

**КОНТРОЛЬНЫЙ
ЭКЗЕМПЛЯР**

Учреждение образования
«Белорусский государственный педагогический университет
имени Максима Танка»



Проректор по учебной работе БГПУ
В.В. Шлыков

Регистрационный № УД-30-01-14-2017/уч.

МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ

**Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для специальности:
1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика**

2017 г.

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-03 01 03-2013 по специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика, от № 87 от 30.08.2013 г.

СОСТАВИТЕЛИ:

П.А. Кашевский, доцент кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»;

Л.А. Вишневецкая, старший преподаватель кафедры художественно-педагогического образования учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка»

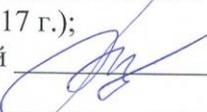
РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Л.Е. Дягилев, заведующий кафедрой дизайна частного учреждения образования «Институт современных знаний имени А.М. Широкова», доцент;

Г.Ф. Шауро, заведующий кафедрой народного декоративно-прикладного искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», доктор искусствоведения, профессор

РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:

Кафедрой художественно-педагогического образования (протокол № 10 от 15.05.2017 г.);

И.о. заведующего кафедрой  П.А. Кашевский

Научно-методическим советом учреждения образования «Белорусский государственный педагогический университет имени Максима Танка» (протокол № 5 от 13.06.2017г.)

Оформление учебной программы и сопровождающих ее материалов действующим требованиям Министерства образования Республики Беларусь соответствует

Методист учебно-методического
управления БГПУ

 Е.А. Кравченко

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» разработана для учреждений высшего образования Республики Беларусь в соответствии с требованиями образовательных стандартов по специальности 1-03 01 03 Изобразительное искусство и компьютерная графика

Данная учебная дисциплина является одной из учебных дисциплин, которые завершают процесс формирования профессиональных качеств будущего учителя изобразительного искусства и компьютерной графики. В курсе учебной дисциплины рассматриваются вопросы компьютерной подготовки школьников на факультативных занятиях в общеобразовательной средней школе. В учебной программе раскрывается теоретическая сущность дидактических принципов, методов, форм и пути их применения на занятиях путем использования пакета программ векторной графики Corel Draw или Adobe Illustrator, растровой графики Paint, Adobe PhotoShop, анимации в программе Adobe PhotoShop и Macromedia Flash с целью создания художественно-творческих работ.

Содержание учебного курса методики обучения компьютерной графике обеспечивает базу для дальнейшего усовершенствования педагогического мастерства и компьютерной подготовки будущего учителя. По ходу изучения курса студент должен усвоить основные понятия, овладеть умениями и навыками работы на компьютере, умело использовать знания на уроках изобразительного искусства и факультативных занятиях по компьютерной графике.

Учебная дисциплина «Методика обучения компьютерной графике» базируется на знаниях, умениях и навыках приобретенных при изучении таких учебных дисциплин, как «Композиция», «Цветоведение», «Художественное проектирование», «Компьютерная графика» и др. Указанные связи дисциплины «Методика обучения компьютерной графике» дают студенту системное представление о комплексе изучаемых дисциплин, что обеспечивает соответствующий теоретический уровень и практическую направленность в системе обучения и будущей деятельности педагога-художника.

Цель учебной дисциплины обеспечение студента теоретическими знаниями и практическими умениями, рациональными методами, средствами и формами обучения компьютерной графике учащихся на факультативных занятиях в средней общеобразовательной школе.

Задачи учебной дисциплины:

- освоение теоретических и практических основ работы с графическими редакторами растровой и векторной графики, а также со способами создания анимации;
- формирование у студента практических навыков работы в графических редакторах для решения художественно-творческих задач в средней общеобразовательной школе;
- формирование графической культуры и развитие художественно-творческих способностей;
- повышение культуры использования информационных технологий в сфере профессионального художественного творчества и образования.

Учебная программа включает теоретическую и практическую подготовку будущего специалиста, которая реализуется через различные формы работы со студентом: лекции, лабораторные занятия, самостоятельную работу. Практическая деятельность студента определяется работой с литературными источниками, выполнением учебных художественно-творческих работ, а также работу с редакторами компьютерной графики.

