

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА СЕВАСТОПОЛЯ
«СЕВАСТОПОЛЬСКАЯ ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

**ПРОГРАММА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Севастополь
2024г.

«Принята»

Педагогическим советом
ГБОУДОГС «СДШИ»
Протокол № 19 от 30.08.2024

«Утверждаю»

Директор ГБОУДОГС «СДШИ»

 М. В. Костевич

Приказ от 30.08.2024 № 252



Составитель:

1. М. О. Воронежская, преподаватель ГБОУДОГС «Севастопольская детская школа искусств».

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- 1.2. Срок реализации учебного предмета;
- 1.3. Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательной организации на реализацию учебного предмета;
- 1.4. Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации.
- 1.5. Форма проведения учебных аудиторных занятий;
- 1.6. Цель и задачи учебного предмета;
- 1.7. Методы обучения;
- 1.8. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета;

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

- 2.1. Учебно-тематический план;
- 2.2. Годовые требования. Содержание разделов и тем;

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

- 4.1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание;
- 4.2. Критерии оценки;

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

- 5.1. Методические рекомендации преподавателям;
- 5.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся;

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

- 6.1. Список литературы.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Программа «Компьютерная графика» направлена на формирование компетенций в области изобразительной деятельности, в частности графического дизайна, средствами компьютерных технологий, а также развитие творческих способностей, формирование навыков самостоятельной работы, воспитание эстетического вкуса учащихся.

Предмет «Компьютерная графика» тесно связан с предметом «Теоретические основы дизайна».

Навыки, приобретенные на уроках «Компьютерной графики», помогают учащимся наиболее успешно выполнять задания по «Теоретическим основам дизайна». А знания, полученные на уроках «Теоретических основ дизайна» применяются в заданиях предмета «компьютерная графика».

Программа направлена на развитие и формирование умений и навыков создания графических решений средствами программ Adobe Photoshop и Adobe Illustrator, изучение и освоение принципов создания графических композиций.

Новизна программы заключается в том, что в Севастополе до нынешнего момента не было учреждений, предоставляющих такую комплексную подготовку детей и подростков в области компьютерной графики в сочетании с изучением законов композиции и цветоведения, изучением основ графического дизайна.

Актуальность программы подтверждается востребованностью графического дизайна в той или иной степени практически во всех областях человеческой деятельности, большим запросом общества на специалистов в данной области. Знание основ компьютерной графики значительно расширяет возможности детей в способах самовыражения в учебном процессе, а умение применять эти знания на практике формирует компетенции, которые являются основой профессии графического дизайнера. В настоящее время обучение

компьютерным технологиям рассматривается как одна из приоритетных задач образования, которая играет значимую роль в формировании целостного мировоззрения, познавательного и творческого развития подростков и их профессионального самоопределения.

Обучаясь по данной программе, учащиеся приобретают навыки от простой обработки фотографии и создания собственной визитки, открытки, плаката, презентации до создания макетов для печати в типографии. Задания построены по принципу от простого к сложному. Кроме того, они изнутри познают труд художника-графика, что им поможет определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Программа ориентирована на формирование у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитие исследовательских и прикладных способностей в области технического творчества. Решение этих задач позволит обеспечить динамическое развитие личности подростка, развить его интеллектуальные и творческие способности.

1.2. Срок реализации учебного предмета

При реализации двухуровневой ДООП «Графический дизайн» со сроком обучения 2 года, срок реализации учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 2 года. Первый год — освоение навыков работы в программе Adobe Photoshop, второй год — в программе Adobe Illustrator. Для обучения на первый уровень принимаются дети 12–15 лет, на второй уровень обучения — 13–16 лет.

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

Общий объем времени по учебному предмету «Компьютерная графика» в первый год составляет 99 учебных часа. Из них аудиторные занятия — 66 часов. Самостоятельная домашняя работа — 33 часа.

Во второй год — 99 учебных часа. Из них аудиторные занятия — 66 часов.
Самостоятельная домашняя работа — 33 часа.

