

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА С. ФЕДОРОВКА
ФЕДОРОВСКОГО РАЙОНА САРАТОВСКОЙ ОБЛАСТИ ИМ. И.С. ГАВВА

Принята на заседании педагогического
совета
от «28» августа 2023 г
Протокол № 1

Утверждено:
Директор МОУ СОШ с. Федоровка
И.С. Гавва
/ Артемьева Т.В./
Приказ № 129 от «31» 08 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Виртуальный вернисаж»**

Направленность программы: художественная

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:

Цыпунова Е.С.

педагог дополнительного образования

с. Федоровка, 2023 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная программа дополнительного образования детей "Виртуальный вернисаж" создана на основе примерной программы обучения изобразительному искусству (базовый уровень) с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Направленность дополнительной образовательной программы

Образовательная программа дополнительного образования детей "Виртуальный вернисаж" - комплексная, модифицированная. Направленность данной программы – художественная. Предполагает базовый уровень освоения программных знаний и практических навыков.

Программа предназначена для детей 9–15 лет. Занятия направлены на развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей детей средствами и методами изобразительного искусства и информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Цель программы: развитие творческого потенциала обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника.

Основные задачи:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики.
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- развить творческий потенциал обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника.
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Воспитательные:

- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Актуальность программы обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития

личности в целом.

В условиях массового внедрения цифровой техники знания, умения и навыки, составляющие "компьютерную грамотность", приобретают характер обязательных. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Соединение художественных умений классической изобразительной деятельности с новыми цифровыми технологиями – это соответствие требованиям современного мира.

Новизна. Программа реализуется в условиях Центра образования цифровых и гуманитарных профилей «Точка роста». Особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей, в том числе изобразительного творчества на бумаге и компьютере способствует формированию целостного восприятия окружающего мира.

Новизна программы так же состоит в том, что в процессе обучения обучающиеся, передают изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии имитируют ощущения от традиционных художественных инструментов — карандашей, ручек и кистей. Цифровые носители способны имитировать различные кисти, материалы и поверхности и поддерживают множество эффектов, так что учащиеся могут действительно создать то, что увидели в своем воображении. «Планшетное рисование» дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ни чем не ограничены: нет никакой бумаги и никаких ограничений по размеру полотна. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент ученик может отменить то, что его не устраивает. В программе прослеживается интеграция предметов, объединенных общей направленностью (история искусств, рисование, технология, основы информатики).

Сроки реализации данной образовательной программы

Программа рассчитана на 1 учебный год.

Возраст детей, участвующих в реализации образовательной программы

Возраст детей 9 -15 лет.

Возраст и возрастные особенности детей участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

Произвольные внимания *младшего школьника* требует так называемой близкой мотивации. Основная тенденция развития воображения в младшем школьном возрасте – это совершенствование воссоздающего воображения. Оно связано с представлением ранее воспринятого или созданием образов в соответствии с данным описанием, схемой, рисунком и т. д. Воссоздающее воображение совершенствуется за счёт всё более правильного и полного отражения действительности. Творческое воображение как создание новых образов, связанное с преобразованием, переработкой впечатлений прошлого опыта, соединением их в новые сочетания,

комбинации, также развивается

Средний школьный возраст характеризуется тем, что восприятие подростка более планомерно, организовано и целенаправленно в сравнении с тем, как воспринимает жизнь и учебу младший школьник. Характерной чертой ребенка данного возраста можно назвать его специфическую селективность: интересные дела или интересные уроки являются очень увлекательными для ребят, поэтому теперь они могут довольно долго сосредотачиваться на чём-то одном. В то же время все еще имеет место быть произвольное переключение внимания, к которому приводят интерес к яркому и необычному и легкая возбудимость. Организация процесса учебы и воспитания должна быть таковой, чтобы у подростка не было возможности, времени или желания отвлекаться от учебного процесса на посторонние дела. Необходимо также отметить, что в данный период дети среднего школьного возраста гораздо острее воспринимает происходящее вокруг него, гораздо большее влияние на школьника оказывают не педагоги и родители, а общество.

