

**МИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ШКОЛА № 3»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА САРАНСК**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРЕДПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ В ОБЛАСТИ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА «ЖИВОПИСЬ»**

**Предметная область В.00.
ВАРИАТИВНАЯ ЧАСТЬ**

Программа по учебному предмету В.00.В.04.

**КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА
(5 класс)**

2025

Одобрено
Методическим советом
МБУДО «ДХШ №3»

«3» июня 2025 г.

Утверждаю
Директор МБУДО «ДХШ №3»
T.B. Кудинова
(подпись)

«3» июня 2025 г.



Примерная программа учебного предмета разработана на основе Федеральных государственных требований к дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе в области изобразительного искусства «Живопись»

Организация-разработчик:

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Детская художественная школа №3»

Разработчик:

Методический совет МБУДО «ДХШ №3»

Рецензент: Шанин В.М.

Преподаватель компьютерной графики ГБОУ СПО СХУ им. Ф.В. Сычкова
(ФИО, должность, наличие звания)

Рецензент: Митрофанов А.П.

Доцент кафедры дизайна и рекламы ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарева, член МОА Союза Дизайнеров, преподаватель компьютерной графики ГБОУ СПО СХУ им. Ф.В. Сычкова

(ФИО, должность, наличие звания)

Структура программы учебного предмета

I. Пояснительная записка

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.
- Срок реализации учебного предмета.
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом на реализацию предмета «Компьютерная графика».
- Форма проведения учебных аудиторных занятий.
- Цели и задачи учебного предмета.
- Обоснование структуры программы учебного предмета.
- Методы обучения.
- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

II. Содержание учебного предмета

- Учебно-тематический план.
- Содержание разделов и тем.

III. Требования к уровню подготовки обучающихся

IV. Формы и методы контроля, система оценок

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание.
- Критерии оценки.

V. Методическое обеспечение учебного процесса

- Методические рекомендации преподавателям.
- Материально-техническое обеспечение

VI. Список литературы

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА, ЕГО МЕСТО И РОЛЬ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ.

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

Перед образовательным процессом всё более решительно ставится задача выделения учебного времени на творческую работу учащегося, нацеленную на активную учебно-познавательную деятельность и использование современных информационных технологий.

Изменение условий жизни общества неизменно вызывает совершенствование образовательных концепций. Под воздействием новых информационных технологий меняется взгляд на самообразование, на содержание и методы обучения предметным дисциплинам. Бурно развивающийся процесс информатизации образования позволяет использовать в обучении широкий спектр средств новых информационных технологий. Одним из её главных элементов является компьютерная графика. *Компьютерная графика – это сравнительно новая область деятельности человека, которая представляет комплекс аппаратных и программных средств для создания, хранения, передачи, обработки и наглядного представления графической информации с помощью компьютера.* Под компьютерной графикой понимают и совокупность методов и приёмов для преобразования при помощи компьютерных данных в графическое представление или графического представления в данные. *В образовательных стандартах компьютерная графика трактуется как одна из важнейших технологий представления информации, что говорит о возросшей важности данной области знаний.*

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управлеченческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации.

Широкое распространение мультимедиа технологий вызывает необходимость усилить подготовку школьников теоретическим основам компьютерной графики и практическим навыкам по созданию реалистических изображений.

Концепция программы – содействовать воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни в условиях информационного общества в целях гармонического развития личности.

Основные принципы построения и реализации программы:

- доступности и последовательности;
- систематичности;
- научности;
- актуальности;
- учет возрастных особенностей;
- сознательности и активности участников образовательного процесса;
- дифференцированности;
- наглядности;
- принцип связи теории с практикой
- сочетание обучающего компонента с развивающим и воспитывающим;
- вариативность содержания, многообразие тем, творчество педагога;
- игровое начало как один из путей педагогического воздействия.

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.

Срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 1 год: при 5-летней дополнительной предпрофессиональной общеобразовательной программе «Декоративно-прикладное творчество».

ОБЪЕМ УЧЕБНОГО ВРЕМЕНИ, ПРЕДУСМОТРЕННЫЙ УЧЕБНЫМ ПЛАНОМ НА РЕАЛИЗАЦИЮ ПРЕДМЕТА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА».