1.4. Сведения о затратах учебного времени и график промежуточной аттестации

Учебный предмет «Компьютерная графика.

I уровень освоение Adobe Photoshop»,

срок обучения 1 год, двухуровневая ДООП «Графический дизайн».

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	32	34	66
Самостоятельная работа	16	17	33
Максимальная учебная нагрузка	48	51	99
Вид промежуточной аттестации, итоговая аттестация	Просмотр портфолио. Зачёт.	Просмотр портфолио. Аттестация	

Учебный предмет «Компьютерная графика.

II уровень Adobe Illustrator»,

срок обучения 1 год, двухуровневая ДООП «Графический дизайн».

Вид учебной работы, аттестации, учебной нагрузки	Затраты учебного времени, график промежуточной аттестации		Всего часов
	1	2	
Полугодия	1	2	
Аудиторные занятия	32	34	66
Самостоятельная работа	16	17	33
Максимальная учебная нагрузка	48	51	99

Вид промежуточной аттестации, итоговая аттестация	Просмотр портфолио. Зачёт.	Просмотр портфолио. Аттестация	
---	----------------------------	--------------------------------	--

1.5. Форма проведения учебных занятий

Обучения проводится в форме мелкогрупповых (8–10 человек) занятий. Форма организации деятельности — групповая, урок.

1.6. Цель и задачи учебного предмета

Цель

- формирование у обучающихся компетенций в области компьютерной графики, способности создавать графические макеты, придумывать, создавать из набора хаотичного материала целостный гармоничный образ;
- формировать и развивать творческие способности у обучающихся;
- удовлетворять индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом развитии;
- выявлять и поддерживать талантливых детей;
- создавать и обеспечивать плодотворную среду для личностного развития и творческого труда;
- социально адаптировать детей к жизни в обществе;
- профессионально ориентировать обучающихся;

Задачи

- формирование профессиональных навыков работы с растровой и векторной графикой.
- получение опыта творческого процесса, воплощения идей на практике;
- формирование умения самостоятельно делать выбор в творческих поисках, определять пути реализации замысла;

- формирование навыков системно и грамотно хранить данные на компьютере;
- формирование умения презентовать результаты своей деятельности.

1.7. Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач учебного предмета «Компьютерная графика» используются следующие методы обучения:

- словесный,
- наглядный,
- практический,
- объяснительно-иллюстративный,
- репродуктивный,
- частично-поисковый,
- исследовательский,
- проблемный,
- дискуссионный,
- проектный.

Основные педагогические принципы работы с детьми:

- доступность предлагаемого детям материала;
- эмоционально-насыщенная тематика заданий;
- опора на развитие самостоятельности мышления, индивидуального творчества.

1.8. Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

Занятия проводятся в компьютерном учебном кабинете на базе Детской школы искусств г. Севастополя. Кабинет соответствует всем нормам и требованиям СанПин. Кабинет оснащён всем необходимым оборудованием:

столами, стульями, интерактивной доской, компьютерами с возможностью выхода в сеть Интернет и установленным программным обеспечением. В кабинете имеется цветной принтер и сканнер.

Компьютеры связаны в единую внутреннюю сеть, педагог имеет доступ по сети к компьютерам обучающихся, дети в свою очередь имеют доступ к общей папке на компьютере педагога, в которую он будет выкладывать графический материал для уроков.

Средства обучения:

- материальные: учебные аудитории, оборудованные интерактивной доской, удобной мебелью, компьютерами с установленными программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator с доступом к сети Интернет;
- наглядно-плоскостные: книги, методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учащихся;
- электронные образовательные ресурсы: презентации, подготовленные педагогом, электронные учебники, энциклопедии, образовательные статьи из сети Интернет.

2. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

2.1. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план отражает последовательность изучения разделов и тем программы с указанием распределения учебных часов по разделам и темам учебного предмета, в том числе, из расчета максимальной учебной нагрузки аудиторных занятий.

Предлагаемая последовательность тем и содержание практических заданий являются ориентировочными, преподаватель может варьировать суть и количество заданий в зависимости от темпа и глубины освоения материала обучающимися.

