

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
"ЛИЦЕЙ № 77 Г.ЧЕЛЯБИНСКА"

РАССМОТРЕНО
Решением Педагогического Совета
Протокол № 5 от 23.03.2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ
"Лицей № 77 г. Челябинска"
Саблина М.А.
Приказ № 123 - 1
"04" мая 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ИЗО - студия»

художественной направленности

Возраст учащихся: 12-14 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель: учитель ИЗО
МАОУ «Лицей №77 г. Челябинска»
Темникова Е.А.

Пояснительная записка

Актуальность программы

Определяя задачу художественного образования как формирование художественной культуры учащихся, программа актуальна, поскольку является комплексной, вариативной, интегрированной, предполагает каждый вид работы на занятиях ориентировать на создание художественного образа с помощью современных методов и средств, в том числе с использованием компьютерных технологий. Позволяя развивать индивидуальные творческие способности, накапливая опыт в процессе восприятия изобразительного искусства, развивая полученные знания и приобретенные навыки, в процессе дополнительного образования обучающиеся научатся анализировать и понимать органическую целостность искусства дизайна, оценивать его значение в выработке своих жизненных ориентиров в современной действительности. Занятия по изобразительному искусству сочетают в себе элементы трудового и эстетического воспитания. Помогая развитию личности учащегося, педагог помогает ему приблизиться к пониманию искусства, используя знания и умения на практике. В учреждениях дополнительного образования, получивших широкую востребованность, ведется поиск педагогических средств, позволяющих сегодня каждому учащемуся усвоить нравственные ценности, социальные нормы, воспитывающей и обучающей сферы, содействующей росту творческого потенциала личности, что является важным моментом запроса современных родителей. В связи с этим была разработана специализированная программа «ИЗО – студия: художественный дизайн, компьютерная графика», рассчитанная на возраст 12–14 лет, который считается благоприятным для гармоничного развития личности.

Программа составлена в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012г. № 273-ФЗ), на основе Приказа Министерства образования и науки РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (от 29 августа 2013 г. № 1008), с учетом современных требований к учреждениям дополнительного образования. В соответствии с распоряжением правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».

Программа «ИЗО-студия: художественный дизайн, компьютерная графика» имеет художественно-эстетическую и культурологическую направленности, и составлена для полноценного художественного развития детей через познавательную деятельность.

Отличительные особенности программы в том, что она построена так, чтобы дать школьникам ясные представления о системе взаимодействия искусства с жизнью. В ней предусматривается широкое привлечение жизненного опыта детей, живых примеров из окружающей действительности. Работа на основе наблюдения и изучения окружающей реальности является важным условием успешного освоения детьми

программного материала. Стремление к отражению действительности, своего отношения к ней должно служить источником самостоятельных творческих поисков. Программа даёт возможность сделать подростка более компетентным и профессиональным, в сфере изобразительной деятельности и дизайна, и применить полученные знания на практике, познакомить с профессиями художественной направленности.

На занятиях используется интеграция различных видов изобразительного искусства с компьютерными технологиями, но все занятия направлены на раскрытие образа. Создание поликультурной среды содействует формированию у учащихся творческой активности, познавательной самостоятельности и ценностных ориентаций. Этому же способствует блочная структура программы.

Ознакомительный блок, где происходит обучение навыкам работы с графическими компьютерными редакторами. В результате освоения этого блока у обучающихся первого года обучения развивается желание творить, разностороннее применение ИКТ (в т.ч. современных цифровых технологий) в процессе обучения; развитие визуального творчества обучающихся посредством использования основ экранных технологий (получение информации; перенос информации на «цифру»; обработка «цифры» на персональном компьютере; хранение информации на электронных носителях; практическое использование информации); использование форм обучения, включающих подростков в творческое проектирование и изобретательство – самостоятельно действовать и создавать. У детей второго года обучения этот блок проходит как повторение ранее изученного материала.

Следующие блоки направлены на формирование потребности в самостоятельной творческой активности. Происходит развитие познавательной и эмоциональной сфер личности ребенка, совершается осмысление деятельности, знаний, что приводит к конкретному результату – продукту деятельности. Создание условий для творчества благоприятствует появлению новых идей и мнений, оригинальности мышления.

В программе также предусмотрен событийный блок. Он направлен на осуществление воспитательных мероприятий, проведение праздников, подготовку к конкурсам, выставкам и т.д. Если все блоки желательно проводить от первого до последнего занятия, то часы событийного блока можно варьировать в зависимости от ситуации, эти часы могут быть завершающим этапом каждого блока.

Программа предполагает работу с детьми по индивидуальному модулю. Он разрабатывается в зависимости от индивидуальных особенностей обучающихся, может быть с большим уклоном в сторону компьютерного дизайна или постижение изобразительного мастерства. Ключевой задачей педагога является выбор индивидуального подхода к каждому ребенку с тем, чтобы раскрыть его художественные способности и

таким образом выявить одаренных ребят, которые в дальнейшем смогут достичь высоких результатов.

Педагогическая целесообразность программы

Художественная деятельность школьников на занятиях находит разнообразные формы выражения: декоративная и конструктивная работа; восприятие явлений действительности; обсуждение работ товарищей, результатов собственного коллективного творчества и индивидуальной работы на занятиях; подбор иллюстративного материала к изучаемым темам. При отборе учебного материала значение имеет выявление нравственного, эстетического содержания разнообразных художественных явлений.

Программа «ИЗО - студия» составлена для детского образовательного объединения студия. Студия – творческий коллектив, объединенный общими задачами, едиными ценностями совместной деятельности, эмоциональным характером межличностных отношений, основной целью деятельности студии является развитие художественных и творческих способностей детей, выявление ранней творческой одаренности в художественном творчестве, поддержка ее и развитие.

