

Областное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новооскольская средняя общеобразовательная школа
с углубленным изучением отдельных предметов»
Белгородской области

<p>«Рассмотрено» Протокол № 1 Педагогический Совет от «28» августа 2022 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор ОГБОУ «Новооскольская СОШ С УИОП» Белгородской обл. _____ О.М. Понедельченко Приказ № 91 «28» августа 2022 г.</p>
---	--

**Рабочая программа внеурочной деятельности кружка
«Искусство дизайна»**

Педагог дополнительного образования:
Светашова Ирина Андреевна

Новый Оскол 2022 г.

Пояснительная записка

Программа курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Искусство дизайна» модифицирована на основе общеразвивающей образовательной программы: «Профильное развитие по направлению дизайн-инжиниринг» Автор: Дуплякина А.В; Пенькова А.Е.; Худасова О.Г., рассмотрена на заседании НОЦ «Инжиниринговая школа НИУ «БелГУ», протокол №2 от 08 августа 2018 года.

1. Общая характеристика курса

Программа дополнительного образования «Искусство дизайна» направлена на развитие творческих способностей у детей, эмоциональное обогащение личности, на расширение знаний учащихся в образовательной области, сформировать у учащихся дизайнерскую культуру при разработке различных графических объектов, повысить компьютерную грамотность учащихся.

Данная программа уникальна тем, что не имеет аналогов среди учебных заведений Новооскольского городского округа, предмет необходим для профессиональной ориентации учащихся, для более осознанного выбора будущей профессии.

Цель программы: формирование у школьников особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей (т.е. дизайнерское мышление), развитие познавательных процессов, учащихся (образного и ассоциативного мышления, восприятия, зрительно-образной памяти, внимания, воображения), эмоционально-эстетического восприятия, преобразующего творческого отношения к окружающей предметно-пространственной среде.

Задачи: выделить новую универсальную область (графический дизайн), которая предполагает новый способ формирования и интеграции традиционных дисциплин и дает представления о современном искусстве и материальной культуре; изображать отдельные предметы и геометрические тела, строить несложные чертежи; познакомить с историей возникновения и развития дизайна за рубежом и в России; познакомить с основными методами художественного проектирования; повысить графическую грамотность учащихся, способствовать формированию у них творческого мышления и пространственных представлений, творческого воображения, эстетического восприятия и вкуса, художественно-конструктивных способностей; сформировать определенные

умения и навыки в художественном конструировании (составление рисунков, эскизов, чертежей - проектов и т.п.)

Психолого-педагогические принципы:

В основу программы внеурочной деятельности «Искусство дизайна» положены следующие принципы:

- строить педагогический процесс согласно возрастным и индивидуальным особенностям учащихся;
- знать зоны ближайшего развития, определяющие возможности учащихся, опираться на них при организации воспитательных отношений;
- направлять педагогический процесс на развитие самовоспитания, самообразования, самообучения учащихся.

Организация процесса обучения:

Учебный курс 3-7 классов рассчитан на 6 часов в неделю, 231 час в год. Возраст обучающихся 9-14 лет.

Место проведения:

Занятия проводятся в компьютерном классе.

Форма занятий:

Теоретические занятия, практические занятия.

Педагогические технологии:

Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время. В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе. Инновационные педагогические технологии взаимосвязаны, взаимообусловлены и составляют определенную дидактическую систему, направленную на воспитание таких ценностей как открытость, честность, доброжелательность, сопереживание, взаимопомощь и обеспечивающую образовательные потребности каждого ученика в соответствии с его индивидуальными особенностями.

Методы обучения:

Программа предусматривает: изучение истории дизайна, основных направлений и стилей дизайна, современные направления графического дизайна, цветоведение, практические работы в графическом редакторе GIMP и стационарных программах компьютера (текстовый редактор Word, графический редактор Paint, программа PowerPoint «Презентация»).

Истории дизайна - наука о становлении и развитии проектно-художественной деятельности - дизайна.