Форма организации образовательной деятельности обучающихся - групповая.

Организация аудиторных, внеаудиторных занятий

Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей, половина учебного времени отводится на традиционное рисование (акварель, гуашь, карандаш и т.д.), вторая половина на компьютерную графику. Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК (до 50% учебного времени) по всем темам, занятия включают здоровьесберегающие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Работа с ПК проводится по трем формам:

1. *Демонстрационная* - работу на интерактивном комплексе выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.
2. *Фронтальная* - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

Формы занятий:

- учебное занятие,
- коллективная комплексная работа,
- экскурсия в виртуальный музей,
- мастер-класс
- вернисаж

Наполняемость группы

Наполняемость группы – 10-15 человек. Состав группы постоянный, набор детей свободный.

Продолжительность занятий

Режим занятий следующий: 2 часа в неделю, 72 часа в год.

Планируемые результаты освоения образовательной программы

Личностные результаты

- эмоционально-ценностное отношение к природе, человеку, обществу;
- различать и передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональное состояние и своё отношение средствами художественного языка;
- понимание особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- сформированность эстетических потребностей — потребностей в общении с искусством, природой, потребностей в творческом отношении к окружающему миру, потребностей в самостоятельной практической творческой деятельности;
- овладение навыками коллективной деятельности в процессе совместной творческой работы в команде одноклассников под руководством учителя;
- умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, соотносить свою часть работы с общим замыслом.

Метапредметные результаты

Регулятивные

- умение планировать и грамотно осуществлять учебные действия в соответствии с поставленной задачей, находить варианты решения различных художественно-творческих задач;
- умение рационально строить самостоятельную творческую деятельность, умение организовать место занятий.

Познавательные

- видеть и воспринимать проявления художественной культуры в окружающей жизни;
- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с способностей учащихся, проявляющихся в познавательной и практической творческой деятельности;
- осознанное стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов
- использовать полученную информацию для решения различных учебно-творческих задач в процессе поиска дополнительного изобразительного материала, выполнение проектов, отдельных упражнений по живописи, графике, и т.д.

Коммуникативные

- Умение сотрудничать с товарищами в процессе совместной деятельности, соотносить свою часть работы с общим замыслом;
- умение обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность и работу одноклассников с позиций творческих задач данной темы, с точки зрения содержания и средств его выражения;
- овладение умением вести диалог, распределять функции и роли в процессе выполнения коллективной творческой работы.

Предметные результаты

- знание видов художественной деятельности: изобразительной
- понимание образной природы искусства;
- эстетическая оценка явлений природы, событий окружающего мира;
- применение художественных умений, знаний и представлений в процессе выполнения художественно-творческих работ;
- умение обсуждать и анализировать произведения искусства, выражая суждения о содержании, сюжетах и выразительных средствах;
- способность использовать в художественно-творческой деятельности различные художественные материалы и художественные техники;
- способность передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональные состояния и свое отношение к природе, человеку, обществу;
- умение компоновать на плоскости листа и в объеме задуманный художественный образ;
- освоение умений применять в художественно-творческой деятельности основы цветоведения, основы графической грамоты;
- умение характеризовать и эстетически оценивать разнообразие и красоту природы различных регионов нашей страны.

После завершения курса обучающийся будет знать:

- назначение и основы применения компьютерной графики;
- специальную терминологию;
- принцип работы графического редактора;
- простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- понятие композиции, дизайна в графике;

Обучающийся будет уметь:

- запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- сохранять и загружать изображения;
- выполнять операции над фрагментами;
- выполнять надписи на изображении;
- решать типовые задачи обработки графической информации;
- создавать и редактировать презентации.