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» при 5-летнем сроке обучения составляет 66 часов. Из них: 33 часа - аудиторные занятия, 33 часа - самостоятельная работа.

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
Классы	5		
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия (в часах)	15	18	33
Самостоятельная работа (в часах)	15	18	33
Максимальная учебная нагрузка (в часах)	30	36	66
Вид промежуточной аттестации	Контрольная работа	Экзаменационная работа	

ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ АУДИТОРНЫХ ЗАНЯТИЙ

Основной тип занятий по предмету «Компьютерная графика» - практикум. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, на занятиях применяются следующие формы и методы обучения:

- *лекция* – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме;

- *учебная дискуссия* – стимулирование познавательного интереса, вовлечение учащихся в активное обсуждение разных научных точек зрения по той или иной проблеме, побуждение их к осмыслению различных подходов к аргументации чужой и своей позиции. Учит учащихся мыслить, спорить, доказывать свою правоту.

- *лекция с элементами беседы* – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с учащимися наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме. Данная форма обучения позволяет активизировать мыслительную деятельность учащихся, «оживить» атмосферу занятия;

- *моделирование информационного процесса, ситуации* – учащимся предлагается реальная жизненная ситуация для оценки её с точки зрения информатики и информационных технологий;

- *групповое задание* – учащиеся объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;

- *проектная деятельность* - создание и защита собственного или группового проекта позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал учащихся, научиться работать в коллективе;

- *игра* – ролевые, деловые, дидактические, развивающие компьютерные игры, тренажеры;

- *наглядные методы* используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символичном изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п.;

- *объяснительно-иллюстративные* (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам);

- частично-поисковых (выполнение вариативных заданий);

- проблемно-поисковый (в проектной деятельности);

- обучающий контроль;
- творческие (творческие задания, проекты).

На всех этапах обучения организуются экскурсии в организации работающие «Компьютерной графикой», посещение различных компьютерных выставок, проводятся встречи с известными дизайнерами.

В учебно-воспитательный процесс включены так же нетрадиционные формы проведения занятий:

- урок-сказка;
- открытые уроки «День открытых дверей»;
- урок эксперимент;
- урок веб-квест и т.д.

Занятия проводятся в группах по 11-15 человек 1 раз в неделю по 1 академическому часу.

Технология преподавания

На занятиях используются:

- игровые технологии;
- информационные;
- групповые технологии;
- дифференцированные технологии;
- информационно коммуникативные;
- личностно-развивающие технологии,
- проблемное обучение;
- мультимедиа технологии и другие.

Занятия подразделяются на аудиторные занятия и самостоятельную работу. Рекомендуемая недельная нагрузка в часах: Аудиторные занятия: 5 класс – 1 час. Самостоятельная работа: 5 класс - 1 час.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА.

Целью образовательной программы по предмету «Компьютерная графика» является систематизация знаний о современных графических программах, овладение основными программными средствами для работы с растровой и векторной графикой и приобретение практических навыков работы с программными продуктами растровой и векторной графики на уровне квалифицированного пользователя, формирование у учащихся – компетентности, предоставление учащимся возможности личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам.

Достижению данной цели способствует решению следующих основных **задач** программы:

Образовательные:

Учащиеся должны **знать** определение понятия «Компьютерная графика», знание основных возможностей различных графических программ, особенностей их применения в графическом дизайне, виды и средства компьютерной графики, принципы формирования изображений на экране, особенности, достоинства и недостатки растрового и векторного изображения, растровые и векторные графические редакторы, различия и преимущества, основные изобразительные техники и инструменты в графических редакторах, основные операции в графических редакторах, основные графические примитивы и палитры цветов, методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели и их назначение, систему управления цветов, форматы графических файлов, способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата, технику безопасности в компьютерном классе; **уметь** создавать собственные графические произведения, используя главные инструменты графических программ, а именно: создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.), выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.).

формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях, закрашивать рисунки, используя различные виды заливок, работать с контурами объектов, создавать рисунки из кривых, создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов, получать объемные изображения; применять различные графические эффекты (объем, перетекание, фигурная подрезка и др.), создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории, **формировать навык** работы в графическом редакторе Corel Draw.

Развивающие:

Развивать мыслительные операции: анализ, синтез, обобщения, сравнения, конкретизация; алгоритмическое и логическое мышление, устную и письменную речь, память, внимание, фантазию.