I уровень. Изучение программы Adobe Photoshop

№	Наименование раздела, темы	Вид учебного занятия	Общий объем времени в часах	
			Максимальная учебная нагрузка	Аудиторные занятия
I полугодие				
Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop				
1.1	Векторная и растровая графика Интерфейс программы Adobe Photoshop.	Урок	2	2
1.2	Создание и сохранение файла. Разрешение. Панель инструментов, палитры. Масштабирование.	Урок	2	2
1.3	Инструменты рисования. Выбор цвета. Палитра история.	Урок	2	2
1.4	Работа со слоями.	Урок	2	2
1.5	Размер холста, кадрирование файла. Поворот, отзеркаливание, дублирование файла. Сетка и направляющие.	Урок	2	2
1.6	Инструменты выделения.	Урок	2	2
1.7	Инструменты ретуши.	Урок	2	2
1.8	Режимы наложения слоёв.	Урок	2	2
1.9	Режим наложения «цветность».	Урок	2	2
1.10	Расширенные настройки кисти.	Урок	2	2
1.11	Быстрая маска.		2	2
1.12	Стили слоя.	Урок	2	2
1.13	Работа с текстом.		2	2
1.14	Создание и сохранение паттерна.	Урок	2	2
1.15	Gif анимация средствами Photoshop.	Урок	2	2
1.16	Сбор портфолио выполненных работ за первое полугодие.	Урок	2	2
Всего часов за I полугодие			32	32
II полугодие				
1.17	Применения фильтров.	Урок	2	2
1.18	Работа с векторными объектами.	Урок	2	2
1.19	Создание выделения из векторного контура.	Урок	2	2
1.20	Задание «несуществующее животное».	Урок	2	2
1.21	Маска слоя.	Урок	2	2
1.22	Тональная коррекция изображений.	Урок	2	2
1.23	Цветовая коррекция изображений.	Урок	2	2

1.24	Использование корректирующих слоёв.	Урок	2	2
1.25	Фотомонтаж.	Урок	2	2
1.26	Инструмент градиент.	Урок	2	2
1.27	Создание графической композиции на выбранную тему.	Урок	2	2
1.28	Создание графической композиции на выбранную тему.	Урок	2	2
1.29	Монтажные области и многостраничность в Photoshop.	Урок	2	2
1.30	Автоматизация работы. Палитра «Операции».	Урок	2	2
1.31	Цветовые модели и режимы. Каналы, цветоделение и допечатная подготовка.	Урок	2	2
1.32	Сбор портфолио за первый год обучения.	Урок	2	2
1.33	Подготовка портфолио к печати.			
Всего часов II полугодие			34	34
Всего часов за 1 год обучения			66	66

II уровень. Изучение программы Adobe Illustrator

I полугодие				
Раздел 2.				
Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Illustrator				
2.1	Интерфейс программы Adobe Illustrator.	Урок	2	2
2.2	Создание и редактирование простых фигур. Выбор цвета.	Урок	2	2
2.3	Цвет и раскрашивание. Цветовые модели документа. Палитры «Образцы» и «Градиент».	Урок	2	2
2.4	Палитра «Обработка контуров».	Урок	2	2
2.5	Трансформация объектов.	Урок	2	2
2.6	Выделение, выравнивание, группировка, порядок объектов. Работа с группой.	Урок	2	2
2.7	Работа с кривыми Безье. Редактирование контуров.	Урок	2	2
2.8	Работа с текстом. Текст вдоль контура.	Урок	2	2
2.9	Настройки текстового блока.	Урок	2	2
2.10	Работа со слоями. Режимы смещения слоев.	Урок	2	2
2.11	Работа над плакатом.	Урок	2	2
2.12	Быстрая заливка.	Урок	2	2
2.13	Трассировка изображений.	Урок	2	2
2.14	Градиентная сетка.	Урок	2	2
2.15	Создание новогодней электронной открытки.	Урок	2	2