Способы определения результативности

Управление программой: после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, проводится занятие - "виртуальный вернисаж" работ воспитанников, экспресс-выставки и обсуждение рисунков, выполненных на бумаге проводятся на каждом занятии.

Учебный план

Название темы	Количество часов			Формы контроля
	Всего	теория	практика	
Рисование на бумажной основе.	29	9	20	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.
Посещение и обсуждение выставок в	5	2	3	Собеседование по

виртуальном музее художников				материалам выставки.
Рисунок в растровом графическом редакторе	4	2	2	Предъявление коллективной работы.
Изучение графического редактора в расширенными возможностями. Выполнение упражнений, самостоятельных творческих работ.	24	10	14	Создание самостоятельных зачетных работ.
Создание зачетной работы с использованием графического редактора с расширенными возможностями.	8	2	6	Презентация зачетной работы.
Повторение. Резерв.	2	1	1	
Итого:	72		72	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Тема занятия
Раздел 1. «Художник – дизайн – архитектура»	
1	<p>«Введение в искусство архитектуры». Архитектура и ее функции в жизни людей. Направления современной архитектуры. Объемно – пространственная и плоскостная композиция.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Создание сложной пространственно – макетной композиции с использованием различных фактур и материалов, решение задач пропорциональности, сомасштабности, гармонии, баланса масс и форм в их пространственной и функциональной взаимосвязи.</p>
2	<p>«Ландшафтная архитектура. Проект монумента Славы (или Дизайн и архитектура моего сада). Примеры ландшафтной архитектуры. Занятия в компьютерном классе.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Создание макета ландшафтно – городского фрагмента среды (например сквер с фонтаном и монументом Славы, городской парк), с использованием имитирующих фактур.</p>
3	<p>«Истоки монументальных видов искусств». Монументальная скульптура. Примеры монументальных скульптур, Фотослайды.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Выполнение рельефа. Папье - маше. Лепка.</p>
4	<p>«Витраж». Картины – окна. Витражная живопись. Пластический язык материала и его роль в создании образа. Роль выразительных средств (форма, цвет, фактура) в построении декоративной композиции витража.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Разработка эскизов витража для оформления интерьера школы. Моделирование в программе</p>
5	<p>«Мозаика». Древнее искусство мозаики и его актуальность в наше время. Декоративность мозаичных сюжетов. Новое понимание красоты.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Аппликация по собственному эскизу. Фактура и материалы разные, на выбор. Интерпретация древних образов: древа Жизни, коня, птицы, Макоши (мать – земля).</p>
6	<p>«Интерьер как синтез искусств в архитектуре». Дизайн интерьера. Интерьер и вещь в доме. Роль материалов, фактур и цветовой гаммы. Функциональная красота или роскошь предметного мира.</p> <p><i>Практическая часть.</i> Создание схемы предметной компоновки интерьеров дома. визуальная архитектура. Работа за компьютером.</p>
7	<p>«Фантастический проект «Архитектура будущего». Мечты и представления детей о своем будущем жилище, реализующихся в их архитектурно – дизайнерских проектах.</p> <p><i>Практическая часть.</i> «Город будущего», «Поселение в космосе».</p>