Наряду с этим при работе с персональным компьютером у студента эффективно развиваются многие личностные качества: пространственное, аналитическое, образное и логическое мышление, воображение, память и др. Особое значение для формирования профессиональных умений и навыков имеет развитие творческих способностей студентов педагогических специальностей.

Структура учебной дисциплины «Методика обучения компьютерной графике» в учебной программе построена на основе традиционного подхода с разделением содержания на разделы и темы, представляющие собой относительно самостоятельные дидактические единицы обучения.

Изучение учебной дисциплины «Методика обучения компьютерной графике» должно обеспечить формирование у студента академических, социально-личностных и профессиональных компетенций.

Требования к академическим компетенциям

Студент должен:

АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.

АК-4. Уметь работать самостоятельно.

Требования к социально-личностным компетенциям

Студент должен:

СЛК-6. Уметь работать в команде.

СЛК-7. Быть способным осуществлять самообразование и совершенствовать профессиональную деятельность.

Требования к профессиональным компетенциям

Студент должен быть способен:

ПК-22. Осуществлять самообразование и совершенствования профессиональной деятельности.

В соответствии с содержанием конкретной темы и определенной системой художественно-творческих компетенций (знаний и умений, способов деятельности) студентом выполняются задания.

В результате изучения дисциплины студент должен **знать:**

- структуру и содержание курса компьютерной графики в школе;
- учебно-методическое и программное обеспечение курса;
- методику изучения основных понятий и тем;
- современные тенденции в графическом компьютерном дизайне;

В результате изучения дисциплины студент должен **уметь:**

- использовать методику обучения учащихся приемам создания графических компьютерных композиций;
- организовать художественно-творческую деятельность учащихся в виртуальной среде;

– развивать и совершенствовать у учащихся навыки освоения программного обеспечения.

В результате изучения дисциплины студент должен *владеть*:

- векторной, растровой и трехмерной графикой;
- системами автоматического проектирования;
- инструментами обработки анимации и звука.

В данной программе структура содержания учебной дисциплины «Методика обучения компьютерной графике» построена на основе традиционного подхода с разбиением содержания на темы; при этом они представляют собой относительно самостоятельные дидактические единицы содержания обучения.

Основными методами (технологиями) обучения являются: коммуникативные технологии, основанные на активных формах и методах обучения (мозговой штурм, дискуссия, творческий диалог и др.); теоретико-информационные методы (лекционный метод изложения материала, объяснение, мультимедийная демонстрация, консультирование и др.); практико-операционные методы (упражнения, алгоритм, педагогический показ технологических приемов работы и др.); методы самостоятельной работы студента; контрольно-оценочные методы (устное выступление, опрос, просмотр, контрольно-рейтинговый срез и др.).

Учебная дисциплина «Методика обучения компьютерной графике» позволит глубже понять возможности и общую неразрывную связь педагогических учебных дисциплин и видов изобразительного искусства.

На изучение учебной дисциплины «Методика обучения компьютерной графике» отведено: дневная форма получения образования всего 139 часов, из них 62 часа аудиторных занятий (12 лекционных, 42 практических и 8 лабораторных), 41 час на самостоятельную работу студентов.

Итоговая форма контроля: экзамен.

Распределение аудиторных часов по курсам и семестрам:

3 курс, 6 семестр: 6 часов лекций, 18 часов практических занятий; 16 часов самостоятельной работы студентов;

4 курс, 7 семестр: 6 часов лекций, 24 часа практических занятий, 8 часов лабораторных занятий; 25 часов самостоятельной работы студентов, форма контроля – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Тема 1. «Методика обучения компьютерной графике» как научная дисциплина

1.1 Предмет «Методика обучения компьютерной графике»

1. Цели, задачи, связь с другими науками, межпредметные связи.
2. Этапы и методы научных исследований, которые используются при изучении методики обучения компьютерной графики.
3. Основные дидактические принципы.
4. Методы формы проведения занятий по компьютерной графике

1.2. Принципы и методы обучения компьютерной графике

1. Факультативные занятия по компьютерной графике. Программа
2. Планирование учебной работы.
3. Типы и структура занятий компьютерной графики.
4. Подготовка учителя к уроку. Организация учебной работы на факультативных занятиях компьютерной графики. План-конспект урока.
5. Иллюстрированный календарно-тематический план.
6. Мультимедийные презентации.