Студия организует работу и отношения между участниками на признании ценности любого индивидуального творчества, уникальности личности, незаменимости ее другими, права на свободное самоопределение абсолютно каждого. Тем самым создается возможность для процесса становления способности персонализации, что требует особых усилий (педагога и коллектива в целом) для сохранения благоприятного психологического климата в совместной деятельности и развития процессов интеграции. Следуя этому, занятия в студии проводятся в различных формах обучения и с применением различных **методов и приёмов**:

- словесный метод (рассказ, объяснение);
- наглядный метод (личный показ педагога);
- практический метод (упражнения, решение задач);
- метод самостоятельной работы;
- репродуктивный метод (применение изученного осуществляется на основе образца или правила. Здесь деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, т. е. выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях);
- частично-поисковый, или эвристический, метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач либо под руководством педагога, либо на основе эвристических программ и указаний. Процесс мышления приобретает продуктивный характер, но при этом поэтапно направляется и контролируется педагогом или самими учащимися на основе работы над программами (в том числе и компьютерными) и учебными пособиями;
- исследовательский метод обучения – метод, в котором после анализа материала, постановки проблем и задач и краткого устного или письменного

инструктажа обучаемые самостоятельно изучают литературу, источники, ведут наблюдения и измерения и выполняют другие действия поискового характера. Инициатива, самостоятельность, творческий поиск проявляются в исследовательской деятельности наиболее полно. Методы учебной работы непосредственно перерастают в методы научного исследования;

– использование методических приёмов, предложенных педагогом.

В качестве воспитательных методов использовать убеждение, поощрение, упражнения, метод стимулирования и мотивации.

Для организации образовательного процесса в изобразительной деятельности лучше всего использовать индивидуально-групповую форму работы.

Форма организации учебного занятия также зависит от замысла и темперамента педагога. Это могут быть занятия – беседа, вернисаж, встреча с интересными людьми, выставка, галерея, защита проектов, игра, конкурс, круиз, мастер-класс, наблюдение, открытое занятие, посиделки, поход, праздник, практическое занятие, представление, творческая мастерская, фабрика, экскурсия, экзамен, экспедиция, ярмарка. Чем интереснее и разнообразнее будут занятия, тем будет выше мотивация, эмоциональная отдача обучающихся, ярче будут создаваемые образы и прекраснее творческие работы.

Технология обучения

Личностно-ориентированные технологии обучения – в центре всей школьной образовательной системы личность ребенка, обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий ее развития, реализации ее природных потенциалов.

Гуманно-личностные отношения – принять ребёнка таким, какой он есть, включить в содержание своего общения и отношений с ним его жизнь во всех её проявлениях и стать её соучастником.

Технология индивидуального обучения – главным достоинством индивидуального обучения является то, что оно позволяет полностью адаптировать содержание, методы и темпы учебной деятельности ребенка к его особенностям, следить за каждым его действием и операцией при решении конкретных задач.

Диалог - как двусторонняя информационная смысловая связь является важнейшей составляющей процесса обучения. Можно выделить внутри личностный диалог, диалог как речевое общение людей и диалог культурных смыслов, на котором и строится технология диалога культур.

В основу построения образовательного процесса положены следующие принципы:

- принцип доступности и последовательности (от простого к сложному);
- принцип индивидуализации (учёт особенностей каждого ребёнка);
- принцип связи теории с практикой (сочетание теоретических знаний и практических умений и навыков);

- принцип результативности (что узнаёт и чему научится каждый ребёнок);
- принцип креативности (ориентация на формирование творческой личности);
- принцип коллективной деятельности (уметь согласовываться с другими).
- принцип систематизации предусматривает повторяемость занятий, введение их в определенное расписание;
- принцип последовательности процесса обучения реализуется в нарастании сложности учебного материала;
- принцип научности предполагает знакомство детей с научно обоснованными сведениями;
- принцип природосообразности учитывает возрастные и психологические особенности детей;
- принцип наглядности заключается в сопровождении педагогического процесса наглядными пособиями для восприятия темы.

Тематическая цельность программы помогает обеспечить прочные эмоциональные контакты школьников с искусством, приобщить их к художественной культуре.

Цель и задачи программы

Цель занятий по программе «ИЗО-студия: художественный дизайн, компьютерная графика» - воспитание творческой личности, способной к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики и изобразительного искусства.

Цель может быть достигнута при решении ряда **задач**:

- формирование творческих компетенций – совершенствование природных способностей, развитие фантазии, воображения, ассоциативно-образного мышления в процессе художественной деятельности;
- формирование художественной культуры школьников как части культуры духовной, на приобщение детей к миру искусств, общечеловеческим ценностям через их собственное творчество и освоение различных техник;
- развитие и формирование неповторимой творческой индивидуальности школьников;
- обучение художественной грамотности, формирование практических навыков работы;
- повышение исходного уровня владения графическими средствами изобразительного искусства, формирование знаний умений и владений в области комплексного использования цвета, анализа, систематизации и обоснования цветовых сочетаний;
- освоение методики цветоведческой грамотной разработки колористического замысла в композиции и дизайне в целом;
- формирование ценностно-смысловых компетенций в процессе освоения изобразительной деятельности;

- формирование информационных компетенций через приобретение навыков изучения и ознакомления работы с использованием компьютерных технологий;

- формирование общекультурных компетенций через приобретение изобразительного опыта, освоение правил композиции;

- формирование коммуникативных и социально-трудовых компетенций в процессе занятий по овладению выразительными средствами и навыками изобразительной деятельности, проектной работы;

- формирование компетенций личностного совершенствования в процессе

учебной и внеучебной деятельности, организованной в режиме смены различных видов деятельности, сохраняя и укрепляя физическое и умственное здоровье ребёнка;

В программе предусмотрено последовательное усложнение упражнений и заданий, а также форм работы для каждой возрастной группы:

- от рисования отдельных предметов к рисованию сюжетных эпизодов и далее к сюжетному рисованию;

- от применения наиболее простых видов нетрадиционной техники изображения, к более сложным;

- от применения в рисунке одного вида техники к использованию смешанных техник изображения;

- от индивидуальной работы к коллективному изображению предметов, сюжетов.