	Конструирование.
8	<p>«Ты – архитектор». Понятие модуля. Единство эстетического и функционального в объемно – пространственной организации среды жизнедеятельности людей. Природно – экологические, историко – социальные и иные параметры, влияющие на композиционную планировку города. Фотографии архитектурных проектов: И.Уткин. город – мост; Кендзо Танге. Проект застройки Токийского залива.</p> <p>Практическая часть. Проектирование города: архитектурный замысел и его осуществление. Конструирование и макетирование с использованием имитирующих фактур. Коллективная работа.</p>
9	<p>«Дизайн и проект моего дома». Мой дом – мой образ жизни. Принципы членения пространства на функциональные различные зоны.</p> <p>Практическая часть. Программа ArtCon визуальная архитектура. Работа за компьютером</p>
Раздел 2. «Дизайн – графика»	
1	<p>«Стилизация». Декоративное обобщение и подчеркивание особенностей формы предметов с помощью ряда условных приемов. Стилизация в народном творчестве. Превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции; обобщение формы с изменением абриса; обобщение формы в ее границах; обобщение и усложнение формы, добавление деталей, отсутствующих в натуре. Примеры стилизации.</p> <p>Практическая часть. Создать орнамент на основе стилизации природных форм: морские раковины, насекомые, пресмыкающиеся и т.д.</p>
2	<p>«Шрифтовая композиция». Буква как изобразительно – смысловой символ звука. Буква и искусство шрифта, «архитектура» шрифта, шрифтовые гарнитуры.</p> <p>Практическая часть. Создание композиции, включающей, помимо прямоугольников, прямых линий и круга, букву. Маркеры, можно использовать аппликацию.</p>
3	<p>«Графическая фантазия». Виды графики, язык графического искусства, разнообразие стилей и направлений в графике. А. Дюрер. Гравюра «Св. Иероним в келье», гравюра В. Фаворского, печатная графика Д. Митрохина.</p> <p>Практическая часть. Нарисовать в движении фигуры мальчика и девочки, при этом разбить форму на участки, каждый из которых нужно зарисовать по – разному.</p>
4	<p>«Многообразие форм полиграфического дизайна». Многообразие видов полиграфического дизайна: от визитки до книги. Соединение текста и изображения. Коллажная композиция: образность и технология.</p> <p>Практическая часть. Макет разворота или обложки детской книги. Коллаж.</p>
5	<p>«Экслибрис». Личный знак, отражающий внутреннее состояние человека, его интересы, увлечения. Примеры экслибрисов художников, поэтов, музыкантов, писателей. Графическое решение .</p> <p>Практическая часть. Создание экслибриса в графической технике (тушь), можно использовать технику граттаж.</p>
6	<p>«Эмблема и герб». Декоративность, орнаментальность, изобразительная условность искусства геральдики. Герб возник как знак достоинства его владельца, символ чести рода. Изображение средневековых гербов, слайды «Старинные гербы русских городов»</p> <p>Практическая часть. Создание проекта собственного герба или герба своей семьи с использованием декоративно – символического языка геральдики.</p>
Раздел 3. «Мода, культура и мы»	
1	<p>«Законы композиции в одежде». Силуэт, линия, фасон. Многообразие современной материально – вещной среды. Соответствие материала и формы в одежде. Технология создания одежды. Целесообразность и мода. О психологии</p>

	индивидуального и массового. Законы композиции в одежде. Силуэт, линия, фасон. Практическая часть. Специфика эскиза модных коллекций одежды – создание рисунка – копии. Можно снять видеорепортаж с улицы на тему: «Мода», сделать совместный анализ увиденного на занятии.
2	«Мой костюм – мой облик». Дизайн современной одежды. О психологии индивидуального и массового. Мода – бизнес и манипулирование массовым сознанием. Возраст и мода. Молодежная субкультура и подростковая мода. «Быть или казаться»? каталоги одежды, иллюстрации из журналов мод. Практическая часть. Проектный рисунок одного из комплектов костюма (для дома, улицы, работы и т.д), подбор цветовой гаммы. Силуэтный рисунок + ткань или др.
3	«Грим, визаж, прическа в практике дизайна». Искусства грима и прически. Лик или личина? Форма лица и прическа. Макияж дневной, вечерний, карнавальный. Грим бытовой и сценический. Боди – арт и татуаж как мода. Фотографии из книг: Ли Бейган. Грим, макияж. Практическая часть. Рисование прически и макияжа на фотографии, проба нанесения грима и макияжа на «Живой натуре». Боди – арт.
4	«Текстильный дизайн». История развития текстильного производства. Роль текстиля в создании образа одежды. Фактура, цветовое решение. Материаловедение. Практическая часть. Создание узора для ткани, с последующей разработкой ее в облик одежды. Варианты текстиля. Гуашь, монотипия, батик, набивная техника и т.п.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Дата и время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. «Художник – дизайн – архитектура»						
1	08.09.23	учебное занятие	2	Введение в искусство архитектуры.	Кабинет технологии	Собеседование по материалам выставки
2	15.09.23	учебное занятие	2	Ландшафтная архитектура.	Кабинет технологии	Вернисаж
3	22.09.23	экскурсия в виртуальный музей	2	Истоки монументальных видов искусств.	Кабинет технологии	Собеседование по материалам выставки.
4	29.09.23 06.10.23	комплексная работа	4	Витраж.	Кабинет технологии	Вернисаж
5	13.10.23 20.10.23	мастер-класс	4	Мозаика.	Кабинет технологии	Презентация зачетной работы.
6	27.10.23 03.11.23	коллективная	4	Интерьер как синтез искусств в архитектуре.	Кабинет технологии	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.
7	10.11.23	коллективная	4	Фантастический	Кабинет	Создание

