

**Управление культуры Администрации города Челябинска
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств № 3»**

«Принята»
Педагогическим советом
МБУДО «ДШИ № 3»
(протокол № 4 от 30.04.2015 г.)

«Утверждаю»
Директор МБУДО «ДШИ № 3»



Л.П. Мова

**Программа учебного предмета «Компьютерная графика»
Срок обучения 3 года**

Разработчики программы с 3 летним сроком обучения: Максименко Д.В. – преподаватель МБУ ДО «ДШИ № 3»

Предмет «Компьютерная графика» предназначен для детей, обучающихся по общеразвивающей программе в области изобразительного искусства, срок обучения 3 года.

Программа содержит следующие разделы:

- пояснительная записка;
- учебно- тематический план;
- содержание учебного предмета (распределение учебного материала, включающее сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета, примерные репертуарные списки);
- планируемые результаты подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса;
- список рекомендуемой методической литературы.

Учебный предмет «Компьютерная графика» входит в вариативную часть учебного плана.

Компьютерная графика является универсальным средством при изучении академических законов дизайнерского искусства, так как может использоваться и как вспомогательное средство исполнения замысла художника, и как самостоятельная часть проектирования. Освоение программы формирует теоретические и практические знания, которые применяются при изучении большинства направлений современного дизайна.

Учебный предмет «Компьютерная графика» направлен на приобретение учащимися знаний, умений и навыков по выполнению графических проектов способами компьютерных технологий, овладение способами применения их в дальнейшем в практической и творческой деятельности.

Знания, полученные при освоении учебного предмета «Компьютерная графика», могут стать фундаментом для дальнейшего освоения компьютерных программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Практика показывает, что одним из важнейших вопросов современного гуманитарного знания становится культура подачи графического изображения

как часть общей информационной культуры. Освоение программы учебного предмета «Компьютерная графика» основано на изучении компьютерных технологий путем исполнения творческих заданий с применением полученных навыков, что способствует развитию таких качеств личности как интуиция, образное мышление, а также развитию способностей к проектированию.

Для успешного решения проектных задач учащемуся необходимо освоить все основные закономерности формальной композиции и уметь пользоваться этими средствами для сознательного подхода к дизайнерскому творчеству. Полученные знания в результате освоения программы «Компьютерная графика» не исключают развитие интуитивно-образного отношения к самому творческому процессу. Активная творческая работа учащихся заключается в выполнении заданий по каждой изучаемой теме как в аудитории, так и самостоятельно.

Срок освоения учебной программы «Компьютерная графика» для детей, поступающих в образовательное учреждение в первый класс в возрасте с 10 до 13 составляет 3 года, со 2 по 4 класс.

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика» при 3-летнем сроке обучения составляет 210 часов. Из них: 105 часов – аудиторные занятия, 105 часов – самостоятельная работа. Продолжительность учебных занятий с первого по третий год обучения составляет 35 недель в год.

Недельная нагрузка по предмету составляет 1 час в неделю. Основной формой проведения уроков являются групповые занятия педагога с обучающимися.

Результатом освоения учебной программы «Компьютерная графика» является приобретение обучающимися следующих знаний, умений и навыков:

- виды компьютерной графики, области их применения;
- приемы работы в векторной и растровой графике;
- приемы работы с текстом;
- приемы работы с созданием многослойных изображений;
- основы цветоведения;
- уметь создавать растровые и векторные изображения;
- корректировать исходные изображения;
- осуществлять импорт и экспорт изображений;
- работать с цветовыми моделями;
- создавать рекламные постеры в программе.