В результате освоения содержания программы дети погружаются в лабораторию творчества, расширяются представления о выразительном языке изобразительного искусства. Воспитанники открывают для себя пути художественного познания мира, воспитывается эстетическое отношение к явлениям окружающей действительности, мобилируются их внутренние и духовные силы.

Адресат обучающихся

Набор участников осуществляется по желанию. Состав группы постоянный (не более 10 человек, в связи с ограниченностью рабочих мест в компьютерном классе). Данная программа ориентирована на детей среднего и старшего школьного возраста (12 – 14 лет). Форма занятий - групповая, подгрупповая, индивидуальная. В группу берутся все желающие, но после первого блока – ознакомительного уделяется больше внимания к обучающимся первого года обучения.

Подростки направляют свою умственную деятельность на ту сферу, которая больше всего их увлекает. Возраст от 12 до 14 лет – это период половой идентификации, который усиливает эмоциональную нестабильность. Среди многих личностных особенностей, присущих подростку, особо выделяются формирующиеся у него чувство взрослости и «Я–концепция». Отмечается подростковая тенденция к взрослости – стремление быть, казаться и считаться взрослым, освободиться от их опеки,

контроля. В этом подростков помогают разнообразные увлечения – не учебные занятия. Для подростков необходимо демонстрировать миру свои увлечения. Одним из способов демонстрации своих успехов могут стать творческие конкурсы.

Логика построения программы

Форма детского образовательного объединения – студия. Студия – это творческий коллектив, объединенный общими задачами, едиными ценностями совместной деятельности, а также эмоциональным характером межличностных отношений, в котором организованы занятия по усвоению коллективных действий и умений. Работа студии строится на признании ценности любого индивидуального творчества, уникальности личности. Эффективным для творческого развития обучающихся, является модульное построение программы.

Программа студии «ИЗО-студия: художественный дизайн, компьютерная графика» реализуется 2 года: первый год обучения 68 часов (2 часа в неделю во внеурочное время); второй год обучения 68 часов (2 часа в неделю во внеурочное время).

Занятия проводятся для всего состава обучающихся, но могут проводиться отдельно для группы детей или индивидуально (по индивидуальным показателям в учебно-творческой деятельности или по ситуационным потребностям).

Программа предполагает развитие и совершенствование ее содержания: это может быть связано с освоением новых технологий изобразительного искусства, поступлением новых сведений об истории развития искусства и культуры, с инновационными разработками в области педагогических технологий, таким образом, программа имеет тенденцию к непрерывному совершенствованию.

Структура программы

Освоение программы осуществляется поэтапно, включает в себя:

- репродуктивный этап - основная цель – знакомство и расширение знаний в области изобразительного искусства, формирование основных навыков и теоретических знаний в области обработки и печати цифровых изображений на профессиональном уровне, устройстве и принципах работы различных графических программ, знакомство с профессией дизайнер.

- эвристический этап - основная цель этого этапа – углубление знаний в области компьютерной графики, композиции, формирование необходимых навыков умения претворять свою авторскую идею в новый интеллектуальный продукт. На данном этапе обучающиеся углубляют и расширяют знания изобразительных средств и композиции, осваивают технику создания дизайн-продукта, построение зрительного ряда, продолжают знакомиться с профессией дизайнера, навыками и требованиями к этой профессии, выполнение творческих проектов.

- творческий этап - основная цель этого этапа – совершенствование знаний в области компьютерной графики, рекламного дизайна,

формирование необходимых навыков полиграфиста, самостоятельное определение темы работы, создание своего проекта и его презентация.

Каждый учебный модуль завершается работой над проектом. Проектная деятельность учит умению самостоятельно выявлять проблему, находить способы ее решения, гибко реагировать на новые вводные – то есть применять на практике полученные теоретические знания, опираясь при этом на собственный жизненный опыт. Проект для ученика – средство самореализации.

В программе предусмотрен индивидуальный модуль специализированного содержания, который составляется с учетом индивидуальности детей. Он может быть усложнен, если работа проходит с одаренными детьми. В этом случае увеличивается время на изучение основ изобразительной грамоты и совершенствование художественной техники. Занятия индивидуального блока могут быть упрощены, если работа ведется с детьми ОВЗ. Специфика изобразительного искусства такова, что тема занятия может быть одна для всех, но обучение приемам и техникам, работа над композицией ведется только индивидуально.

В событийный блок включаются вводное занятие, на котором происходит знакомство с коллективом, учреждением, правилами техники безопасности, обсуждение работы на весь год, знакомство с историей предмета. В это же время можно включить подготовку к выставкам и их посещение, экскурсии и многое другие коллективные дела.

Планируемые результаты освоения программы

По окончании освоения программы «ИЗО - студия» обучающиеся овладеют следующими уровнями ключевых компетенций.