	17.11.23			проект «Архитектура будущего».	технолог ии	самостоятельных зачетных работ.
8	24.11.23	коллективная	2	Ты – архитектор.	Кабинет технолог ии	Предъявление коллективной работы.
9	01.12.23 08.12.23	мастер-класс	4	Дизайн и проект моего дома.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
Раздел 2. «Дизайн – графика»						
10	15.12.23 29.12.23	мастер-класс	4	Стилизация	Кабинет технолог ии	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.
11	05.01.24 12.01.24	мастер-класс	4	Шрифтовая композиция.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
12	19.01.24 26.01.24	мастер-класс	4	Графическая фантазия.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
13	02.02.24 09.02.24	комплексная работа	4	Многообразие форм полиграфического дизайна.	Кабинет технолог ии	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.
14	16.02.24	учебное занятие	2	Экслибрис.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
15	02.03.24 09.03.24	учебное занятие	4	Эмблема и герб.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
Раздел 3. «Мода, культура и мы»						
16	16.03.24 30.03.24	учебное занятие	4	Законы композиции в одежде.	Кабинет технолог ии	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.
17	06.04.24 13.04.24	учебное занятие	4	Мой костюм – мой облик.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
18	20.04.24 27.04.24	мастер-класс	4	Грим, визаж, прическа в практике дизайна.	Кабинет технолог ии	Создание самостоятельных зачетных работ.
19	10.05.24 17.05.24	экскурсия в виртуальный музей	4	Текстильный дизайн.	Кабинет технолог ии	Проведение итоговых выставок, предъявление коллективной работы.

Методическое и программное обеспечение

Методические рекомендации по проведению практических работ. Дидактическое обеспечение: тренировочные упражнения, занимательные задания, игровые задания, система упражнений для глаз.

Программные средства: операционная система Windows, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, растровый графический редактор . Босова Л.Л., Угринович Н.Д. Компьютерный практикум на CD-ROM. - М.: БИНОМ, 2007.

Средства обучения:

Перечень оборудования

<i>Наименование оборудования (инструментов, материалов, приспособлений)</i>	<i>Количество</i>
Мольберты	10
Краски акварель	12
Краски гуашь	12
Бумага А3, А4	12
Цветная бумага, картон	12
Цветные карандаши	12
Фломастеры	12
Кисти разных размеров	24 шт
Пастель масляная, сухая	12
Пластелин	12
Ножницы	12
Клеящий карандаш	12

Перечень технических средств обучения

<i>Наименование технических средств обучения</i>	<i>Количество</i>
Ноутбуки	12

Моноблок	1
Интерактивный комплекс	1
Сканер	1

Список использованных ресурсов

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Методическое пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Стрелкова Л.М. Photoshop. Практикум - М.: Интеллект-Центр, 2006.
3. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Горбунова Л.Н., Лунина Т.П. Клуб весёлых информатиков. - Волгоград: Учитель, 2009.
6. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов "Информатика". - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
7. Парнах М.А. Уроки изобразительного искусства: Методическое пособие для учителей, воспитателей и родителей. - М.: Издатель Рассказов, 2000.
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
(<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Приложение 1.

