и составная группировка.

**2.2 Инструменты создания и заливки форм в COREL DRAW**

2.2.1. Задание: «Журнальный разворот» - 3 часа.

***Цель – Знакомство с инструментом «Текст».***

Содержание: Виды текста: фигурный и простой. Особенности фигурного текста. Особенности простого текста. Кегль. Виды шрифтов. Свойства текста. Абзац. Выравнивание: по левому и правому краям, по центру, по ширине. Обтекание текста. Power Clip.

2.2.2. Задание: «Трассировка изображений» - 1,5 часа.

***Цель – Использование трассировки изображений в создании сложных объектов.***

Содержание: Подбор растрового изображения для трассировки. Виды трассировки изображений: быстрая трассировка, трассировка по центральной линии, трассировка абрисом. Трассировка абрисом: штриховой рисунок, логотип, подробный логотип, картинки, изображение низкого качества, изображение высокого качества. Параметры: деталь и сглаживание. Редактирование изображение после трассировки.

2.2.3. Задание: «Автопортрет с эмоциями» - 4,5 часа.

***Цель – Освоение приемов стилизации в создании персонажа.***

Содержание: Приемы в стилизации человека: гиперболизация, упрощение. Пропорции тела. Виды эмоций: удивление, радость, смущение, грусть, злость и т.д.

2.2.4. Задание: «Сказочный домик» - 6 часов.

***Цель – Развитие творческих способностей.***

Содержание: Примеры стилизаций одного объекта разными авторами. Передача настроения через цветовую палитру. Образ дома, как отражение сущности персонажа. Экстерьер.

2.2.5. Задание: «Забавный персонаж» - 4,5 часов.

***Цель – Закрепление полученных навыков работы на примере создания сложной иллюстрации.***

Содержание: Примеры тематических иллюстраций. Сюжетная линия. Многофигурная композиция. Динамика. Ограниченная цветовая палитра.

**3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

*В результате освоения программы* «*Компьютерная графика»» учащиеся должны* ***знать:***

* Особенности и отличительные черты растровой графики;
* Особенности и отличительные черты векторной графики;
* Назначение и возможности программы Adobe Photoshop и CorelDRAW;
* Цветовые модели;
* Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы Adobe Photoshop и CorelDRAW.

***Должны уметь****:*

В программе Adobe PhotoShop:

* выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов;
* пользоваться горячими клавишами;
* применять к слоям и фигурам различные эффекты;
* применять разные виды заливок
* поэтапно создавать сложные фигуры;
* выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
* ретушировать фотографии;
* пользоваться режимами смешивания слоёв.

В программе CorelDraw:

* создавать рисунки из простых объектов;
* выполнять основные операции над объектами;
* использовать различные виды заливок;
* работать с контурами объектов;
* создавать объекты из кривых;
* пользоваться булевыми операциями;
* получать объемные изображения;
* применять различные графические эффекты;
* пользоваться разными видами текста.

**4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

**Аттестация:** *цели, виды, форма, содержание*

Проверка и оценка знаний, умений и навыков учащихся является важным структурным компонентом процесса обучения компьютерной графике и в соответствии с принципами систематичности, последовательности и прочности обучения осуществляется в течение всего периода обучения.

Программа предусматривает *текущий контроль* и промежуточную *аттестацию*. Одной из форм текущего контроля может быть проведение отчетных выставок творческих работ обучающихся (проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету). Промежуточная аттестация проводится по полугодиям в форме контрольных уроков с выставлением оценок в журнал.

По предмету «Компьютерная графика» по окончанию учебного года в качестве формы итоговой аттестации применяется зачет с выставлением оценки.

***Критерии оценок***

***Критерии оценки качества подготовки обучающегося по предмету «Компьютерная графика» должны позволить оценить****:*

* уровень освоения материала, предусмотренного учебной программой;
* умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач, предусмотренных программой по компьютерной графике;
* умения работать самостоятельно после подробного и наглядного объяснения задания преподавателем;
* обоснованность использования инструментов;
* качество выполнения задания.