Когнитивные

Взаимосвязь изобразительного искусства с другими видами искусства. Основные понятия и законы композиции, основы перспективы, законы светотени и пластической анатомии. Основные принципы организации декоративной композиции. Свойства цвета в создании цветовой гармонии. Основные понятия колористики, схему распределения света и тени на предметах различной формы, изменения цветов в зависимости от освещения, отличие механического, оптического и пространственного смешения цветов. Способы и приемы стилизации. Основы изображения пространства. Основные принципы формообразования художественных изделий. Основы моделирования (макетирования) основные понятия о строении формы и пропорциях.

Знание техники безопасности при работе в компьютерном классе; основных терминов «композиция», «цвет», «свет», «натюрморт», «портрет», «пейзаж», «дизайн», основы построения общей композиции, рисунок, макет, основные выразительные средства. Знать теоретические основы в области полиграфического дизайна, а так же теорию дизайна, жанров изобразительного искусства; основ смысловой, цветовой и тональной в

пространственной композиции. Теоретические знания об искусстве шрифта и дизайна.

Деятельностные

Применять теоретические знания в процессе воплощения авторских работ. Решать колористические задачи. Выбирать художественные и изобразительные средства в соответствии с творческой задачей. Выполнять упражнения на развитие наблюдательности, фантазии, творческого воображения, художественного видения и образного мышления. Использовать основные техники и материалы. Планировать деятельность в ходе ведения учебной работы. Осуществлять технологический процесс в области компьютерной графики; работать с графическими редакторами. Строить простейшие композиции, используя изобразительные средства; осуществлять технологический процесс в области дизайна. Знать и уметь применять на практике этапы художественного проектирования (художественно-конструкторский поиск, разработка эскизного проекта, художественно-конструктивный проект); работать в графическом редакторе. Уметь строить диагональные композиции. Знать и уметь применять различные методы коллажа. Умение составлять шрифтовую композицию, декорировать и изменять пространство, подготовить материалы и оформить выставку.

Мотивационно-ценностные

Получения ребёнком опыта переживания и позитивного отношения к ценностям общества. Уважительное отношение к иному мнению и культуре других народов.

Уметь оценивать себя на основе критериев успешности в художественно-творческой деятельности; стремиться иметь целостный, социально ориентированный взгляд на мир в единстве и разнообразии природы, народов и культур; уметь сопереживать и понимать чувств других людей; уважительно относиться к иному мнению, уметь сотрудничать в разных ситуациях, уметь не создавать конфликты и находить выходы из спорных ситуаций; иметь эстетические потребности, ценности и чувства; усвоение нравственно-эстетических ценностей и стремление ребят руководствоваться в повседневной жизни; уметь управлять этические чувства, быть доброжелательными, отзывчивыми и эмоционально-нравственными.

Формирование усидчивости на занятиях, творческого и логического мышления, личностного смысла обучения, умение аккуратно выполнить задание от начала и до конца, развитие эстетических чувств, умение организовывать свое время и планировать деятельность, находить новые решения; вступать в дискуссию и вырабатывать свое собственное мнение; стремиться к самообразованию и самоорганизации, к саморазвитию, повышению своего мастерства; умеет критически оценивать свои достоинства и недостатки, наметить пути и выбрать средства самосовершенствования; осознание социальной значимости своей будущей

профессии, обладает высокой мотивацией к выполнению творческой деятельности.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы

Методы определения результативности обучающихся:

- анализ творческих работ, достижений обучающихся (на начало учебного года и конец года);
- практические задания творческого характера;
- анкетирование;
- анализ поведения учащихся на занятиях, заинтересованность предметом;
- самоанализ собственных действий обучающихся и их результатов;

Проверка результатов обучения осуществляется во время занятий посредством:

- наблюдения педагога за практической работой обучающихся;
- опросов по изучаемым темам;
- оценки качества самостоятельно изготовленных художественных композиций;
- фиксации частоты участия в конкурсах и фестивалях;
- творческих работ, представленных на научно-исследовательских конференциях школьников, выставках.

К концу первого года обучения учащиеся должны:

- уметь организовывать свое рабочее место;
- знать виды изобразительного искусства;
- правила построения композиции;
- уметь отличать различные техники и приемы изображения;
- овладеть приемами и правилами работы средствами компьютерной графики, пользоваться инструментарием;
- при выполнении практических работ уметь использовать элементарные образные возможности художественных знаний и умений (цвет, тон, линия, объем, пространство, пропорции и т. д.).

К концу второго года обучения учащиеся должны:

- научиться различать нетрадиционные техники рисования, уметь выполнять композиции в различных техниках, владеть терминологией.
- знать историю появления и развития искусства компьютерной графики, уметь выполнять различные композиции;
- получить краткие сведения о видах полиграфии, материалах и инструментах, научиться пользоваться приемами компьютерного проектирования.
- владеет правилами оформления графических работ.
- уметь рассматривать и выражать эмоциональное отношение к произведениям изобразительного искусства.

Формы и виды контроля

Виды контроля	Содержание	Методы
Вводный	Области интересов и склонностей. Уровень компетенций по искусству.	Беседы, наблюдение, тестирование, анкетирование, просмотр творческих работ учащихся.
Текущий	Освоение учебного материала по темам, разделам.	Творческие и практические задания, выполнение образцов, упражнения.
	Творческий потенциал учащихся	Наблюдение, тестирование, игры, упражнения. Участие в окружных, городских и краевых выставках.
	Оценка самостоятельности, возможностей, способность к самоконтролю.	Наблюдение, тестирование, проектная деятельность.
Коррекция	Успешность выполнения учащимися задач учебно-тематического плана.	Индивидуальные занятия, помощь в самореализации, самоконтроле.
Итоговый	Контроль выполнения поставленных задач. Уровень творческого роста.	Зачетные, творческие работы. Создание портфолио учащихся. Выполнение творческого проекта.