2.16	Сбор портфолио за первое полугодие	Урок	2	2
Всего часов за I полугодие			32	32
II полугодие				
2.17	Вспомогательные элементы интерфейса.	Урок	2	2
2.18	Маски отсечения. Обтравочный контур.	Урок	2	2
2.19	Стили и эффекты.	Урок	2	2
2.20	Эффекты искажения и трансформации.	Урок	2	2
2.21	Узорная заливка.	Урок	2	2
2.22	Работа с кистями.	Урок	2	2
2.23	Объёмное изображение и материалы.	Урок	2	2
2.24	Работа с символами.	Урок	2	2
2.25	Работа с прозрачностью.	Урок	2	2
2.26	Творческое задание на закрепление навыков работы.	Урок	2	2
2.27	Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe.	Урок	2	2
2.28	Техника рисования по силуэту.	Урок	2	2
2.29	Работа над элементами фирменного стиля.	Урок	2	2
2.30	Создание брендбука.	Урок	2	2
2.31	Завершение работы над брендбуком.	Урок	2	2
2.32	Сбор портфолио за весь курс обучения.	Урок	2	2
2.33	Подготовка портфолио к печати.	Урок	2	2
Всего часов за II полугодие			34	34
Всего часов за 2 год обучения			66	66

2.2. Содержание разделов и тем по классам

1 уровень

I полугодие

Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Photoshop

1. Знакомство. Техника безопасности, пути эвакуации при пожаре и воздушной тревоге, правила работы в компьютерном классе.

Вводная беседа о сферах применения компьютерной графики. Отличительные особенности векторной и растровой графики. Знакомство с общей структурой курса. Общее знакомство с интерфейсом программы Adobe Photoshop.

2. Характеристики растрового изображения или что нужно знать, создавая и сохраняя файл. Пиксел, как единица растровой графики. Разрешение изображения. Панель инструментов, выбор инструмента, палитры, настройка палитр. Способы изменения масштаба просмотра, быстрое перемещение по изображению.

Практика: создание и сохранение файла, манипуляции с палитрами. Настройка собственной рабочей среды.

3. Инструменты рисования. Выбор цвета. Отмена и возврат действий — палитра история, восстанавливающая кисть.

Практика: творческая работа, выполненная с помощью инструментов рисования «комнатное растение».

4. Работа со слоями.

Практика: манипуляции со слоями (работа с учебным файлом).

5. Размер и разрешение изображения, размер холста, кадрирование файла.

Поворот и отзеркаливание файла. Дублирование файла. Сетка и направляющие.

Практика: учебное задание на закрепление усвоенных знаний.

6. Инструменты выделения. Добавление или вычитание области выделения.

Создание выделения по границам слоя. Выделение указанного цветового диапазона.

Практика: создание коллажа.

7. Инструменты ретуши.

Практика: работа всеми инструментами ретуши. Итоговая работа — ретушь старой фотографии.

8. Режимы наложения слоёв.

Практика: выполнение многослойной композиции с разными режимами наложения слоёв.

9. Режим наложения «цветность».
Практика: раскрашивание семейной черно-белой фотографии.
10. Расширенные настройки кисти. Создание и сохранение собственной кисти.
Скачивание, импорт, экспорт кистей.
Практика: создание «осеннего пейзажа».
11. Быстрая маска, как способ создания выделения с неоднородной прозрачностью.
Практика: создание пейзажа с плавным переходом одного изображения в другое.
12. Стили слоя. Сохранение, экспорт, импорт стилей.
Практика: создание поздравительной открытки. Освоение одного из способов создания золотого текста.
13. Работа с текстом. Палитры «символ» и «абзац».
Практика: творческое задание (облако из слов на выбранную тему).
14. Создание и сохранение паттерна. Настройки параметров симметрии для рисования.
Практика: создание упаковки для подарочной новогодней шоколадки-открытки (фон-заливка из паттерна, декор из снежинок и металлизированный текст).
15. Gif анимация средствами Photoshop.
Практика: создание новогодней анимации.
16. Сбор портфолио выполненных работ за первое полугодие.