Контрольно-измерительные материалы

Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:

- а) живописи
- б) скульптуры
- в) графики

Вид искусства, основным средством художественной выразительности которого является цвет:

- а) графика
- б) живопись
- в) скульптура

Вид изобразительного искусства, дающий объёмно – пространственное изображение человека, предметов:

- а) скульптура
- б) живопись
- в) графика

Рисунки, сделанные карандашом или тушью, гравюры, плакаты – всё это

- а) живопись
- б) скульптура
- в) графика

Предварительный рисунок к произведению, отражающий поиски наилучшей композиции:

- а) набросок
- б) эскиз
- в) этюд

Быстрый рисунок с целью изучения натуры:

- а) этюд
- б) набросок
- в) эскиз

Какой цвет не относится к тёплым:

- а) жёлтый б) синий в) оранжевый

Какой цвет не относится к основным цветам:

- а) желтый
- б) красный
- в) зеленый

К какому виду искусства относится понятие «лессировка»: а)

- живопись
- б) графика
- в) архитектура

Один из жанров изобразительного искусства, посвящённый изображению предметов обихода, снеди, цветов и пр.

- а) натюрморт
- б) анималистический
- в) батальный

Жанр, связанный с изображением животных в графике, скульптуре, живописи:

- а) анималистический
- б) мифологический
- в) исторический

Жанр живописи или графики, в котором основной предмет изображения – природа:

- а) портрет
- б) пейзаж
- в) натюрморт

Тест «Средства мультимедиа»

Редактирование текста представляет собой:

- процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла
- процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста
- процесс внесения изменений в имеющийся текст
- процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети

Программа для создания презентации?

- Power Point
- Paint
- Opera
- Все выше перечисленные

С помощью графического редактора Paint можно ...

- создавать и редактировать простые графические изображения
- редактировать вид и начертание текстовой информации
- настраивать анимацию графических объектов
- создавать и редактировать графики
- с помощью графического редактора с расширенными возможностями можно ...

- создавать и редактировать графические изображения, рисунки, фотографии □ редактировать вид и начертание текстов
- настраивать анимацию графических объектов □ создавать и редактировать диаграммы

Викторина «Компьютерный художник»

- В каких программах можно рисовать?
- В каком графическом редакторе существует работа со слоями?
- Назовите инструменты выделения гр. Редактора?
- Как можно настроить инструмент «кисть» в гр. Редакторе?
- Что такое трансформирование объекта?
- Что такое Цветовые режимы?
- Какие существуют способы заливки объекта?
- Какие эффекты можно применить в слое?
- Какие эффекты можно применить к изображению?
- В каких форматах можно сохранять изображение?

Викторина «В мире искусства»

- Как называется искусство проектировать и строить здания.
- Архитектурное сооружение для богослужения.
- Деятельность по законам красоты
- Искусство создания садов, парков, скверов, бульваров.
- Лаконичное броское изображение, рассчитанное на всеобщее внимание.
- Как называется торжественное открытие выставки, в котором участвуют специально приглашенные лица?
- Первая, заглавная буква, с которой начинается книга.
- Нарисованное изображение предмета, сделанное карандашом, углем.
- Наука о цвете.
- Лучший пластический скульптурный материал, созданный самой природой.
- Один из жанров изобразительного искусства, посвященный воспроизведению предметов обихода, снеди, цветов...
- Русский художник-пейзажист. Автор картины «Утро в сосновом бору»
- Изображение человека или группы людей в произведении живописи или скульптуры.
- Художник, рисующий самого себя.