Все результаты подростков фиксируются в «Дневник достижений обучающихся», который ведет педагог, а дети собирают портфолио.

Учебный план 1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тема занятий	Количество часов			Форма аттестации контроль
		всего	теория	практика	
1.	Введение. Основные свойства цвета.	2	1	1	Опрос
Репродуктивный этап					
2.	Систематика цветов.	2	1	1	Практическая работа
3.	Контрасты.	2	1	1	Практическая работа
4.	Качества цвета.	4	1	3	Практическая работа
5.	Цветовая гармония.	2	1	1	Практическая работа
6.	Форма и величина цветовых	2	1	1	Практическая

	пятен.				работа
7.	Психология восприятия цвета.	4	1	3	Практическая работа
8.	Цветовые композиции.	4	1	3	Практическая работа
9.	Выполнение светлотного диапазона ахроматических тонов.	2	1	1	Практическая работа
10.	Равномерное изменение тона и насыщенности цвета.	2	1	1	Практическая работа
11.	Цветовой круг.	4	1	3	Практическая работа
12.	Выполнение цветовой композиции, состоящей из взаимодополнительных цветов.	4	1	3	Практическая работа
13.	Теплые и холодные оттенки цвета.	2	1	1	Практическая работа
14.	Построение цветowych гармонических сочетаний.	2	1	1	Практическая работа
15.	Выполнение цветowych композиций из «отступающих» и «выступающих» цветов.	2	1	1	Практическая работа
16.	Выполнение индивидуальной цветовой композиции.	2	1	1	Практическая работа
17.	Общие сведения о графическом редакторе	2	1	1	Практическая работа
18.	Практические упражнения с целью усвоения общих сведений о графической программе.	2	1	1	Практическая работа
19.	Манипулирование объектами в графической программе.	2	1	1	Практическая работа
20.	Графическая композиция из простых геометрических тел (в цвете).	2	1	1	Практическая работа
21.	Графическое выражение «Я – концепции».	4	1	3	Практическая работа
22.	Ввод и вывод изображений.	2	1	1	Практическая работа
23.	Ввод растрового изображения в графическое	2	1	1	Практическая работа

	выражение «Я-концепции».				
24.	Комбинаторика.	2	1	1	Практическая работа
25.	Практическое упражнение в графической программе с применением метода комбинаторики на основе созданной «Я-концепции».	2	1	1	Практическая работа
26.	Проект в дизайне.	2	1	1	Проектная работа
27.	Создание макета полиграфической продукции на основе созданных вариантов «Я-концепции».	2	1	1	Проектная работа
28.	Предпечатная подготовка макета полиграфической продукции и печать.	2	1	1	Проектная работа
	Всего:	68	28	40	

2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов, тема занятий	Количество часов			Форма аттестации контроля
		всего	теория	практика	
Эвристический этап					
<i>Введение в графический редактор.</i>					
1.	Сравнение векторной и растровой графики	2	1	1	Практическая работа
2.	Основные понятия растровой графики. Разрешение, размер, цветовые модели.	2	1	1	Практическая работа
3.	Возможности графического редактора.	2	1	1	Практическая работа
4.	Основные принципы работы графического редактора	2	1	1	Практическая работа
5.	Основные приемы использования графического редактора.	2	1	1	Практическая работа
6.	Диалоги и панели графического редактора	2	1	1	Практическая работа
7.	Загрузка изображений в графический редактор	2	1	1	Практическая работа
<i>Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения.</i>					
8.	Изменение масштаба	2	1	1	Практическая работа

9.	Увеличение, уменьшение области изображения.	2	1	1	Практическая работа
10.	Навигация по изображению.	2	1	1	Практическая работа
11.	Изменение размеров холста и изображения.	2	1	1	Практическая работа
<i>Инструменты преобразования и кадрирование изображений.</i>					
12.	Инструменты преобразования	2	1	1	Практическая работа
13.	Кадрирование.	4	1	3	Практическая работа
14.	Комбинирование рисунков из разных изображений.	2	1	1	Практическая работа
15.	Инструмент Заливка. Фильтры	2	1	1	Практическая работа
16.	Инструменты рисования.	4	1	3	Практическая работа
17.	Инструменты Штамп, Штамп с перспективой.	4	1	3	Практическая работа
18.	Выделение переднего плана	4	1	3	Практическая работа
19.	Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей	2	1	1	Практическая работа
20.	Быстрая маска, преобразование цвета.	4	1	3	Практическая работа
21.	Инструмент Градиент	4	1	3	Практическая работа
22.	Анимация.	4	1	3	Практическая работа
Творческий этап					
23.	Проект в дизайне.	4	1	3	Проектная работа
24.	Создание макета полиграфической продукции на основе изученных приемов.	4	1	3	Проектная работа
25.	Предпечатная подготовка макета полиграфической продукции и печать.	2	1	1	Проектная работа, защита проекта
	Всего:	68	25	43	