Задачи: Обучающие: (углубление эстетического познания; знакомство учащихся с историей и видами дизайна). Развивающие: (развитие композиционного мышления, художественного вкуса; развитие творческого воображения; развитие интереса к предмету). Воспитательные: (воспитание собранности, аккуратности; воспитание умения планировать свою работу; воспитание бережного отношения к своему здоровью).

Графический дизайн - процесс визуального общения и решения проблем с использованием типографики, фотографии и иллюстрации.

Задачи: научить детей создавать фирменный стиль, логотипы, создавать полиграфическую продукцию (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое), изготавливать сувенирную продукцию, разрабатывать графический дизайн баннеров.

Цветоведение - психология восприятия цвета - способность человека воспринимать, идентифицировать и называть цвета.

Задачи: высвободить индивидуальные творческие способности ученика в области цвета; вооружить ученика знаниями, умениями и навыками на основе усвоения теории цвета.

Решение этих задач невозможно без развития у детей цвето- и тоночувствительности восприятия, вариативности мышления, креативности, богатой ассоциативной памяти, объемно-пространственного мышления. Необходимо решать и воспитательные задачи - прививать детям уважение к труду, ответственность за выполнение работы, развивать самостоятельность, творческую активность. Всё это способствует развитию эстетического вкуса, чувства цветовой гармонии, формированию общей культуры учеников.

Графический редактор GIMP - мощный и многоцелевой графический редактор.

Задачи: научить детей делать фотографии более сочными, точнее передающими настроение; убирать с фотоснимков лишние элементы; создавать коллажи и плакаты, выполнять графические задания различной сложности.

Стационарные программы компьютера (текстовый редактор Word, графический редактор Paint, программа «Презентация») - программы предназначенные для создания и редактирования документов на компьютере. В приложении Word можно создавать правильно и красиво оформленный текст, используя в качестве дополнения или фона красочные фотографии и иллюстрации. PowerPoint («презентация») представляет собой мощную программу, предназначенную для создания

оригинальных презентаций. Paint - многофункциональный, но в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор.

Задачи: развитие навыков работы в программах, для выполнения простейших оформительских действий.

Формы работы:

1. Индивидуальная форма работы. Ориентирующая ученика на самостоятельное выполнение учебного задания на уровне его возможностей. Широко используется в ходе программированного или компьютерного обучения. Индивидуализация в обучении означает поддержку и стимулирование развития в ученике того, что составляет его уникальность и неповторимость, поскольку вытекает из внутренне-интенциональной направленности, формируя потенциал личности. Эта форма лежит в основе личностного ориентированного подхода к воспитанию и обучению учащихся. Предусматривает: помощь каждому ученику в осознании собственных потребностей и интересов, необходимости их развития; создание благоприятных условий для развития личности; настройки школьника на индивидуальное творчество.

2. Фронтально-коллективная работа. Заключается в постановке учителем перед классом проблемных вопросов или познавательных задач, в соответствующей разработке которых участвуют все ученики. Обсуждают разные варианты решения. В этих условиях задачей учителя остается направление учебно-познавательной коллективной деятельности учащихся. Нередко здесь имеют место коллективные творческие дела (например, подготовка и проведение урока по форме пресс-конференции).

3. Групповая работа. Предполагает совместное планирование учебной деятельности, выбор методов и средств ее осуществления. Среди ее форм различают: бригадную, звеньевую, парную.

1) Бригадная форма имеет две разновидности организации учебной работы:

- Кооперативно-групповой (каждая группа выполняет свое задание, которое является одной из составляющих общего);

- Дифференцированно-групповой (задания распределяются между учениками с различными учебными возможностями зависимости от сложности их выполнения).

2) Звеньевая форма. Как и в бригадной форме, класс делится на группы по 4-6 человек. Считается целесообразным включение в них учеников с разными учебными возможностями. Они работают по единым задачам, закрепляя или анализируя учебный материал или применяя его на практике.

3) Парная работа зачастую предусматривает помощь сильного ученика слабому. Пары бывают постоянными или переменными в зависимости от особенностей учебных задач. Часто работа в паре предполагает взаимное обучение и взаимоконтроль.

2. Описание места курса в учебном плане.