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

***Оценка 5 «отлично» предполагает:***

* работа выполнена в полном объёме и соответствует поставленной задачи преподавателем;
* соблюдение последовательности ведения работы над заданием;
* умелое использование интерфейса программы;
* высокое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

***Оценка 4 «хорошо» допускает:***

* работа выполнена не в полном объёме, но соответствует поставленной задачи преподавателем;
* не полностью соблюдена последовательность ведения работы над проектом;
* использование интерфейса программы под руководством преподавателя;
* хорошее качество художественно-графического решения объекта проектирования.

***Оценка 3 «удовлетворительно» предполагает*:**

* работа выполнена меньше, чем наполовину и не соответствует поставленной задаче преподавателем;
* ученик безынициативен;
* нарушение последовательности ведения работы над заданием;
* низкое качество художественно-графического решения объекта проектирования.

**5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА**

***Методические рекомендации преподавателям***

Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» проходит в форме практических занятий на основе анализа аналогичных объектов и поэтапного объяснения задания. В начале изучения новой темы должно преобладать подробное изложение цели и задач.

Выполнение каждого задания необходимо сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда ДХШ, просмотром и анализом работ иллюстраторов, дизайнеров и учащихся художественной школы.

*Для успешного восприятия содержания учебной программы необходимо использовать разнообразные учебно-методические материалы*: учебники; учебные пособия; презентации тематических заданий по компьютерной графике (слайды, видео фрагменты); учебно-методические разработки для преподавателей по обучению компьютерной графике.

*Рекомендуемые учебно-методические материалы:* технические и электронные средства обучения – электронные учебники и учебные пособия по обучению компьютерной графике, обучающие компьютерные программы, видеофильмы.

Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики, несомненно, является проведение преподавателем мастер-классов, которые дают возможность обучающимся увидеть результат, к которому нужно стремиться; постичь секреты мастерства.

Каждое задание направлено на решение определенных учебно-творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Поэтому степень законченности рисунка будет определяться степенью решения поставленных задач.

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

**6. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Делла - Росса, Р. Г. Adobe Photoshop для художников / Р. Г. Делла – Росса, А. Р. Делла – Росса. – СПб.: БХВ – Петербург, 2003. – 592с.: ил.
2. Келби, Скотт. Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 368с.: ил.
3. Келби, Скотт. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS / Скотт. Келби. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2004. – 326с.: ил.
4. Комолова Н. В., Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель CorelDRAW 12. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 3.
5. Кэплин С. Секреты создания спецэффектов в Photoshop. Руководство дизайнера, 3-е издание/ Стив Кэплин. – М.: Эксмо, 2007
6. Левин, А. Ш. Самоучитель работы на компьютере. Начинаем с Windows / А. Левин. – М.: ПБОЮЛ Левин А. Ш., 2001. – 688с.
7. Миронов, Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224с.: ил.
8. Олтман, Рик. CorelDraw для профессионалов / Рик. Олтман. – М.: Издательский дом «Энтроп», 1997. – 632с.: ил.
9. Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников / Т. А. Подосенина. – СПб.: БХВ – Петербург, 2004. – 240с.: ил.
10. Пономаренко, С. И. Adobe Photoshop 5.0. / С. И. Пономаренко. – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 512с.: ил.
11. Тайц, А. М. CorelDraw 9: все программы пакета / А. М. Тайц, А. А. Тайц – СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2000. – 1136с.: ил.
12. Тимофеев, Г. С. Графический дизайн. Серия «Учебный курс» / Г. С. Тимофеев, Е. В. Тимофеева. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. – 320с.
13. Тучкевич Е.И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. – СПб.:БХВ – Петербург, 2007.

**Средства обучения**

* **материальные:** учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;
* **наглядно-плоскостные:** наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
* **электронные образовательные ресурсы:** мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
* **аудиовизуальные:** слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.