Содержание курса
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

п/п №	ТЕМА	Кол-во часов	СОДЕРЖАНИЕ
1 год обучения			
1.	Введение. Основные свойства цвета	2	Историческая справка. Свет и цвет. Определение цвета и его физическая природа. Основные свойства цвета: цветовой тон, насыщенность, яркость.
2.	Систематика цветов	2	Цветовой спектр. Систематика цветов в виде круга, треугольника, двойной пирамиды. Группы подразделения цветов.
3.	Контраст	2	Световой и цветовой контраст. Одновременный, последовательный, пограничный (краевой) контрасты.
4.	Качества цвета	4	Деление качеств цвета на собственные и несобственные. Теплые и холодные цвета, легкие и тяжелые, глухие и звонкие, выступающие и отступающие. Пространственные свойства цвета.
5.	Цветовая гармония.	2	Понятие гармонии. Теории цветовой гармонии: однотонные гармонические сочетания, сочетания родственных цветов, родственно-контрастных, контрастных и дополнительных цветов.
6.	Форма и величина цветowych пятен.	2	Влияние формы и величины на единство и целостность цветового впечатления. Влияние цветового фона на цветовую композицию. Ритмика цветowych пятен
7.	Психология восприятия цвета.	4	Основные понятия о физиологическом и психологическом особенностях восприятия цвета человеком.
8.	Цветовые композиции.	4	Основная суть цветовой композиции. Способность цветовой композиции создавать за счет светлоты, насыщенности и цветового тона собственный рисунок
9.	Выполнение светлотного диапазона ахроматических тонов.	2	Выполнить произвольные выкраски последовательно от белого до черного тона через серые тона. Квадраты одинаковой формы и величины наклеить на белый лист в произвольной композиции соблюдая одинаковую ритмичность в переходах светлотного диапазона
10.	Равномерное изменение тона и насыщенности цвета.	2	Выполнить ступенчатый переход от красного к желтому (изменение по цветовому тону); от красного к белому (по светлоте), от красного к черному (по насыщенности).
11.	Цветовой круг.	4	Выполнить цветовой круг по аналогии со спектральным.
12.	Выполнение цветовой композиции, состоящей из взаимодополнительных цветов.	4	Используя пару взаимодополнительных цветов выполнить композицию.
13.	Теплые и холодные оттенки цвета.	2	Выполнить переходы от нейтрального цвета к теплomu, используя оранжевый, желтый или красный; и от нейтрального к холодному с помощью голубого или белого. Выполнение цветовой композиции, состоящей из теплых цветов. Выполнение цветовой композиции, состоящей из

			холодных цветов.
14.	Построение цветовых гармонических сочетаний.	2	Выполнить однотонные гармонические сочетания, сочетания родственных и сочетания контрастных цветов.
15.	Общие сведения о графическом редакторе	2	Меню, стандартная панель инструментов, панель атрибутов, окна диалога
16.	Практические упражнения с целью усвоения общих сведений о графической программе.	2	Создание простых объектов на плоскости, их компоновка, заливка объектов, создание объемных тел на основе простых геометрических тел.
17.	Манипулирование объектами в графической программе.	2	Упорядочивание объектов, слои, диспетчер объектов, направляющие линии, соединение, отделение объектов, копирование.
18.	Графическая композиция из простых геометрических тел (в цвете).	2	Составление композиции из простых геометрических тел с использованием упорядочивания, соединения, отделения и копирования объектов.
19.	Графическое выражение «Я – концепции».	4	Создание эскиза «Я – концепции», выполнение «Я-концепции» в графическом редакторе CorelDRAW, используя приемы изученные ранее.
20.	Ввод и вывод изображений.	2	Сканирование изображения, импорт, экспорт файла.
21.	Ввод растрового изображения в графическое выражение «Я-концепции».	2	Сканирование изображения, импорт данного файла в файл, содержащий графическое выражение «Я-концепции», корректировка композиционного решения «Я-концепции» в соответствии с произведенными преобразованиями.
22.	Комбинаторика.	2	Комбинаторика, как метод формообразования в дизайне, широко применяемый в графических программах.
23.	Практическое упражнение в графической программе с применением метода комбинаторики на основе созданной «Я-концепции».	2	Вариантные изменения графической структуры «Я-концепции» и применение в процессе ее преобразования типизированных элементов.
24.	Проект в дизайне.	2	Проект в дизайне, понятие проектирования, проектный образ, анализ, предпроектный анализ, аналог, концепция в дизайне, проектная проблема, проектное предложение, эргономическое и экономическое обоснование проекта.
25.	Создание макета полиграфической	2	Создание макета плоскостного варианта рекламной продукции на основе собственной «Я-концепции» с

	продукции на основе созданных вариантов «Я-концепции».		использованием знаний и практических навыков, полученных на предшествующих занятиях, работа с редактором текста.
26.	Предпечатная подготовка макета полиграфической продукции и печать.	2	Перевод конечного варианта макета в цветовую модель CMYK, корректировка макета страницы (с учетом полей при распечатке), перевод текста в кривые, экспорт файла в формат JPEG, распечатка файла).
2 год обучения			
1.	Сравнение векторной и растровой графики	2	Растровая графика имеет два ее существенных недостатка: значительный объем массивов данных, которые надо хранить и обрабатывать, а также невозможность масштабирования изображения без потери качества. Векторная графика устраняет оба эти недостатка, но, в свою очередь, значительно усложняет работу по созданию художественных иллюстраций. На практике средства векторной графики используют не для создания художественных композиций, а для оформительских, чертежных и проектно-конструкторских работ.
2.	Основные понятия растровой графики. Разрешение, размер, цветовые модели.	2	Разрешение экрана - это свойство компьютерной системы (зависит от монитора и видеокарты) и операционной системы. Разрешение принтера - это свойство принтера, выражающее количество отдельных точек, которые могут быть напечатаны на участке единичной длины. Разрешение изображения - это свойство самого изображения. Существует много различных типов цветовых моделей, но в компьютерной графике, как правило, применяется не более трех. Эти модели известны под названиями: RGB, CMYK и HSB.
3.	Возможности графического редактора.	2	Форматы файлов, которые поддерживает графический редактор, это GIF (включая анимацию), JPEG, PNG, PNM, XPM, TIFF, TGA, MPEG, PS, PDF, PCX, BMP, SGI, SunRas, XPM (формат, в котором хранятся пиктограммы X Window). Кроме того, программа работает с архивированными изображениями (формат gzip), позволяет извлечь файл с определенного URL и записать его туда, а также отправить произведение своего искусства по электронной почте, указав лишь адрес получателя. Только для чтения доступны форматы PSD, SNP, FaxG3, только для записи — FLC/FLI и Header (заголовочный файл на языке Си для включения изображения в программы). Основной внутренний формат GIMP, в котором хранятся изображения, называется XCF; он дает возможность сохранять многослойные изображения и очень плотно упаковывается с помощью алгоритмов bzip и gzip. Дополнительно используются также форматы PAT - для матриц заливки, GBR - для матриц кистей и GIcon - для пиктограмм инструментов в соответствующей панели. Работа в редакторе осуществляется при помощи различных специальных инструментов.
4.	Основные	2	Об основных принципах и терминологии, которая