II полугодие

17. Знакомство с возможностями применения фильтров к изображению.
Практика: улучшение фотографии с помощью фильтра пластика,

использование фильтров повышение резкости и размытие. Применение разных фильтров к изображению.

18. Работа с векторными объектами, создание и редактирование контуров и фигур.

Практика: творческое задание с использованием векторных объектов.

19. Создание выделения из векторного контура.

Практика: вырезание объектов со сложным криволинейным контуром.

Создание творческой композиции.

20. Практика: творческое задание «несуществующее животное».

21. Применение маски слоя. Создание и редактирование маски.

Практика: образно-шрифтовая композиция «весна».

22. Тональная коррекция изображений и инструменты затемнитель, осветлитель, губка.

Практика: обработка фотографии.

23. Цветовая коррекция изображений и инструменты размытие, резкость, палец.

Практика: обработка фотографии.

24. Использование корректирующих слоёв.

Практика: обработка фотографии.

25. Практика: фотомонтаж.

26. Инструмент градиент.

Практика: рисование объёмных геометрических фигур с помощью инструмента градиент. Создание радуги с помощью инструмента.

27. Практика: создание графической композиции на выбранную тему («Мой любимый город», «Моё хобби», «Каникулы мечты» или другое).

28. Практика: создание графической композиции («Мой любимый город», «Моё хобби», «Каникулы мечты» или другое).

29. Монтажные области и многостраничность в Photoshop.
Практика: Создание многостраничного документа.
30. Освоение возможностей автоматизации работы с помощью палитры
Операции.
Практика: создание собственного алгоритма автоматизации.
31. Цветовые модели и режимы. Каналы, цветоделение и допечатная подготовка.
Практика: цветоделение файла. Работа с каналами.
32. Сбор портфолио за первый год обучения.
33. Подготовка портфолио к печати.

2 уровень

I полугодие

Освоение навыков работы в графическом редакторе Adobe Illustrator

34. Повторение правил техники безопасности, путей эвакуации при пожаре, правил работы в компьютерном классе.
Интерфейс программы Adobe Illustrator. Палитры, панели инструментов, режимы отображения, способы изменения масштаба, перемещение по изображению.
Практика: знакомство с интерфейсом программы. Создание и сохранение файла.
35. Создание и редактирование простых фигур. Выбор цвета заливки и обводки. Создание обводок с переменной толщиной, сохранение профилей ширины.
Практика: рисуем животных из простых геометрических фигур.
36. Цвет и раскрашивание. Цветовые модели документа. Палитры «Образцы» и «Градиент».
Практика: раскрашиваем и дополняем нарисованных животных, создаем фон для иллюстрации.

37. Создание сложных форм из простых. Палитра «обработка контуров».
Практика: создание изображения из составных фигур.
38. Трансформация объектов. Перемещение, масштабирование, поворот, отражение, наклон, марионеточная трансформация.
Практика: отработка навыков трансформации объектов. Придание динамики нарисованным животным с помощью марионеточной трансформации.
39. Выделение, выравнивание, группировка, порядок следования объектов. Работа с элементами группы.
Практика: работа на закрепление навыков работы с группой.
40. Работа с кривыми Безье. Элементы кривых. Редактирование контуров.
Операции с опорными точками.
Практика: упражнение на отработку навыков работы с кривыми Безье.
41. Работа с текстом. Способы создания текста. Палитры для работы с текстом.
Текст вдоль заданного контура.
Практика: создание шрифтовой композиции.
42. Настройки текстового блока.
Практика: моделирование нескольких условных печатных разворотов с разным принципом заполнения, согласно модульной сетке.
43. Работа со слоями. Палитра «Слои». Режимы смещения слоев.
Практика: создание многослойной иллюстрации. Создание плаката в стиле инфорграфики.
44. Продолжение работы над плакатом.
45. Быстрая заливка.
Практика: создание стилизованного образа в стиле витража.
46. Трассировка изображений.
Практика: создание векторного изображения из растровой иллюстрации.

47. Градиентная сетка. Способы создания сетчатого объекта.

