

*Гришина Наталья Ивановна, преподаватель;
муниципальное автономное учреждение культуры дополнительного
образования "Детская художественная школа имени Г.А. Цивилёва"
г. Комсомольск-на-Амуре*

ИСКУССТВО В ВЕК ТЕХНОЛОГИЙ

Статья посвящена актуальной теме развития детей в области искусства и технологий. Предлагается к рассмотрению программа «Компьютерная графика» в системе обучения детской художественной школы имени Г.А. Цивилёва"

Сегодня работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений в области информационных технологий. Можно выделить несколько направлений развития компьютерной графики: полиграфия, двумерная графика, web-дизайн, мультимедиа, 3D-графика и компьютерная анимация, видеомонтаж, САПР и деловая графика.

Внедрение изучения программы «Компьютерная графика» в систему дополнительного образования художественной школы позволит сформировать у учащихся информационные и профессиональные компетенции, отвечающие за создание, обработку и модификацию графических объектов, будет способствовать развитию познавательного интереса, расширит творческий потенциал школьника.

Программа рассчитана для учеников 3 классов со сроком обучения 1 год и составляет 64 часа. Годовой курс состоит из трех блоков А, В и С. Все три блока направлены на изучение программы Adobe Photoshop посредством знакомства с направлениями современной живописи. В блоке «А» изучается направление абстракционизм, в блоке «В» – кубизм, а блок «С» – сюрреализм. В процессе обучения программа «компьютерная графика» дополняет все учебные предметы «Рисунок», «Живопись» и «Станковая композиция», что способствует целостному восприятию художественного образования учащимися и закреплению их навыков.

Цель: художественно-эстетическое развитие личности ребенка, раскрытие творческого потенциала, приобретение в процессе освоения программы художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков по учебному предмету, а также подготовка одаренных детей к поступлению в образовательные организации, реализующие профессиональные образовательные программы в области изобразительного искусства.

Задачи:

– знакомство с художниками направлений: абстракционизм, кубизм, сюрреализм;

– приобретение умений грамотно работать с графической программой Adobe Photoshop;

– формирование: умения создавать графические изображения в растровой графике, умения создавать художественный образ при помощи компьютерной графики;

– приобретение умений передавать авторский замысел при помощи компьютерной графики.

– приобретение навыков работы с подготовительными материалами: фотографиями, рисунками, шрифтами, эскизами.

– формирование навыков воплощения идеи в проект.

В программе «компьютерная графика» используется индуктивный метод обучения. Темы учебных заданий располагаются в порядке постепенного усложнения, нарастания учебных задач – от простейших упражнений до изображения сложной и разнообразной по форме натуры. Закрепление теории, выполнением краткосрочных упражнений на каждом занятии способствует развитию у учащихся наблюдательности, креативного мышления, дает возможность эффективно овладевать искусством компьютерной графики.

В разделе абстракционизм ученики знакомятся с такими авторами, как Пит Мондриан и его концепцией неопластицизма, Василий Кандинский и его труды о духовном искусстве, создают композицию из геометрических форм, а также с знакомятся с творчеством Казимира Малевича. По завершению изучения блока «А», ученикам предоставляется возможность проявить свои творческие способности, закрепить полученные навыки работы в программе Adobe Photoshop и создать свою абстрактную композицию по теме «Эмоция». Блок «В» знакомит с художниками Пабло Пикассо, Поль Сезанн и Жорж Брак. В процессе изучения материала рассматривается полигональная графика и создание натюрморта в данном направлении, разработка принта. В блоке Сюрреализм рассматриваются авторы Рене Магритт, Сальвадор Дали, Ив Танги. В данном разделе предлагается создать свой фантастический мир – это самостоятельная завершающая работа всей программы. Где ученику предоставляется возможность в полной мере проявить свои творческие способности, креативное мышление и показать свой уровень полученных знаний в программе Adobe Photoshop.

Изучение программы компьютерная графика, позволяет ученику ощущать себя определенным творцом, создавать художественные образы и предоставляет широкие возможности для самореализации. А самое главное использование графических возможностей компьютера позволяет повышать интерес учащихся к занятиям и активизировать их познавательную деятельность.