Программа рассчитана на 1 год, на 231 час. Количество учебных часов в неделю – 6 часов.

3. Описание ценностных ориентиров содержания курса.

Истина - это адекватная информация об объекте, получаемая посредством его чувственного или интеллектуального постижения либо сообщения о нем и характеризующаяся с точки зрения ее достоверности.

Ценность - важность, значимость, польза, полезность чего-либо. Внешне ценность выступает как свойство предмета или явления. Однако значимость и полезность присущи им не от природы, не просто в силу внутренней структуры объекта самого по себе, а являются субъективными оценками конкретных свойств, которые вовлечены в сферу общественного бытия человека, человек в них заинтересован или испытывает потребность. Система ценностей играет роль повседневных ориентиров в предметной и социальной действительности человека, обозначений его различных практических отношений к окружающим предметам и явлениям.

Труд - целесообразная, сознательная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей индивида и общества.

Творчество - процесс деятельности, создающий качественно новые материалы и духовные ценности или итог создания объективно нового.

Свобода - состояние субъекта, в котором он является определяющей причиной своих действий, то есть они не обусловлены непосредственно иными факторами, в том числе природными, социальными, межличностно-коммуникативными и индивидуально-родовыми.

Гражданственность - нравственная позиция, выражающаяся в чувстве долга и ответственности человека перед гражданским коллективом, к которому он принадлежит: государство, семья, церковь, профессиональная или иная общность, в готовности отстаивать и защищать от всяких посягательств её права и интересы.

Патриотизм - нравственный и политический принцип, социальное чувство, содержанием которого является любовь к Родине и готовность пожертвовать своими интересами ради неё.

Искусство - образное осмысление действительности; процесс или итог выражения внутреннего или внешнего (по отношению к творцу) мира в художественном образе; творчество, направленное таким образом, что оно отражает интересующее не только самого автора, но и других людей.

4. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Искусство дизайна»

Обучающийся, освоивший программу должен знать: технику безопасности; основные виды дизайна; основы изображения объемных предметов, цветоведение; основные правила построения чертежа; основные направления в дизайне; основы цветоведения и принципы формообразования, композиции; основы проектирования изделий; правила и законы композиции применительно к конкретному направлению искусства дизайна.

Обучающийся, освоивший программу должен уметь: изображать объемные предметы на плоскости; составлять конструировать цветовые композиции на плоскости и в объеме; проектировать новые изделия несложной формы с использованием компьютерных технологий; конструировать несложные объекты по собственному замыслу. Уметь работать в графическом редакторе GIMP, текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint, программе PowerPoint «Презентация».

Обучающийся, освоивший программу должен владеть следующими навыками: самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнения поручений, основными приемами организации пространства в композиции дизайна, основными навыками конструирования, проектирования и макетирования, навыками работы в коллективе и в группах, осуществлять приемы проектной работы на выбранную тему, работы на компьютере в различных программах.

Учебно-тематическое планирование

3-7 класс (231 час)

№ п/п	Перечень разделов и тем	Кол-во часов		
		на тему	теория	практика
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль. Понятие дизайн.	3	3	
2	История графического дизайна в России и за рубежом. Понятие и становление графического дизайна.	3	3	
3	История дизайна. Зарождение дизайна: проблема «точки отсчета». Принципы исторического (эволюционного) изучения дизайна.	3	3	
4	Проблема возникновения дизайна как самостоятельной художественно-проектной практики.	3	3	
5	Передовая инженерия и проблема «века машин».	3	3	
6	Модерн-первый «тотальный стиль».	3	3	
7	Искусство авангарда начала XX века- лаборатория дизайнерской формы.	3	3	
8	Баухауз- первая школа профессионального дизайна.	3	3	
9	Текстовый редактор Word (его возможности).	3	3	
10	Текстовый редактор Word (практическая работа).	3		3
11	Графический редактор Paint (его возможности).	3	3	
12	Графический редактор Paint (практическая работа).	3		3
13	Программа PowerPoint «Презентация» (ее возможности).	3	3	
14	Программа PowerPoint «Презентация» (практическая работа).	3		3
15	Цветоведение и колористика. Теплые и холодные цвета. Сочетание цветов. Цветовой круг Иттена. Схемы сочетания цветов по цветовому кругу Иттена. Сочетание отдельных цветов.	3	3	
16	Обзор графического редактора GIMP. Возможности графического редактора.	3	3	3
17	Работа с графическим редактором GIMP. Ознакомление с интерфейсом программы.	3		3
19	Создание фона, изменение цвета, анимация цвета в графическом редакторе GIMP.	3		3
20	Графическая зарисовка зданий города в графическом редакторе GIMP.	3		3
21	Работа со слоями в графическом редакторе GIMP.	3		3
22	Работа с фото в графическом редакторе GIMP.	3		3
23	Вставка картинки в текст в графическом редакторе GIMP.	3		3
24	3D текст в GIMP - создаём объёмную дату: «2023».	3		3
25	Создаём простой ледяной текст в графическом редакторе GIMP.	3		3

