

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА В ОБЛАСТИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ТВОРЧЕСТВО»**

**АННОТАЦИЯ
на программу учебного предмета по выбору
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»**

Пояснительная записка

Образовательная программа учебного предмета «Компьютерная графика» имеет общеразвивающую направленность, обеспечивает развитие творческих способностей ребенка, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, способствует его эстетическому воспитанию.

Образовательная программа учебного предмета «Компьютерная графика» является системой учебно-методических документов, сформированной на основе «Рекомендаций по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ, на основе реализуемой в Муниципальном бюджетном учреждении дополнительного образования "Детская художественная школа" (далее - "ДХШ") образовательной программы учебного предмета «Компьютерная графика» в рамках дополнительной общеобразовательной программы художественно-эстетической направленности «Изобразительное искусство», с учетом многолетнего педагогического опыта в области изобразительного искусства в детских художественных школах.

Образовательная программа учебного предмета «Компьютерная графика» предназначена для учащихся 12-13 лет, разработана с учетом материально-технических возможностей школы, обеспечивает развитие значимых для образования, социализации, самореализации подрастающего поколения интеллектуальных и художественно-творческих способностей ребенка, его личностных и духовных качеств.

При разработке методики и содержания программы учитывались общепринятые принципы дидактики – соблюдались последовательность и систематичность, наглядность и доступность в обучении.

Реализация образовательной программы учебного предмета «Компьютерная графика» способствует:

- формированию у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок и потребности общения с духовными ценностями, произведениями искусства;
- воспитанию активного слушателя, зрителя, участника творческой самодеятельности.

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации образовательной программы учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 1 год (во втором классе).

Продолжительность учебных занятий составляет 33 недели.

***Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом
на реализацию учебного предмета***

Общий объем максимальной учебной нагрузки учебного предмета «Компьютерная графика» составляет 33 час.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Учебные занятия по учебному предмету «Компьютерная графика» проводятся в форме аудиторных мелкогрупповых занятий - урок. Численность обучающихся в группе: 4-6 человек. Рекомендуемый объем учебных занятий в неделю по учебному предмету «Компьютерная графика»:

- аудиторные занятия: 1 час.

- внеаудиторные (самостоятельные) занятия – нет.

Цели и задачи учебного предмета «Компьютерная графика»

- освоение учащимися базовых художественно-практических навыков работы в основных графических редакторах;
- формирование практических умений и навыков использования компьютерных технологий;
- художественно-эстетическое развитие учащихся;
- формирование специальных навыков использования широкого спектра возможностей, предоставляемым современными технологиями для выполнения графической части проектов, развитие на их основе эстетического вкуса и образного мышления;
- развитие творческой индивидуальности учащегося.

Требования к уровню подготовки на различных этапах обучения

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

знать:

- технику безопасности в компьютерном классе;
- отличия векторной и растровой графики;
- названия и действия основных инструментов графических программ;
- работу со слоями растровой графической программы;
- инструменты выделения и сохранения графических программ
- работу программы – просмотрщика графических программ;

уметь:

- применять правила безопасности при работе на компьютере;
- компоновать изображение в заданном формате;
- творчески применять инструменты программы, исходя из поставленных задач;
- передавать в работе настроение и состояние изображаемого объекта;
- использовать в работе знания о цветовых гармониях;
- создавать стилизованные образы, используя геометрические фигуры и кривые линии;
- точно позиционировать объекты на формате;
- создавать ритмические композиции.
- возможности компьютерной графики для создания и обработки изображений и текстов;
- сочетать векторную и растровую графику;
- использовать средства композиции изобразительного искусства для решения творческих задач.