Практика: создание объекта с заливкой по градиентной сетке.

48. Практика: создание новогодней электронной открытки.

49. Практика: сбор портфолио за первое полугодие

II полугодие

50. Вспомогательные элементы интерфейса. Монтажная область, границы и габариты объекта, линейки, сетки, направляющие. Изменение единиц измерения. Изменение режимов просмотра.

Практика: упражнение на отработку навыков работы с вспомогательными элементами интерфейса. Творческое задание по созданию геометрического орнамента.

51. Маски отсечения. Векторная и текстовая маска отсечения, создание обтравочного контура.

52. Стили и эффекты.

Практика: применение атрибутов оформления и стилей графики.

53. Эффекты искажения и трансформации.

Практика: проект «цветы в вазе».

54. Узорная заливка.

Практика: создание декоративной композиции с использованием узорной заливки.

55. Работа с кистями. Типы кистей, настройки параметров кистей.

Практика: творческая композиция с использованием кистей.

56. Объёмное изображение и материалы.

Практика: создание объёмных фигур для дальнейшего использования как в качестве мокапа.

57. Работа с символами. Создание, сохранение, редактирование символов.

Библиотеки символов.

Практика: создание собственных символов. Графическая композиция с использованием символов.

58. Работа с прозрачностью.

Практика: создание декоративной композиции с использованием прозрачных элементов.

59. Творческое задание на закрепление, освоенных на предыдущих уроках, навыков работы.

60. Комбинирование графики Illustrator с файлами других приложений Adobe.

Практика: экспорт растровых файлов для использования в сочетании с векторными элементами.

61. Техника рисования по силуэту в сравнении с обычной техникой рисования.

Практика: создание иллюстрации.

62. Работа над элементами фирменного стиля по проекту, созданному на курсе Теоретические основы дизайна.

63. Практика: создание брендбука.

64. Практика: завершение работы над брендбуком.

65. Сбор портфолио за весь курс обучения.

66. Подготовка портфолио к печати.

3. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

По окончании второго года обучения обучающиеся будут иметь следующие результаты:

Предметные результаты

- знание профессиональной терминологии в области компьютерной графики;
- понимание отличия растровой и векторной графики;
- умение создавать и редактировать разного рода графику средствами программ Adobe Illustrator и Adobe Photoshop;

- знакомство с разными форматами графических файлов и понимание целесообразности их использования при работе с различными графическими редакторами;
- умение выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- умение грамотно готовить файлы к печати;
- умение систематизировать и презентовать результаты своей деятельности.

4. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

4.1. Аттестация: цели, виды, форма, содержание.

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

Видами контроля по учебному предмету «Компьютерная графика» являются текущая, промежуточная и итоговая аттестации.

Текущий контроль проводится с целью контроля степени усвоения пройденной темы или раздела по учебному предмету. Текущий контроль проводится после выполнения задания в форме просмотра педагогом учебных работ и занесения оценок в классный журнал, а также выведения итоговой оценки в конце каждой четверти.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого года обучения вне аудиторного времени в форме просмотра портфолио ученика преподавателями.

Итоговая аттестация проводится по окончании второго года обучения вне аудиторного времени в форме просмотра портфолио ученика за весь период обучения, а так-же итоговой работы, выполненной по окончанию курса. После просмотра выводится итоговая оценка за весь период обучения.

4.3. Критерии оценивания

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

Оценка освоения знаний и умений по курсу «Компьютерная графика» обучающимися проводится путем анализа выполнения текущих и итоговых работ. Методика курса составлена таким образом, что выполнить работу обучающийся сможет только в том случае, если освоит компетенции, которые осваивали на занятии. В противном случае выполнить работу будет невозможно, разве что в случае самостоятельного освоения, что тоже приветствуется. Соответственно, выполнение работы является гарантией усвоения материала.

Оценка 5 «отлично»

Предполагает:

- осмысленное выполнение поставленной в задании учебной задачи;
- самостоятельный подбор графического и фотографического материала;
- творческий подход при выполнении практических заданий;
- визуальную выразительность работ;
- гармоничную компоновку изображения в формате;
- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работы;
- наличие всех заданий по пройденному материалу;
- наличие явной позитивной динамики развития в умениях и навыках обучающегося.