Тема 2. Теория и методика изучения основных тем графических редакторов растровой, векторной графики для школьников

2.1. Методика изучения графических редакторов растровой графики для школьников

Принципы работы с растровой графикой Adobe Photoshop. Цветовые модели CMYK, RGB, HSB. Создание документа с нужными параметрами. Использование инструментов рисования. Рисование с помощью инструмента «Кисть», рисование с помощью выделений, рисование с помощью инструмента «Форма пользователя». Изменение формы объектов. Работа с цветом «Палитра цветов». Коррекция цвета. Копирование, перемещение и удаление фрагментов. Трансформация объектов. «Клонирующий штамп», инструменты размазывания. Слои. Стили. Художественные эффекты (фильтры) растровой графики. Работа с текстом. Анимация.

2.2. Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе растровой графики Adobe Photoshop

Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций. Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски.

2.3. Методика изучения графических редакторов векторной графики для школьников

Основные принципы работы в графическом редакторе векторной графики CorelDRAW. Векторная графика (CorelDRAW или Adobe Illustrator). Основные инструменты программы, базовые термины компьютерной графики. Создание объектов-примитивов. Операции с объектами. Работа с узлами и кривыми. Виды заливок и текстур. Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур. Приемы трансформации, моделировки и цветового

решения объектов при выполнении задач формальной композиции. Эффекты, применяемые к объектам векторной графики. Использование специальных эффектов программы, их настройки, возможности. Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов. Работа с текстом средствами векторной графики. Многообразие шрифтов и их модификации. Форматирование. Простой и художественный текст. Решение художественно-графических задач: шрифтовая композиция, элементы фирменного стиля (логотип, товарный знак), плакат (социальный, кино-плакат, театральный, рекламный плакат).

2.4. Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе векторной графики CorelDRAW

Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций. Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски.

Тема 3. Теория и методика изучения основных тем графических редакторов растровой, векторной графики для младших школьников

3.1. Принципы и средства работы с растровой графикой

Графический редактор Paint. Приёмы и методы работы в графическом редакторе Paint. Создание простых графических изображений с помощью примитивов. Редактирование графических изображений. Операции с графическими изображениями. Шрифт. Вставка и редактирование изображений.

3.2. Принципы и средства работы с векторной графикой

Приёмы и методы рисования в Word. Создание графических изображений с помощью инструментов рисования. Виды заливок, контур. Редактирование графических изображений. Операции с графическими изображениями. Текст WordArt в графике, виды заливки текста, текст по кривой. Создание 3D изображений. Объём, тень.

3.3. Создание анимации и мультимедийных презентаций в программе Microsoft Power Point

Методы создания презентации с использованием разметки слайда и шаблона. Изменение цветовой схемы слайда. Вставка текста. Создание анимационных эффектов презентации. Принципы использования шрифтовой композиции WordArt при оформлении слайдов. Смена слайдов. Показ слайдов. Гиперссылки. Звук. Просмотр слайдов.

3.4. Проведение фрагментов факультативных занятий редакторов растровой, векторной графики для младших школьников

Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций. Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски

ТРЕБОВАНИЯ К КУРСОВОЙ РАБОТЕ

Курсовая работа по учебной дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» относится к основным видам учебно-исследовательской деятельности студента.

Цель курсовой работы:

- расширить и углубить теоретические знания по дисциплине;
- овладеть приемами самостоятельной познавательной деятельности, выработать умения формулировать рассуждения и обоснования, логично, последовательно и доказательно их излагать;

- сформировать навыки работы с литературой;

- выработать умения публичного выступления по подготовленному материалу;

В процессе работы на курсовой работой студент должен продемонстрировать умения:

- обосновать актуальность, новизну и практическую значимость научной проблемы;

- работать с научной литературой, оперировать терминами и понятиями в области методики;

- раскрывать содержание исследуемой проблемы системно и последовательно;

- выполнять методические разработки, необходимые для раскрытия проблематики исследования;

- письменно излагать теоретический и фактический материал.