26	Зарисовка новогодней открытки в графическом редакторе GIMP. Промежуточный контроль.	3		3
27	Создание фона для обоев на рабочий стол в графическом редакторе GIMP.	3		3
28	Декоративная стилизация изображения в графическом редакторе GIMP.	3		3
29	Создание светящегося текста, картинка в нескольких кадрах, эффект свечения в графическом редакторе GIMP.	3		3
30	Рисунок птицы в графическом редакторе GIMP.	3		3
31	Рисунок машины в графическом редакторе GIMP.	3		3
32	Как нарисовать дерево в графическом редакторе GIMP.	3		3
33	Создание мыльных пузырей в графическом редакторе GIMP.	3		3
34	Рисунок дракона в графическом редакторе GIMP.	3		3
35	Создание объёмного эффекта изображения «Объятия письма».	3		3
36	Создание открытки к Международному женскому дню - 8 марта, в графическом редакторе GIMP.	3		3
37	Добавление жизни в фотографию в графическом редакторе GIMP.	3		3
38	Эффект дыма (дымки) над водой в графическом редакторе GIMP.	3		3
39	Объёмный текст из воды с брызгами в графическом редакторе GIMP.	3		3
40	Анимация в графическом редакторе GIMP - «Вращающаяся планета на руках».	3		
41	Создание текста из мультфильма «Ну, погоди!».	3		3
42	Портрет в стиле поп-арт в графическом редакторе GIMP.	3		3
43	Создание журнала в графическом редакторе GIMP.	3		3
44	Длинная тень у текста в графическом редакторе GIMP в стиле Material Design.	3		3
45	«Пишущий карандаш» - анимация текста в графическом редакторе GIMP.	3		3
46	Мини-плакат к празднику «Последнего звонка» в графическом редакторе GIMP.	3		3
47	Итоговый контроль. Проект: Разработка и графическая зарисовка: дома, магазина, театра, музея или др.	9		9
48	Защита проекта.	3		3
	Итого	231	39	182

Содержание занятий.

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль. Понятие дизайн. (3 ч.)

Рассказ педагога о предстоящей работе в течении учебного года. Ознакомление с персональным компьютером, инструктаж по технике безопасности. Ознакомление с понятием дизайн.

Тема 2. История графического дизайна в России и за рубежом. Понятие и становление графического дизайна. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Знакомство с историей графического дизайна в России и за рубежом. Понятие и становление графического дизайна.

Тема 3. История дизайна. Зарождение дизайна: проблема «точки отсчета». Принципы исторического (эволюционного) изучения дизайна. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с историей графического дизайна в России и за рубежом. Понятие и становление графического дизайна.

Тема 4. Проблема возникновения дизайна как самостоятельной художественно-проектной практики. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с проблемой возникновения дизайна как самостоятельной художественно-проектной практики.

Тема 5. Передовая инженерия и проблема «века машин». (3 ч.)

Теоретическое занятие. Знакомство с передовой инженерией и проблемой «века машин».

Тема 6. Модерн-первый «тотальный стиль». (3 ч.)

Теоретическое занятие. Знакомство с модерн-первым «тотальным стилем».