Оценка 4 «хорошо»

Допускает:

- неполное достижение поставленной учебной задачи;
- выполнение заданий за счёт предоставленного преподавателем материала;
- грамотное выполнение задания без наличия в нем оригинального творческого решения и визуальной выразительности;
- незначительную небрежность при создании графических изображений;

- отсутствие нескольких заданий по пройденному материалу;
- ровную динамику развития в умениях и навыках обучающегося.

Оценка 3 «удовлетворительно»

Предполагает:

- утрату смысла поставленной в задании задачи;
- скудность графического материала;
- небрежность в выполнении заданий;
- наличие большого количества невыполненных заданий;
- отсутствие динамики развития в умениях и навыках обучающегося.

5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

5.1. Методические рекомендации преподавателям

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей.

Урок состоит из двух частей: теоретической, на которой обучающиеся усваивают новые знания и практической, в ходе которой они закрепляют полученные знания на практике.

Для объяснения заданий рекомендуется использовать учебно-методические материалы:

- учебные пособия;
- наглядные пособия;
- примеры тематических заданий в форме слайдов или презентаций;
- учебно-методические разработки для преподавателей (рекомендации, пособия, указания);
- учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для учащихся;

- технические и электронные средства обучения, такие как электронные учебники и учебные пособия, справочные и дополнительные материалы.

Ход работы над учебным заданием сопровождается сопровождением педагога в форме индивидуального диалога с каждым учеником по очереди либо по мере возникновения вопросов. Целью разговора является деликатная коррекционная работа, направленная на увеличение осознанности при выполнении задания, а так-же развития у ребенка способности видеть, осознавать и своевременно корректировать свои ошибки.

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

5.2. Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся

Обучение должно сопровождаться выполнением самостоятельных классных заданий для закрепления, пройденного на уроке теоретического материала. Не все задания выполняются на оценку и заносятся в портфолио. В программе присутствуют также незначительные упражнения, которые после выполнения не сохраняются в формате файла и не оцениваются.

В связи с большой загрузкой детей 12–15 лет в общеобразовательной школе, курс не подразумевает домашнюю работу учеников. Домашние задания не задаются, либо подразумевают незначительные временные затраты. В случае нехватки времени на уроке для полного выполнения задания, файл может быть скопирован на флеш-носитель для завершения работы дома. Для закрепления пройденного материала учениками, приветствуется закрепление пройденного материала дома. Ученикам рекомендуется иметь дома компьютер с установленным программами Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Тучкевич Е. И. Adobe Photoshop CC 2022. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022. — 496 с.: ил.
2. Тучкевич Е. И. Adobe Photoshop CC 2022. Мастер-класс Евгении Тучкевич. -
3. СПб.: БХВ-Петербург, 2022. — 496 с.: ил.
4. Аббасов Б. И. Основы графического дизайна в Photoshop 2021: учебное пособие. — М.: ДМК Пресс, 2021. - 228 с.: ил.
5. Adobe Photoshop CS6. Официальный учебный курс: [пер. с англ. А 31 М. А. Райтмана]. — М.: Эксмо, 2013. — 432 с.: ил. + 1 CD-Rom. — (Официальный учебный курс).
6. Тучкевич Е. И. Adobe Illustrator CC 2020. Мастер-класс Евгении Тучкевич. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022. — 320 с.: ил.
7. Александр Сераков, Инара Агапова. Illustrator CS6. - М.: Эксмо, 2012. - 256 с.: ил.
8. Adobe Illustrator CS6. Официальный учебный курс: [пер. с англ. А. Райтмана]. — М.: Эксмо, 2013. - 592 с.: ил. + 1 CD-Rom. — (Официальный учебный курс).
9. С. Хеллер и С. Кваст. Эволюция графических стилей. От викторианцев до хипстеров: [пер. с англ. И. Форонова]. 2-е изд. — М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2021. — 336 с.: ил.
10. Стивен Хеллер, Вероника Виен. Идеи, которые меняли графический дизайн: [пер. с англ. Е. В. Кеник]. — М.: Эксмо, 2020. — 2016 с: ил. — (Подарочные издания. Дизайн).
11. Рэнд П. Искусство дизайнера.: [пер. с англ. И. Форонова]. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017. — 288 с.: ил.
12. Лауэр Д. Пентак С. Основы дизайна. — СПб.: Питер, 2019. — 304 с.: ил.
13. Луптон Э. Филлипс Дж. Графический дизайн. Базовые концепции.: [пер. Н. Римицан]. — СПб.: Питер, 2017 — 256 с.: ил.
14. Меламед К. Тонкости визуального дизайна для профессионалов. — СПб.: Питер, 2018. — 336 с.: ил. — (Серия «Современный дизайн»)