Курсовая работа носит учебно-исследовательский характер и должна опираться на современные подходы и направления в развитии художественного образования и методической науки.

Структура, содержание и оформление курсовой работы зависит от выбранного направления. Курсовая работа по дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» может быть выполнена по одному из двух направлений инновационной работы в области художественного образования.

- психолого-педагогическое направление объединяет курсовые работы, целью которых является изучение процесса развития способностей, интереса и творческой активности школьников; выявление актуальных условий успешного художественного воспитания школьников средствами компьютерной графики и изобразительной деятельности;

- методическое направление объединяет курсовые работы, нацеленные на решение методических проблем и разработку дидактических пособий для занятий по компьютерной графике в школе на факультативных занятиях. Структура, содержание и оформление курсовой работы зависит от выбранного направления.

Курсовая работа должна характеризоваться самостоятельностью, полнотой раскрытия темы, логичностью выводов, научным стилем. Объем работы в компьютерном варианте-25-30 страниц, с одной стороны белого листа бумаги формата А4. (текстовый редактор Microsoft Word, шрифт Times New Roman (кириллица), размер 14 пт, интервал одинарный или полуторный), выравнивание по ширине.

Курсовая работа включает следующие структурные части:

- титульный лист;
- оглавление;
- введение, в котором отражается обоснование темы и ее актуальность, объект и предмет, цель, задачи, методы исследования, база исследования (1,5-2 страницы). При обосновании выбора и актуальности темы исследования необходимо обратить внимание на степень ее изученности (кратко осветить историю вопроса), сформулировать проблему (указать на то, что надо изучить);
- основная часть, в которой выделяются главы и параграфы. Содержание глав и параграфов должны отвечать поставленным задачам исследования. Каждая глава завершается выводами;
- заключение;
- список литературы, который представляется в алфавитном порядке с сохранением библиографических требований. Для раскрытия темы должно быть использовано не менее 20-25 источников, отражающих развитие научных тенденции по выбранной проблематике, как правило, за последнее десятилетие. При написании курсовой необходимо делать ссылки на использованную литературу;
- приложения, которые включают: таблицы, схемы, диаграммы, детские рисунки, технологические карты, разработки сценариев уроков, разработки программ по разным видам художественно-творческой деятельности, мультимедийные пособия и презентации, разработки наглядных пособий и другие материалы позволяющие полнее раскрыть методику исследования и показать методические навыки студента.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы, занятия	Название раздела, темы занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов					Самостоятельная (внеаудиторная) работа	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Формы контроля знаний
		Лекции	Практические занятия	Семинарские занятия	Лабораторные занятия	Управляемая самостоятельная работа				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
	<i>3 курс, 6 семестр</i>									
1.	Теория и методика обучения компьютерной графике как научная дисциплина	2						Компьютерная презентация № 1.		
<i>1.1</i>	Предмет «Теория и методика обучения компьютерной графики» 1. Цели, задачи, связь с другими науками, межпредметные связи. 2. Этапы и методы научных исследований, которые используются при изучении методики преподавания компьютерной графики. 3. Основные дидактические принципы. 4. Методы формы проведения занятий по компьютерной графике	2							[6] [10] [11] [15] [18]	

1.2	<p>Принципы и методы обучения компьютерной графике</p> <p>1. Факультативные занятия по компьютерной графике. Программа</p> <p>2. Планирование учебной работы.</p> <p>3. Типы и структура занятий компьютерной графики.</p> <p>4. Подготовка учителя к уроку. Организация учебной работы на факультативных занятиях компьютерной графики. План-конспект урока.</p> <p>5. Иллюстрированный календарно-тематический план.</p> <p>6. Мультимедийные презентации.</p>	4				4		[6], [10], [11], [15], [18]	
2.	<p>Теория и методика изучения основных тем графических редакторов растровой, векторной графики для школьников</p>	4							
2.1	<p>Методика изучения графических редакторов растровой графики для школьников</p> <p>Принципы работы с растровой графикой Adobe Photoshop. Цветовые модели CMYK, RGB, HSB. Создание документа с нужными параметрами. Использование инструментов рисования. Рисование с помощью инструмента «Кисть», рисование с помощью выделений, рисование с помощью инструмента «Форма пользователя». Изменение формы объектов. Работа с цветом «Палитра цветов». Коррекция цвета. Копирование, перемещение и удаление фрагментов. Трансформация объектов. «Клонирующий штамп», инструменты размазывания. Слои. Стили. Художественные эффекты (фильтры) растровой графики. Работа с текстом. Анимация.</p>	2						[2] [3] [5] [8] [12] [13]	