Тема 7. Искусство авангарда начала XX века- лаборатория дизайнерской формы. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Знакомство с искусством авангарда начала XX века- лаборатория дизайнерской формы.

Тема 8. Баухауз - первая школа профессионального дизайна. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Знакомство с Баухауз - первой школой профессионального дизайна.

Тема 9. Текстовый редактор Word (его возможности). (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с текстовым редактором Word и его возможностями.

Тема 10. Текстовый редактор Word (практическая работа). (3 ч.)

Практическая работа в текстовом редакторе Word (ввод текста).

Тема 11. Графический редактор Paint (его возможности). (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с графическим редактором Paint и возможностями программы.

Тема 12. Графический редактор Paint (практическая работа). (3 ч.)

Практическая работа в графическом редакторе Paint (рисунок геометрических фигур).

Тема 13. Программа PowerPoint «Презентация» (ее возможности). (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с программой Microsoft PowerPoint «Презентация», ее возможности.

Тема 14. Программа PowerPoint «Презентация» (практическая работа). (3 ч.)

Практическая работа в программе Microsoft PowerPoint «Презентация» (создание презентации).

Тема 15. Цветоведение и колористика. Теплые и холодные цвета. Сочетание цветов. Цветовой круг Иттена. Схемы сочетания цветов по цветовому кругу Иттена. Сочетание отдельных цветов. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление с понятием-цветоведение, разбор теплых и холодных цветов. Цветовой круг Иттена.

Тема 16. Обзор графического редактора GIMP. Возможности графического редактора. (3 ч.)

Теоретическое занятие. Ознакомление и обзор графического редактора GIMP, его возможности. Установка программы на персональные компьютеры.

Тема 17. Работа с графическим редактором GIMP. Ознакомление с интерфейсом программы. (3 ч.)

Практическое занятие. Работа в программе GIMP, просмотр команд программы и ознакомление с интерфейсом.

Тема 19. Создание фона, изменение цвета, анимация цвета в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание фона, изменение цвета, анимация цвета).

Тема 20. Графическая зарисовка зданий города в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (зарисовка зданий города).

Тема 21. Работа со слоями в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (работа со слоями).

Тема 22. Работа с фото в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (работа с фото).

Тема 23. Вставка картинки в текст в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (вставка картинки в текст).

Тема 24. 3D текст в GIMP - создаём объёмную дату: «2023». (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (3D текст- создаём объёмную дату: «2022»).

Тема 25. Создаём простой ледяной текст в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создаём простой ледяной текст).

Тема 26. Зарисовка новогодней открытки в графическом редакторе GIMP. Промежуточный контроль. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (зарисовка новогодней открытки).

Тема 27. Создание фона для обоев на рабочий стол в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание фона для обоев на рабочий стол).

Тема 28. Декоративная стилизация изображения в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (декоративная стилизация изображения).

Тема 29. Создание светящегося текста, картинка в нескольких кадрах, эффект свечения в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание светящегося текста, картинка в нескольких кадрах, эффект свечения).

Тема 30. Рисунок птицы в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (рисунок птицы).

Тема 31. Рисунок машины в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (рисунок машины).

Тема 32. Как нарисовать дерево в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (рисунок дерева).

Тема 33. Создание мыльных пузырей в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание мыльных пузырей).

Тема 34. Рисунок дракона в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (рисунок дракона).

Тема 35. Создание объёмного эффекта изображения «Объятия письма». (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание объёмного эффекта изображения «Объятия письма»).

Тема 36. Создание открытки к Международному женскому дню - 8 Марта, в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (рисунок поздравительной открытки к празднику 8 Марта).

Тема 37. Добавление жизни в фотографию в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (добавление жизни в фотографию).

Тема 38. Эффект дыма (дымки) над водой в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (эффект дыма (дымки) над водой).

Тема 39. Объёмный текст из воды с брызгами в графическом редакторе GIMP.

(3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание объемного текста).

Тема 40. Анимация в графическом редакторе GIMP - «Вращающаяся планета на руках».