Воспитывающие:

Воспитывать ценностное отношение к предмету «Компьютерная графика», взаимоуважение друг к другу, аккуратные записи в тетрадях, эстетический вкус, бережное отношение к оборудованию и технике, дисциплинированность.

Программа отличается от аналогичных удачным сочетанием нескольких факторов:

- актуальностью поставленных задач;
- высокой социальной обусловленностью
- продуктивной личностной ориентацией учащихся;
- формирование эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
- опережающее знакомство с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленное на развитие творческого мышления;
- наличие оценочно-результативного блока, позволяющего оценить эффективность программы, уровень развития ребенка;

- освоение композиционных закономерностей;
- профориентация обучающихся;
- использование на занятиях новейших компьютерных технологий;
- портфолио учащегося по компьютерной графике.

Особенности программы:

Знания, полученные при прохождении курса обучения по программе «Компьютерная графика», учащиеся могут использовать при выполнении графической части проекта, макета, создании оригинальных художественно-графических элементов проекта; создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний - физике, химии, биологии и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа презентации, размещено на Web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса «Компьютерная графика», являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Основными принципами реализации данной программы является индивидуализация и дифференциация обучения. Программа предоставляет обучающемуся возможность выбора индивидуального образовательного маршрута, исходя из его индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей.

Данная программа носит практико-ориентированный характер: большая часть учебного времени затрачивается на практическое овладение графическими программами.

Основное внимание в программе по предмету «Компьютерная графика» уделяется созданию и редактированию изображений.

Данная образовательная программа предназначена для учащихся старшего школьного возраста.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени (в часах)		
			Максимальная учебная нагрузка	Самостоятельная работа	Аудиторные занятия
1 год обучения I полугодие					
	Раздел 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.				
1.1.	Виды компьютерной графики. Обзор графических редакторов. Программа Corel Draw.	Урок сообщения новых знаний	2	1	1
	Раздел 2. Работа с объектами в программе Corel Draw.				
2.1	Навыки работы с объектами.	Комбинированный урок	2	1	1
2.2	Редактирование геометрической формы объектов.	Комбинированный урок	2	1	1
2.3	Практическая работа	Урок применения знаний и умений	2	1	1
	Раздел 3. Работа с контуром и заливкой.				
3.1	Создание и редактирование контуров.	Комбинированный урок	2	1	1
3.2	Работа с цветом.	Комбинированный урок	2	1	1
3.3	Практическая работа.	Урок применения знаний и умений	2	1	1
	Раздел 4. Вспомогательные режимы работы.				
4.1.	Средства повышенной точности.	Комбинированный урок	2	1	1
4.2.	Практическая работа.	Урок применения знаний и	2	1	1

		умений			
	Раздел 5. Работа с текстом в Corel Draw.				
5.1.	Фигурный текст.	Комбинированный урок	2	1	1
5.2.	Простой текст	Комбинированный урок	2	1	1
5.3.	Практическая работа.	Урок применения знаний и умений	4	2	2
	Контрольная работа	Урок проверки и коррекции знаний и умений	4	2	2
			30	15	15
II полугодие					
	Раздел 6. Эффекты Corel Draw.				
6.1.	Использование спецэффектов.	Комбинированный урок	4	2	2
	Раздел 7. Работа с растровыми изображениями.				
7.1.	Импорт и экспорт изображений.	Комбинированный урок	2	1	1
7.2.	Знакомство с редакторами растровой графики Corel Photo-Paint, Adobe PhotoShop.	Комбинированный урок	4	2	2
7.3.	Практическая работа.	Урок применения знаний и умений	8	4	4
	Раздел 8. Работа над творческими проектами.				
8.1.	Планирование и создание макета с использованием всех элементов Corel Draw.	Урок применения знаний и умений	8	4	4
	Экзаменационная работа	Урок проверки и коррекции знаний и умений	10	5	5
			36	18	18

СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ.

1 год обучения I полугодие

Раздел 1. Введение в компьютерную графику. Основы работы с программой.

1.1. Виды компьютерной графики. Обзор графических редакторов. Программа Corel Draw.