2.2	<p>Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе растровой графики Adobe Photoshop</p> <p>Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций.</p> <p>Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски.</p>	8	4	4			6		[2] [3] [5] [8] [12] [13]	
2.3	<p>Методика изучения графических редакторов векторной графики для школьников</p> <p>Основные принципы работы в графическом редакторе векторной графики CorelDRAW. Векторная графика (CorelDRAW или Adobe Illustrator). Основные инструменты программы, базовые термины компьютерной графики. Создание объектов-примитивов. Операции с объектами. Работа с узлами и кривыми. Виды заливок и текстур. Решение композиционных задач на основе простых геометрических фигур. Приемы трансформации, моделировки и цветового решения объектов при выполнении задач формальной композиции. Эффекты, применяемые к объектам векторной графики. Использование специальных эффектов программы, их настройки, возможности. Создание простых текстур и орнамента, путем связи двух и более элементов. Работа с текстом средствами векторной графики. Многообразие шрифтов и их модификации. Форматирование. Простой и художественный тест. Решение художественно-графических задач: шрифтовая композиция, элементы фирменного стиля (логотип, товарный знак), плакат (социальный, кино-плакат, театральный, рекламный плакат).</p>	2							[1] [3] [5] [9] [10] [12] [13]	

2.4	<p>Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе векторной графики CorelDRAW</p> <p>Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций.</p> <p>Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски.</p>	6	2	4			6		[1] [3] [5] [9] [10] [12] [13]	
	Всего:	6	18				16			
	<i>4 курс 7 семестр</i>									
3.	Теория и методика изучения основных тем графических редакторов растровой, векторной графики для младших школьников	6							[3] [10] [12]	
3.1	<p>Принципы и средства работы с растровой графикой</p> <p>Графический редактор Paint. Приёмы и методы работы в графическом редакторе Paint.</p> <p>Создание простых графических изображений с помощью примитивов. Редактирование графических изображений. Операции с графическими изображениями. Шрифт. Вставка и редактирование изображений.</p>	2			4		6		[3] [10] [12]	Рейтинговая контрольная работа № 1
3.2	<p>Принципы и средства работы с векторной графикой</p> <p>Приёмы и методы рисования в Word. Создание графических изображений с помощью инструментов рисования. Виды заливок, контур.</p>	2							[3] [10] [12]	Рейтинговая контрольная работа № 2

	Редактирование графических изображений. Операции с графическими изображениями. Текст WordArt в графике, виды заливки текста, текст по кривой. Создание 3D изображений. Объём, тень.				2		6			
3.3	Создание мультимедийных презентаций в программе Microsoft Power Point Методы создания презентации с использованием разметки слайда и шаблона. Изменение цветовой схемы слайда. Вставка текста. Создание анимационных эффектов презентации. Принципы использования шрифтовой композиции WordArt при оформлении слайдов. Смена слайдов. Показ слайдов. Гиперссылки. Звук. Просмотр слайдов.	2			2		4		[3] [10] [12]	
3.4	Проведение фрагментов факультативных занятий редакторов растровой, векторной графики для младших школьников Подготовка учителя к факультативным занятиям, план конспект, создание мультимедийных презентаций. Проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски.		24				9		[3], [10], [12], [15], [18]	Рейтинговая контрольная работа № 3
	Всего:	6	24		8		25			Экзамен
	ВСЕГО:	12	42		8		41			

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Перечень основной и дополнительной литературы

Основная:

1. Боресков, А. Компьютерная графика. Учебник и практикум / А. Боресков, Е. Шишкин. – М.: Юрайт, 2016.
2. Бурлаков, М. CorelDRAW 11 / М. Бурлаков.– СПб.: БХВ-Петербург, 2013.
3. Блум, С.Р. Создаём коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – М., 2010
4. Вишневская, Л.А. Компьютерная графика для школьников / Л.А. Вишневская. – Минск: ОО «Новое знание», 2007.
5. Гурский, Ю. Компьютерная графика Photoshop CS5, CorelDRAW X5, Illustrator CS / Ю. Гурский. – СПб.: Питер, 2009.
6. Ершов, А.П. Методика обучения информатике в средней школе / А.П. Ершов, С.А. Бешенков, Т.А. Бороненко, Гейн, А.Г.– М, 2010
7. Петров, М.Н. Компьютерная графика: учебник [Электронный ресурс] / М.Н. Петров, В.П. Молочков. – СПб Питер, 2014.– 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).
8. Пупцев, А.Е., Информатика 9 кл. Повышенный уровень: Учебное электронное издание / А.Е. Пупцев, Л.А. Вишневская, А.И. Лаппо, А.Г. Огейко, С.Г. Ершова. – Минск: «Народная асвета», 2006.
9. Тимофеев, Г.С. Графический дизайн [Текст] / Г.С. Тимофеев, Е.В. Тимофеева. – Ростов н/Д. Феникс, 2010.

Дополнительная:

1. Беляев, М.В. Основы композиции: учеб-метод. пособие / М.В. Беляев. – Минск, 2002.
2. Елсаков, А. Эволюция Компьютерной графики / А. Елсаков // Компьюарт. – 2008. – № 4. – С. 15-18.
3. Кудрина, М.А. Компьютерная графика: учеб. / М.А. Кудрина, К.Е. Климентьев. – Самара: Изд-во Самар. гос. аэрокосм. ун-та, 2013.
4. Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер. -М., 2001.
5. Миронова, Л.Н. Цветоведение / Л.Н. Миронова. – Минск, 1984.
6. Нодельман, Л.Я. Учебная программа по дисциплине компьютерная графика / Л.Я. Нодельман. – М.: Тривант, 1999.
7. Романычева, Э.Т. Инженерная и компьютерная графика / Э.Т. Романычева, Т.Ю. Соколова, Г.Ф. Шандурина. – М.: ДМК Пресс, 2001.
8. Рунге, В.Ф. Основы теории и методологии дизайна: учебное пособие (конспект лекции) / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский. – М.: МЗ - Пресс, 2001.
9. Чернышёв, О.В. Формальная композиция / О.В. Чернышёв. – Минск, 1999.

ПЕРЕЧЕНЬ ИСПОЛЬЗУЕМЫХ СРЕДСТВ ДИАГНОСТИКИ РЕЗУЛЬТАТОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Для текущего контроля усвоения знаний и умений студента по учебной дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» рекомендуется использовать следующий диагностический инструментарий:

- систематический устный опрос (беседа);
- проведение фрагментов уроков с использованием интерактивной доски;
- просмотр выполнения практических заданий и учебно-творческих разработок;
- просмотр выполнения практических заданий, относящихся к рейтинговой работе.

Учебным планом в качестве формы итогового контроля по учебной дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» предусмотрен экзамен.

Текущий контроль успеваемости проводится по десятибалльной шкале.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ И ВЫПОЛНЕНИЮ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

Самостоятельная деятельность студента на дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» направлена на усвоение учебной программы, самообразование и саморазвитие под руководством педагога.

Целью самостоятельной работы студента является усовершенствование умений и навыков полученных на занятиях под руководством преподавателя.

Задачами самостоятельной работы являются:

- углубление и расширение теоретических и практических знаний в области композиции в компьютерном дизайне;
- развитие познавательных способностей и активности студентов: творческой инициативы, самостоятельности, ответственности и организованности;
- развитие исследовательских умений;
- воспитание целеустремленности, ответственности, дисциплинированности, самоконтроля и т. д.;
- выработка умений рациональной организации студентом трудовой деятельности и свободного времени;
- использование знаний, умений, навыков, полученных в ходе лекций и в процессе выполнения аудиторных работ под руководством преподавателя.