	принципы работы графического редактора		необходима для понимания смысла последующей работы.
5.	Основные приемы использования графического редактора.	2	Используется меню KDE в нем меню Графика далее Редактор растровой графики. Изучается стандартное расположение окон, элементы окон.
6.	Диалоги и панели графического редактора	2	Удобство в плане размещения диалоговых окон на экране. Вместо размещения каждого диалога в своем собственном окне, возможность группировать их вместе с помощью панелей. Панель - это окно-контейнер, которое может содержать собрание постоянных диалогов, таких, как Параметры инструментов, Кисти, Палитры и др. Каждая панель имеет соединительные планки.
7.	Загрузка изображений в графический редактор	2	Сведения о загрузке изображений в графический редактор для редактирования и о создании новых изображений. Общая структура изображений в графическом редакторе. <i>Навигация по изображению. Изменение размеров холста и изображения.</i>
8.	Изменение масштаба	2	В ряде случаев, например при обработке некоторых относительно маленьких областей, возникает необходимость изменения масштаба отображения изображения на экране. Это можно осуществить несколькими способами через интерфейсную часть программы, через клавиатуру и мышь.
9.	Увеличение, уменьшение области изображения.	2	Кнопки навигации, командная строка.
10.	Навигация по изображению.	2	Увеличим изображение до 400%. Способы активации кнопок навигации. Масштабированное изображение.
11.	Изменение размеров холста и изображения.	2	Последовательность команд, пропорциональность изображения. <i>Инструменты преобразования и кадрирование изображений.</i>
12.	Инструменты преобразования	2	Выравнивание, перемещение, кадрирование, вращение, масштаб, искривление, перспектива, зеркало. Практическое задание.
13.	Кадрирование.	4	Инструмент Кадрирование предназначен для вырезания отдельной части изображения. Практическое задание.
14.	Комбинирование рисунков из разных изображений.	2	Алгоритм действий при компоновке изображений, способы комбинирования.
15.	Инструмент Заливка. Фильтры	2	Использование инструмента Заливка и применение различных фильтров для выполнения творческих заданий.
16.	Инструменты рисования.	4	Заливка, карандаш, кисть, ластик, аэрограф, штамп и др. в решении творческих задач.
17.	Инструменты Штамп, Штамп с перспективой.	4	Инструменты Штамп и Штамп с перспективой - клонирование одной области растрового изображения в другую. Последовательность действий с инструментом Штамп .
18.	Выделение	4	Инструмент Выделение переднего плана предназначен для

	переднего плана		выделения определенной области. Этот инструмент хорошо работает при относительно хорошем разделении цветов.
19.	Выделение объекта: Умные ножницы, Контуры, Выделение произвольных областей	2	Решение творческих задач с использованием команд выделения объектов.
20.	Быстрая маска, преобразование цвета.	4	Маски выделения — это инструмент для графического отображения области выделения: белые пиксели соответствуют выделенной области, черные — не выделенной, а серые — частично выделенной (например, при размытом выделении). Работа с маской.
21.	Инструмент Градиент	4	Применение инструмента в решении задач плавного изменения цветового тона изображения.
22.	Анимация.	4	Создание отдельных кадров анимации. Структура анимации.
23.	Проект в дизайне.	4	Разработка проекта изделия (трехмерный вариант), с соблюдением всех этапов проектирования.
24.	Создание макета полиграфической продукции на основе изученных приемов.	4	Создание макета плоскостного варианта полиграфической продукции на основе собственной проектной разработки с использованием знаний и практических навыков, полученных на предшествующих занятиях, работа с редактором текста.
25.	Предпечатная подготовка макета полиграфической продукции и печать.	2	Перевод конечного варианта макета в цветовую модель СМΥΚ, корректировка макета страницы (с учетом полей при распечатке), перевод текста в кривые, экспорт файла в формат JPEG, распечатка файла).

Программа может реализовываться частично в дистанционном формате, организуя, с помощью технических средств видеоконференции. Некоторые задания можно давать для выполнения дома, но потом в очном режиме или в режиме онлайн конференции, обсуждать ход выполнения, трудности в реализации поставленной задачи, обязательно отмечать способность к самостоятельности и ответственности.