- Применение компьютерной графики. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.
- Программа Corel Draw: состав, особенности, использование в полиграфии и Internet. Настройка программного интерфейса.
- Способы создания графического изображения в CorelDraw.
- Графические примитивы.
- Выделение и преобразование объектов.
- Самостоятельная работа: Создание графических примитивов.

Раздел 2. Работа с объектами в программе Corel Draw.

2.1. Навыки работы с объектами.

- Управление масштабом просмотра объектов.
- Режимы просмотра документа.
- Копирование объектов.
- Упорядочение размещения объектов.
- Группировка объектов.
- Соединение объектов.
- Логические операции.

Самостоятельная работа: Создание элементов дизайна.

2.2. Редактирование геометрической формы объектов.

- Типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты.

- Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.

- Разделение объектов с помощью инструмента-ножа.
- Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.

Самостоятельная работа: Создание несложного геометрического орнамента.

2.3. Практическая работа

Создание орнаментальной композиции.

Самостоятельная работа: Изучение истории и особенностей орнаментов, различных стран и народов.

Раздел 3. Работа с контуром и заливкой.

3.1. Создание и редактирование контуров.

- Создание объектов произвольной формы. Свободное рисование и кривые Безье.
 - Навыки работы с контурами.
 - Настройка контура.
 - Создание и редактирование художественного контура.

Самостоятельная работа: Рисование по эскизу. Стилизация формы.

3.2. Работа с цветом.

- Природа цвета.
- Цветовые модели. Простые и составные цвета.
- Способы окрашивания объектов.
- Прозрачность объекта.
- Цветоделение.

Самостоятельная работа: Образное рисование: Зима, весна, лето, осень.

- **3.3 Практическая работа**

Создание композиции на темы: «Пейзаж», «Растительный мотив».

Самостоятельная работа: Создание эскиза, поиск наглядного материала.

Раздел 4. Вспомогательные режимы работы.

4.1. Средства повышенной точности.

- Линейки.
- Сетки.
- Направляющие.
- Точные преобразования объектов.
- Выравнивание и распределение объектов.

Самостоятельная работа: Создание и оформление чертежей.

4.2. Практическая работа.

Создание макета обложки книги.

Самостоятельная работа: выбор темы, создание эскиза, подбор необходимой литературы.

Раздел 5. Работа с текстом в Corel Draw.

5.2. Фигурный текст

- Виды текста: простой и фигурный текст.
- Фигурный текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение.
 - Размещение текста вдоль кривой.
 - Редактирование геометрической формы текста.

Самостоятельная работа: Шрифтовая композиция. Слово-образ.

5.1. Простой текст.

- Простой текст. Создание, редактирование, форматирование, предназначение.

- Навыки работы с текстовыми блоками.

Самостоятельная работа: Дизайн текста.

5.3. Практическая работа.

Создание рекламной афиши, визитки, поздравительной открытки.

Самостоятельная работа: Эскиз, побор наглядного материала.

Контрольная работа

- Разработка логотипа художественной школы.

Создание эскиза, поиск необходимого наглядного материала, литературы для выполнения контрольной работы.

II полугодие

Раздел 6. Эффекты Corel Draw.

6.1. Использование спецэффектов

- Области применения спецэффектов
- Обзор спецэффектов
- Добавление перспективы.
- Создание тени.
- Применение огибающей.
- Деформация формы объекта.
- Применение объекта-линзы.
- Оконтуривание объектов.
- Эффект перетекания объектов.
- Придание объема объектам.

Самостоятельная работа: Создание объемных объектов.

Раздел 7. Работа с растровыми изображениями.

7.1. Импорт и экспорт изображений.

- Импорт растровых изображений.
- Редактирование растровых изображений.
- Фигурная обрезка.
- Трассировка растровых изображений.
- Форматы векторных и растровых изображений.

Самостоятельная работа: Создание коллажа на основе растровых изображений.

7.2. Знакомство с редакторами растровой графики Corel Photo-Paint, Adobe PhotoShop.

Самостоятельная работа: создание календаря.

7.3 Практическая работа

Создание иллюстрации к литературному произведению, применение полученных ранее знаний.

Самостоятельная работа: Прочтение литературного произведения для создания иллюстрации к нему. Выполнение эскиза.

Раздел 8. Работа над творческими проектами.

8.1. Планирование и создание макета с использование всех элементов Corel Draw.

- Настройка документа.
- Планирование макета.
- Создание макета.