Структура содержания учебной программы по учебной дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» построена на основе последовательного изложения содержания дисциплины; при этом темы представляют собой относительно самостоятельные задания обучения. Выполнение работ осуществляется в компьютерных классах под руководством преподавателя и могут продолжаться в рамках внеаудиторной самостоятельной работы по заданию преподавателя в домашних условиях.

Процесс организации самостоятельной работы студентов включает в себя следующие **этапы**:

- подготовительный (определение целей, задач);
- основной (выполнение практических заданий и подготовка к проведению фрагментов уроков);
- заключительный (анализ результатов).

Основными **видами** самостоятельной работы по дисциплине «Методика обучения компьютерной графике» являются:

- выполнение заданий;
- подготовка методических разработок для проведения фрагментов уроков с использованием интерактивной доски;

Успешность осуществления самостоятельной деятельности контролируется преподавателем в процессе проведения занятий, на экзамене.

СПИСОК КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ

На лабораторных занятиях, в процессе работы над заданиями, рекомендуется использовать следующие программы компьютерной графики:

- Word, Paint, Microsoft Power Point, Adobe Photoshop, Corel DRAW.

**ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ
ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

1. Беляев, М.В. Основы композиции: учеб.-метод. пособие / М.В. Беляев. – Минск: БГПУ, 2002. – 57 с.
2. Кликс, Р.Р. Художественное проектирование экспозиций / Р.Р. Кликс. – М.: Высшая школа, 1978. – 368 с.
3. Степанов, А.В. Объемно-пространственная композиция: учебное пособие для вузов / А.В. Степанов. – М.: Архитектура-С, 2007. – 137 с.
4. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие / В.Б. Устин. – М.: Астрель, 2006. – 239 с.
5. Чернышев, О. В. Формальная композиция. Творческий практикум / О.В. Чернышев. – Минск: Харвест, 1999. – 312 с.
6. Яцюк, О.Г. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама / О.Г. Яцюк, Э.Т. Романычева. – СПб.: БХВ-Петербург, 2001. – 354 с.

**ПЕРЕЧЕНЬ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ
ПО РЕАЛИЗАЦИИ РЕКОМЕНДУЕМЫХ МЕТОДОВ И ТЕХНОЛОГИЙ
ОБУЧЕНИЯ**

1. Пидкасистый, П.И. Организация учебно-познавательной деятельности студентов / П.И. Пидкасистый. – М.: Высшее образование, 2004. – 420 с.
2. Хуторской, А.В. Современная дидактика для вузов / А.В. Хуторской. – СПб.: Питер, 2001. – 380 с.

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы учреждения высшего образования по учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)
1. Композиция 2. Художественное проектирование 3. Компьютерная графика 4. Цветоведение	Кафедра художественно-педагогического образования	Из учебной программы дисциплины «Теория методика обучения компьютерной графике» Тема № 3 Теория и методика изучения основных тем графических редакторов растровой, векторной графики для младших школьников перенесена для изучения с 6 семестра на 7 семестр, в связи с наличием лабораторных занятий в 7 семестре	Протокол № 10 от 15.05.2017

ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
«МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ»
на 2018/2019 учебный год

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание
1	В раздел «Информационно-методическая часть» включить подраздел «Требования к выполнению самостоятельной работы студентов» в виде таблицы (см. Приложение)	Положение о самостоятельной работе студентов, утвержденное Советом БГПУ, протокол № 9 от 25.06.2015, рег. № 09-03/108
2	В список основной литературы добавлен следующий источник: 1. Колесниченко Н.М. Инженерная и компьютерная графика. Учебное пособие / Н.М. Колесниченко, Н.Н Черняева. – Москва : Инфра-Инженерия, 2018. – 238 с.	Новое издание по учебной дисциплине.

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры художественно-педагогического образования (протокол № 11 от 14.05.2018 г.)