(3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание анимации).

Тема 41. Создание текста из мультфильма «Ну, погоди!». (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание текста из мультфильма «Ну, погоди!»).

Тема 42. Портрет в стиле поп-арт в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (портрет в стиле поп-арт).

Тема 43. Создание журнала в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание журнала).

Тема 44. Длинная тень у текста в графическом редакторе GIMP в стиле Material Design.

(3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (создание длинной тени у текста).

Тема 45. «Пишущий карандаш» - анимация текста в графическом редакторе GIMP. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP («пишущий карандаш» - анимация текста).

Тема 46. Мини-плакат к празднику «Последнего звонка» в графическом редакторе GIMP.

(3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP (мини-плакат к празднику «Последнего звонка»).

Тема 47. Итоговый контроль. Проект: Разработка и графическая зарисовка: дома, магазина, театра, музея или др. (3 ч.)

Практическое занятие. Графическая работа в программе GIMP. Разработка и графическая зарисовка ландшафтного дизайна на выбор учащегося: дома, магазина, театра, музея или др.

Тема 48. Защита проекта. (3 ч.)

Практическое занятие. Сдача и защита проекта.

Систематический контроль усвоения материала: устный опрос, практические работы, контрольные работы. По завершению обучения каждый учащийся должен предоставить итоговый графический проект.

Материально-техническое обеспечение

1. Наличие специального кабинета (компьютерный класс).
2. Персональные компьютеры (10 штук.)
3. Графический редактор КОМПАС.
4. Графический редактор GIMP.

Список литературы:

1. Барбер Б. Рисуем фигуру человека : пер. с англ. Т. Платоновой. – М.: Эксмо, 2012.
2. Богданов С. Справочник по рисованию : Материалы. Приёмы. Техники. – Минск.: Харвест, 2011.
3. Жданова Н.С. Перспектива : Учеб.пособие для учреждений сред. проф. образования. – М.: ВЛАДОС, [печ.2014].
4. Кулебакин Г.И., Кильпе Т.Л. Рисунок и основы композиции [Электронный ресурс] Учеб. Для ПТУ. – 4-е изд., перераб. и доп. – М. :Высш. шк., 1994.
5. Ли Н.Г. Рисунок : Основы учебного академического рисунка : Учебник. – М.: Эксмо, 2015.
6. Лучшие уроки : Основы рисования : пер. с англ. А. Степановой. – М.: АСТ, 2015.
7. Перспектива и композиция в примерах: шаг за шагом : пер. с англ. – М.: АСТ, Астрель, 2006.
8. Сенин В., Коваль О. Школа рисунка карандашом. Натюрморт. Пейзажи. Портрет [Электронный ресурс] . –Харьков, Белгород,2007.
9. Школа изобразительного искусства: Вып. 5: Учеб.-метод. пособие / Российская Акад. Художеств. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Изобраз. Искусство, 1994.
10. Школа изобразительного искусства: Вып. 2. – 3-е изд., испр. и доп. / А.Н. Буйнов, Е.М. Елизарова, Б.В. Иогансон и др. – М.: Изобраз. искусство, 1988.
- №2003 «Преподавание черчения и изобразительного искусства». – М. : просвещение, 1985.
11. Гнедич П. История искусств. Зодчество. Живопись. Ваяние. От древнего Египта до Средневековой Европы./ Пред.и ком. Н.В. Геташвили. – М.: ОЛМА, 2015.
12. Гнедич П. История искусств. Зодчество. Живопись. Ваяние. Эпоха Возрождения мировые шедевры. /Пред.и ком. Н.В. Геташвили. – М.: ОЛМА, 2015.
13. Данилов Л. Моя первая книга об искусстве. – М.: ОЛМА Медиа Групп 2013
14. Калашников В. Историческая картинка : Энциклопедия для детей. – М.: Белый город, 2003.
15. Лосева Н.М., Сидорова Н.А. Искусство Энтурии и древней Италии. Очерки. – М.: Искусство, 1988.
16. Любимов Л. Искусство Древней Руси: Кн. для чтения. – М.: Просвещение, 1981.