Самостоятельная работа: Индивидуальная работа над творческим проектом, создание эскиза, сбор материала.

Экзаменационная работа.

Работа над творческим проектом. Темы: Создание элементов фирменного стиля, Создание рекламного блока. Разработка упаковки, Проект социальной рекламы.

Самостоятельная работа: Создание эскиза, поиск необходимого наглядного материала, литературы для выполнения контрольной работы.

III. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПО ПРОГРАММЕ «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА».

Учащиеся должны знать:

- историю компьютерной графики;
- применение компьютерной графики;
- методы представления графических изображений;
- определение графического редактора;
- определение векторной и растровой графике;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- форматы графических файлов;
- метод сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- алгоритм запуска векторной программы CorelDraw;
- интерфейс программы CorelDraw;
- настройки программного интерфейса;
- способы создания графического изображения в CorelDraw;
- основные приемы работы с объектами;
- типы объектов: графические примитивы и свободно редактируемые объекты;
- основные законы композиции при создании различных художественно-графических произведений;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- алгоритм импорта растрового изображения;
- алгоритм настройки параметров печати;

Учащиеся должны уметь:

- запускать программу CorelDraw;
- производить настройку программного интерфейса;
- создавать графические примитивы;
- работать с инструментами векторного редактора CorelDraw;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора CorelDraw (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом, соединять объекты, размещать и т. д.);
- применять основные приемы работы с объектами редактора CorelDraw (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе CorelDraw;
- выполнять заливку областей;
- сочетать цвета при создании рисунка;
- согласовывать пропорции предмета и формата;
- создавать элементы дизайна, рекламного блока, этикетки, макета обложки книги, фирменных бланков, печатей, дизайн текста, логотипов, упаковки, открытки;
- создавать и редактировать контуры;
- создавать, редактировать, форматировать текст;
- производить подготовку макета к печати;
- редактировать растровые изображения;
- использовать спецэффекты (перспективу, создавать тень, применять огибающую, производить деформацию формы объекта, применять объекты-линзы, эффект перетекания объектов, производить оконтуривание и объем объектов).

IV. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно - результативный блок:

- *текущий самоанализ, контроль и самооценка учениками образовательных результатов;*
- *взаимооценка учащимися работ друг друга;*
- *публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных или групповых);*
- *текущая диагностика преподавателем и тестирование в конце изучения каждой темы, итоговое тестирование в конце учебного года;*
- *участие в различных ежегодных компьютерных конкурсах и фестивалях, олимпиадах, форумах, научно-исследовательских конференциях, выставках;*
- *анкетирование;*
- *портфолио учащегося по компьютерной графике;*
- *блиц-опросы;*
- *кроссворды;*
- *игровые формы контроля.*
- *Одним из условий реализации процесса обучения является его гибкость, возможность варьирования программы. В ходе обучения дети могут выполнить проект по своему выбору.*

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

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

• 5 (отлично) - ученик самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением, творческим подходом.

• 4 (хорошо) - ученик справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

• 3 (удовлетворительно) - ученик выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

V. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Методические рекомендации преподавателям:

• Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.

• Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.

• Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.

• Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение:

• Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

• Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

- Наглядные пособия;
- Журналы и книги с иллюстрациями;
- Индивидуальные карточки с заданиями;
- Карточки с алгоритмами выполнения заданий;
- Конспекты уроков;
- Медиатека «Компьютерная графика»

Для реализации настоящей программы требуется компьютерный класс, полностью оснащенный компьютерной техникой:

- персональные компьютеры, программное обеспечение; по одному на каждое рабочее место, оснащенное выходом в Интернет;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение;
- принтер цветной;
- сканер;
- наборы съемных носителей информации:
- Мультимедийный проектор с экраном;
- Аудио устройства
- компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например: «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК», «Создание полиграфических изданий».

VI. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Глушаков, С.В.; Кнабе, Г.А. Компьютерная графика; Харьков: Фолио, 2002. - 500 с.
2. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
5. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
6. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
7. Шикин, Е.В.; Боресков, А.В. Компьютерная графика; Диалог-Мифи, 2005. - 464 с.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 520251343390373548250310750880108285629354443830

Владелец Кудинова Татьяна Викторовна

Действителен с 20.05.2025 по 20.05.2026