Заведующий кафедрой
кандидат искусствоведения, доцент

О.А. Коврик

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
кандидат педагогических наук, доцент

И.И. Рыжикова

Методист УМУ

Е.А. Кравченко

Требования к выполнению самостоятельной работы студентов

№ п/п	Название темы, раздела	Кол-во часов на СРС	Задание	Форма выполнения
1.	Принципы и методы обучения компьютерной графике	4	Подготовить иллюстрированный календарно-тематический план для факультативных занятий по компьютерной графике	Календарно-тематический план
2.	Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе растровой графики Adobe Photoshop	6	Подготовить фрагмент и план-конспект урока факультативных занятий в редакторе растровой графики Adobe Photoshop	План-конспект урока, фрагмент урока
3.	Проведение фрагментов факультативных занятий в редакторе векторной графики CorelDRAW	6	Подготовить фрагмент и план-конспект урока факультативных занятий в редакторе векторной графики CorelDRAW	План-конспект урока, фрагмент урока
4.	Принципы и средства работы с растровой графикой	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием растровой графики	Эскиз. Этапы работы
5.	Принципы и средства работы с векторной графикой	6	Выполнить эскиз творческой работы с использованием векторной графики	Эскиз. Этапы работы
6.	Создание мультимедийных презентаций в программе Microsoft Power Point	4	Подготовить шаблон мультимедийной презентации урока в программе Microsoft Power Point	Мультимедийная презентация
7.	Проведение фрагментов факультативных занятий редакторов растровой, векторной графики для младших школьников	9	Подготовить фрагменты и план-конспекты уроков факультативных занятий редакторов растровой, векторной графики для младших школьников	План-конспекты уроков, фрагменты уроков
Всего часов, отведенных на СРС		41		

ВЫПИСКА ИЗ ПРОТОКОЛА № 1
заседания президиума совета учебно-методического объединения
по педагогическому образованию

23.09.2019

г. Минск

ПРИСУТСТВОВАЛИ: Жук А.И., Невдах С.И., Анцыпирович О.Н.,
Василец С.И., Дьяков Д.Г., Маковчик А.В., Науменко Н.В., Полякова Е.С.,
Стариченок В.Д., Торхова А.В.

СЛУШАЛИ:

О рекомендации учебной литературы к использованию в образовательном процессе для освоения содержания учебных дисциплин по группе специальностей первой ступени 03 01 «Эстетическое развитие» и специальности второй ступени 1-08 80 02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)» (список прилагается).

РЕШИЛИ:

Рекомендовать учебную литературу согласно прилагаемому списку к использованию в образовательном процессе для освоения содержания учебных дисциплин по группе специальностей первой ступени 03 01 «Эстетическое развитие» и специальности второй ступени 1-08 80 02 «Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)».

Председатель учебно-методического
объединения по педагогическому
образованию



А.И.Жук

Учѐный секретарь

С.И.Невдах

**ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ «МЕТОДИКА ОБУЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ»**

(специальность 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика».)
на 2019/2020 учебный год

№№ пп	Дополнения и изменения	Основание
1	<p>Заменить список основной литературы следующими источниками:</p> <p>1. Роговая, Т. С. Программное обеспечение мультимедийных систем : учеб. пособие для учащихся учреждений образования, реализующих образоват. программы сред. спец. образования по специальности «Сети телекоммуникаций» / Т. С. Роговая, Н. В. Васильчук ; М-во связи и информатизации Респ. Беларусь, Белорус. гос. акад. связи. – Минск : БГАС, 2018. – 416 с.</p> <p>2. Методика обучения компьютерной графике : электронный учебно-методический комплекс для специальностей: 1-03 01 03 «Изобразительное искусство и компьютерная графика» [Электронный ресурс] / сост. Г.В. Лойко, О.Н. Русакович - Режим доступа : https://elib.bspu.by/handle/doc/46561. – Дата доступа 23.01. 2020.</p>	<p>1. Обновление литературы в связи с истечением срока действия грифованных учебных пособий.</p> <p>2. Прохождение государственной регистрации ЭУМК по данной дисциплине.</p>

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры художественно-педагогического образования (протокол № 7 от 23.01.2020 г.)

Заведующий кафедрой
кандидат искусствоведения, доцент



О.А. Коврик

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета
кандидат педагогических наук, доцент



И.И. Рыжикова

Методист УМО

Е.А. Кравченко