15. Уидвелл У. Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна.: [пер. с англ. А. Мороза]. — М. Колибри, Азбука-Аттикус. 2019. — 272 с.: ил.
16. Адамс Ш., Стоун Т. Дизайн и цвет. Практикум. Реальное руководство по использованию цвета в графическом дизайне. / [пер. с англ. А. Мороза; под ред. В. Измайлова]. — М.: КоЛибри, Азбука-Аттикус, 2022 — 240 с.: ил.
17. Чарли Пикард, Джамала Кнопф, Guweiz, Нэйтан Фокус. Цвет и свет: полное пособие по теоретическим основам / 3dtotal; [пер. с англ. К. Кирилловой], — Москва: Эксмо, 2023. — 392 с.: ил. (подарочные издания. Техники рисунка и живописи).
18. Иттен И. Искусство цвета. 12-е издание. / Пер. с нем.: Людмилы Монаховой. — М.: Изд. Дмитрий Аронов, 2018 — 96 с: ил.
19. Федоровский Л. Н. Курс колористики: Учебное пособие. — М.: Издательство В. Шевчук, 2019. — 144 с.
20. Шорохов Е. В. Композиция: Учеб. Для студентов художественно-графических факультетов педагогических институтов. — 2-е изд., переработанное и дополненное. — М.: Просвещение, 1986. — 207 с. ил.
21. Голубева О. Л. Основы композиции: Учеб. пособие. 2-е изд. — М.: Изд. дом «Искусство», 2004. — 120 с: ил.
22. Паранюшкин Р. В. Композиция / Серия «Школа изобразительных искусств». Ростов н/Д: издательство «Феникс», 2010. — 80 с.: ил.
23. Федоровский Л. Н. Основы графической композиции: Учебное пособие. — 2-е изд. М.: Издательство В. Шевчук, 2021. — 156 с.
24. Иттен И. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах издание 8-е / [пер. с нем.: Людмилы Монаховой]. — М.: Изд. Дмитрий Аронов, 2018. — 136 с: ил.
25. Таранов Н. И., Иванов С. И. Основы учебного рисунка и производственной графики: Учебное пособие. — Льво: Изд. Свит, 1992 — 208 с.
26. Александр Трофимов. Фирменный стиль и корпоративный дизайн: учебник. — М.: КНОРУС, 2022. — 386 с. — (Среднее профессиональное образование).

27. Гордон. Ю. Книга про буквы от Аа до Яя. — 3-е изд., — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2017. — 596 с.: ил.
28. Ковалев Ф. В. Золотое сечение в живописи.: Учеб. Пособие. — К.: Выща шк. Головное изд-во, 1989. — 143 с., 90 ил., табл. — Библиогр.: 77 назв.
29. Мюллер-Брокманн Йозеф. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок
30. Logolounge 2. — М.: ИД «РИП-холдинг», 2006. — 200 с: ил.
31. Лучший дизайн визитных карточек 8. — М.: ИД «РИП-холдинг», 2008. — 240 с: ил.
32. Лучший дизайн брошюр 9. — М.: ИД «РИП-холдинг», 2006. — 240 с: ил.