Методическое обеспечение

Приемы и методы организации процесса

Студия организует работу и отношения между участниками на признании ценности любого индивидуального творчества, уникальности личности, незаменимости ее другими, права на свободное самоопределение абсолютно каждого. Тем самым создается возможность для процесса становления способности персонализации, что требует особых усилий (педагога и коллектива в целом) для сохранения благоприятного психологического климата в совместной деятельности и развития процессов интеграции. Следуя этому, занятия в студии проводятся в различных формах обучения и с применением различных методов и приёмов:

- словесный метод (рассказ, объяснение);

- наглядный метод (личный показ педагога);
- практический метод (упражнения, решение задач);
- метод самостоятельной работы;
- репродуктивный метод (применение изученного осуществляется на основе образца или правила. Здесь деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, т. е. выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях);

- частично-поисковый, или эвристический, метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач либо под руководством педагога, либо на основе эвристических программ и указаний. Процесс мышления приобретает продуктивный характер, но при этом поэтапно направляется и контролируется педагогом или самими учащимися на основе работы над программами (в том числе и компьютерными) и учебными пособиями;

- исследовательский метод обучения – метод, в котором после анализа материала, постановки проблем и задач и краткого устного или письменного инструктажа обучаемые самостоятельно изучают литературу, источники, ведут наблюдения и измерения и выполняют другие действия поискового характера. Инициатива, самостоятельность, творческий поиск проявляются в исследовательской деятельности наиболее полно. Методы учебной работы непосредственно перерастают в методы научного исследования;

- использование методических приёмов, предложенных педагогом.

В качестве воспитательных методов использовать убеждение, поощрение, упражнения, метод стимулирования и мотивации.

Для организации образовательного процесса в изобразительной деятельности лучше всего использовать индивидуально-групповую форму работы.

Программа может реализовываться частично в дистанционном формате, организуя, с помощью технических средств видеоконференции. Некоторые задания можно давать для выполнения дома, но потом в очном режиме или в режиме онлайн конференции, обсуждать ход выполнения, трудности в реализации поставленной задачи, обязательно отмечать способность к самостоятельности и ответственности.

Форма организации учебного занятия также зависит от замысла и темперамента педагога. Это могут быть занятия – беседа, вернисаж, встреча с интересными людьми, выставка, галерея, защита проектов, игра, конкурс, круиз, мастер-класс, наблюдение, открытое занятие, посиделки, поход, праздник, практическое занятие, представление, творческая мастерская, фабрика, экскурсия, экзамен, экспедиция, ярмарка. Чем интереснее и разнообразнее будут занятия, тем будет выше мотивация, эмоциональная отдача обучающихся, ярче будут создаваемые образы и прекраснее творческие работы.

Материально-техническое обеспечение

Для эффективной реализации программы необходим учебный кабинет, отвечающий нормам и требованиям СанПиНа, оборудованный:

- столами ученическими;
- стульями ученическими;
- мольбертами;
- доской магнитной;
- персональными компьютерами с современным программным обеспечением;
- мультимедийным оборудованием.

Необходимо дидактическое обеспечение в него должно входить следующие пункты:

- иллюстрации;
- дидактические материалы (образцы глиняных работ, этапы выполнения росписи ит.д.);
- библиотека художественных и справочных книг;
- музыкальные сборники;
- видеотека.

Художественные материалы и инструменты: акварель, гуашь, маркеры, фломастеры, мелки, карандаши, уголь, сангина, бумага для рисования, аппликации, макетирования, клей, ножницы, резак.

Требования к кадровому составу

Для качественной реализации программы педагог должен иметь педагогическое и профильное образование.

Требования к программно-методическим условиям

В качестве дидактических материалов при реализации программы используются:

- специальные каталоги полиграфической продукции;
- альбомы, книги по искусству;
- журналы глянцевые с примерами работ дизайнеров;
- подборки работ педагогов и бывших учеников студии;
- материалы со специализированных сайтов в Интернете;

Информационные ресурсы

Литература для учителя

1. Библиотека электронных книг по дизайну на сайте Росдизайн <http://www.rosdesign.com/design/bookofdesign.htm>

2. Электронный учебник PinnacleStudio. – <http://www.pinnaclesys.com/support>.

Литература для обучающихся

1. Темникова Е.А. Методические рекомендации для студентов по изучению дисциплины Колористика «специальность Реклама, ТиПДБиПИ». – Магнитогорск: МаГУ, 2011. – 16 с.

2. Темникова Е.А. Определение эффективности модели интеграции общехудожественных и проектных дисциплин // Научный журнал «Вестник ЧГПУ», №10 – 2010. – Челябинск: ООО Полиграф-Мастер, 2010. – С. 206-215.

3. Темникова Е.А. Практикум по дисциплине «Колористика» «специальность Реклама, Технология и предпринимательство, Дизайн бытовых и промышленных изделий». – Магнитогорск: МаГУ, 2011. – 20 с.

4. Темникова Е.А. Формирование профессиональных компетенций дизайнеров рекламы в условиях интеграции дисциплин // Проблемы повышения качества профессионального образования: Всероссийская научно-практическая конференция, г.Бугульма, 10-11 марта 2011 года: Сборник статей. – Бугульма; Самара: Изд-во ПГСГА, 2011. – С. 238-248.

5. Темникова Е.А. Электронный учебно-методический комплекс «Интегративный курс по дисциплинам: Проектирование изделий. Формообразование. Колористика. Моделирование изделий». Электрон.дан. и прогр. – Магнитогорск: МаГУ, 2008. – 1 электрон.опт. диск (CD-ROM). – Систем.требования: ПК Pentium, Windows 2000, FrontPage 2003. – Загл. с экрана. - № гос. регистрации 50200900104. № свидетельства 12063. 1 электрон. опт. диск (CD-ROM)

6. Электронный учебно-методический комплекс «Колористика» [Электронный ресурс]: [интерактивный учеб.-метод. комплекс]. – Электрон.дан. и прогр. – Магнитогорск: МаГУ, 2006. – 1 электрон.опт. диск (CD-ROM). – Систем.требования: ПК Pentium, Windows 2000, FrontPage 2003. – Загл. с экрана. - № гос. регистрации 50200601425. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM)