



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ  
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБУЧЕНИЯ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Развитие креативного мышления обучающихся средствами  
компьютерной графики**

**Выпускная квалификационная работа по направлению  
44.03.04. «Профессиональное обучение (по отраслям)»  
Направленность программы бакалавриата  
«Декоративно-прикладное искусство и дизайн»  
Форма обучения заочная**

Проверка на объем заимствований:  
80 % авторского текста

Выполнил:  
студент группы ЗФ-509-080-5-1  
Андреев Дарья Алексеевна

Работа рекомендована к защите  
« 21 » мая 2020 г.  
зав. кафедрой ППЦОиПМ  
Корнеева Н.Ю.

Научный руководитель:  
кандидат педагогических наук,  
доцент  
Пахтусова Наталья Александровна

Челябинск  
2020

## Оглавление

Введение.....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
<b>Глава 1. Теоретические основы изучения особенностей и проблем развития креативного мышления обучающихся средствами компьютерной графики .....</b>	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
1.1. Понятие креативного мышления в психолого-педагогической сфере	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
1.2. Особенности развития креативного мышления в младшем школьном и подростковом возрасте .....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
1.3. Средства компьютерной графики и их влияние на развитие креативного мышления обучающихся в процессе обучения. ....	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
<b>Выводы по первой главе.....</b>	<b>25</b>
<b>Глава 2. Практическая работа по развитию креативного мышления обучающихся в процессе обучения с помощью средств компьютерной графики .....</b>	<b>26</b>
2.1. Анализ базы исследования.....	<b>26</b>
2.2. Методические рекомендации по развитию креативного мышления у обучающихся, средствами компьютерной графики.....	<b>30</b>
2.3. Анализы результата практической работы .....	<b>38</b>
<b>Выводы по второй главе.....</b>	<b>44</b>
<b>Заключение.....</b>	<b>46</b>
<b>Приложение .....</b>	<b>48</b>
<b>Библиографический список.....</b>	<b>70</b>

## Введение

Актуальность проблемы формирования креативного мышления обучающихся определена интенсивными изменениями, происходящими в системе образования, которые задают новые ориентиры в обществе и предъявляют требования к развитию творческой личности в современных условиях.

Формирование креативной, творческой личности определяется в качестве одной из задач развития современной системы образования, которая отражена в Законе Российской Федерации «Об образовании». В современном обществе, как никогда, сегодня востребованы специалисты, нацеленные на постоянное саморазвитие, умеющие адаптироваться к постоянно меняющимся жизненным ситуациям, способные искать пути нестандартного разрешения ситуаций и проблем. Неслучайно, в психологических исследованиях особое занимают направления, связанные с развитием креативности – свойства личности, определяющего успешность решения творческих задач.

Понятие креативности в течение многих лет вызывает и интерес, и споры ученых. Меняются подходы к определению креативности, появляются новые точки зрения, но актуальность не уменьшается, поскольку это понятие связано с формированием интеллектуального потенциала человечества.

Многие психологи связывают способности к креативной деятельности, прежде всего с особенностями мышления. Чаще всего под креативностью (от англ. *creativity* - креативность, творческие способности) понимают уровень способности к творчеству, составляющий относительную характеристику личности обучающегося; способность к конструктивным, нестандартным решениям и поведению, а также осознанию и развитию им своего опыта.

Креативность позволяет адаптироваться к изменяющимся условиям жизни, находить новые способы поведения, оптимально использовать внутренние ресурсы личности, способствует ее социализации. Особое значение развитие креативности приобретает в подростковом возрасте. В ряде исследований показано, что подростковый возраст занимает основное место в развитии креативности человека как период осознания собственной индивидуальности и ее свойств (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин, Л.И. Божович, В.И. Слободчиков, Д.И. Фельдштейн, и др.).

Таким образом, креативность – это творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, отдельных видах деятельности. При этом креативное мышление определяется как процесс, способный порождать нетривиальные идеи, отклоняться от общепринятых, традиционных схем мышления, эффективно решать проблемные ситуации. Именно такие способности необходимы современному человеку, живущему в сложном современном мире, а особенно креативные способности необходимы школьникам. Креативное мышление будет намного успешнее формироваться при соблюдении определенного ряда условий. В качестве ключевых условий развития креативности определены: внутренняя мотивация к творчеству, социальное подкрепление творческого поведения, адекватная позитивная самооценка, реализация принципов гуманистической психологии и т.п.

**Цель исследования:** исследование особенностей формирования креативного мышления обучающихся средствами компьютерной графики.

**Объектом** исследования является процесс развития креативного мышления в младшем школьном и подростковом возрасте.

**Предметом** исследования является разработка методических рекомендации по развитию креативного мышления с помощью средств компьютерной графики для детей младшего и подросткового возраста.

**Задачи исследования:**

1. Раскрыть понятие «креативного мышления» в психолого-педагогической литературе.
2. Выявить цели и задачи практической работы.
3. Рассмотреть структуру и признаки, свойства креативного мышления и средства его развития у обучающихся
4. Разработать методические рекомендации по развитию креативного мышления и провести первичную диагностику у обучающихся.

**Методы исследования:**

Теоретическо-поисковой: анализ научно-педагогической и психолого-педагогической литературы по заявленной проблеме.

Эмпирические: изучение педагогического опыта, психодиагностика, наблюдение.

**База исследования:** Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования «Подовиновская детская школа искусств».

**Практическая значимость** полученных результатов будет заключается в разработке методических рекомендаций по развитию креативного мышления у обучающихся средствами компьютерной графики. Результаты исследования имеют универсальный характер, начальные знания, в область компьютерной графики полученные школьниками при обучении имеют огромное значение в дальнейшей работе во всех сферах человеческой деятельности.

**Структура работы.** Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, включающих в себя три параграфа, отражающие основные проблемы рассматриваемой темы, заключения, библиографический список и приложения.

# **ГЛАВА 1. Теоретические основы изучения особенностей и проблем развития креативного мышления обучающихся средствами компьютерной графики**

## **1.1. Понятие креативного мышления в психолого-педагогической сфере**

В нашем мире мышление в большинстве своем определяет успешность человека в мире, его способность решать задачи достигая максимальной продуктивности при затрате своей энергии, его отношение к жизни в целом и умение ориентироваться в окружающем нас мире.

**Мышление** это одна из наивысших ступеней человеческого сознания. Которая в большинстве случаев помогает человеку акклиматизироваться в окружающем нас мире, у человека формируется представление об окружающих его явлениях и предметах, так же мышление помогает накапливать свой жизненный опыт. Мышление представляет собой такую внутреннюю систему, которая помогает рассматривать происходящее и накапливать своеобразные истины, воспроизводить закономерности мира окружающие человека, предсказывать все варианты развития событий.

**Мышление** – это естественный, природный процесс в мозгу человека, вызванный воздействиями внешнего мира, содержание следов которого, преобразуясь, передается от одного образования в мозгу к другому. Воздействие мира – это первопричина появления мышления. Но собственно мышление как процесс начинается не с внешних воздействий, а с появления в мозгу ответа на след, оставленный внешним воздействием, и с появлением нового следа, вызванного этим ответом. Можно сказать, что процесс

появления и движение идеальных образований, оставляющих свои следы в головном мозгу, и есть естественный, природный процесс – мышление.

**Мышление** – это познавательная деятельность человека. Оно является опосредованным и обобщенным способом отражения действительности. Результатом мышления является мысль (понятие, смысл, идея).

Таким образом, мышление - процесс познавательной деятельности индивида, характеризующийся обобщенным и опосредованным отражением действительности.

Особенностью мышления является свойство получать знание о таких объектах, свойствах и отношениях окружающего мира, которые не могут быть непосредственно восприняты. Это свойство мышления осуществляется посредством таких умозаключений, как аналогия и дедукция.

Мышление связано с функционированием мозга, однако сама способность мозга к оперированию абстракциями возникает в ходе усвоения человеком форм практической жизни, норм языка, логики, культуры. Мышление осуществляется в многообразных формах духовной и практической деятельности, в которых обобщается и сохраняется познавательный опыт людей.

Рассмотрим виды мышления. В зависимости от того, какое место в мыслительном процессе занимают слово, образ и действие и как они соотносятся между собой, можно выделить три вида мышления:

- Наглядно-действенное;
- Наглядно-образное;
- Словесно-логическое.

*Наглядно - действенное мышление* выражается в решении задач с помощью реального, физического преобразования ситуации, манипулирования с объектами.

Наглядно-действенное мышление направлено на решение каких-то конкретных задач в разных условиях производственной, конструктивной, организаторской и иной практической деятельности людей. Оно состоит в

понимании техники и в умении человека самостоятельно решать технические задачи.

Наглядно – образное мышление имеет следующие характеристики:

- Помогает анализировать, сравнивать и обобщать различные образы, представления о явлениях и предметах;
- Воссоздает все многообразие различных характеристик предмета;
- Практически неотделимо от воображения.

*Словесно-логическое мышление* – это абстрактное мышление, для которого свойственно использование понятий, логических конструкций, которые иногда не имеют прямого образного выражения (например, стоимость, честность, гордость и т.д.). С помощью данного вида мышления человек устанавливает общие закономерности развития процессов в природе, обществе и обобщает наглядный материал. Словесно - логическое мышление является высшей формой мышления, с его помощью человек может отражать сложные связи, отношения, формировать понятия, делать выводы и решать сложные абстрактные задачи.

В зависимости от степени и характера оригинальности информации, постигнутой человеком, можно различают следующие виды мышления:

- Репродуктивное;
- Продуктивное;
- Творческое (креативное) мышление.

Репродуктивное мышление выражается в воссоздании памятью определенных логических правил, без укрепления новых ассоциаций, сопоставлений, анализа и т.д. Это может происходить сознательно, на интуитивном или подсознательном уровнях (например, решение типовых задач по заранее заданному алгоритму).

Продуктивное и творческое виды мышления выходят за пределы наличных фактов, они выделяют в данных предметах скрытые свойства,



выявляют непривычные связи, способы решения задачи и т.п. Если в процессе мышления рождается новое знание или информация для человека, однако не новое для общества, то это продуктивное мышление. Если же в результате мыслительной деятельности появляется новое для человека и для общества, то здесь проявляется творческое мышление.

Креативное (творческое) мышление — это мышление, приводящее к новым открытиям, принципиально новым результатам.

Творчество - деятельность, результатом которой является создание новых материальных и духовных ценностей. Оно предполагает наличие у личности способностей, мотивов, знаний и умений, благодаря которым создается продукт, отличающийся новизной и оригинальностью, уникальностью. Креативность - творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности, характеризовать личность в целом и (или) ее отдельные стороны, продукты деятельности, процесс их создания.

Обратимся к природе креативности. Создание новых идей невозможно без участия в процессе мышления других психических познавательных процессов. В основе творческого мышления лежат три психических процесса.

- Воображение как умение создать образ, визуализировать идею;
- Внимание как умение видеть нестандартно привычные вещи;
- Память как умение вспомнить и проанализировать накопленный человеком опыт.

Развивая воображение, внимание и память, человек развивает креативность и творческие способности.

Одним из первых ученых, изучавших креативность, стал американский психолог Джой Гилфорд. Он пришел к выводу, что креативное мышление позволяет человеку находить сразу несколько решений проблемы, что приводит к неожиданным выводам и результатам. И это очень хорошо, потому что креативность - важное умение для самых разных сфер жизни. В

работе и учебе оно помогает видеть решения сложных задач. В общении с близкими людьми помогает лучше понимать их и находить к ним подходы. Причем, по мнению Дж. Гилфорда, стать креативным может абсолютно каждый человек.

Концепция креативности как универсальной познавательной творческой способности приобрела популярность после выхода в свет работ Дж. Гилфорда. Основанием этой концепции явилась его кубообразная модель структуры интеллекта: материал  $\times$  операции  $\times$  результаты – SOI (structureoftheintellect).

Гилфорд указал на принципиальное различие между двумя типами мыслительных операций: конвергенцией и дивергенцией. Конвергентное мышление (схождение) актуализируется в том случае, когда человеку, решающему задачу, надо на основе множества условий найти единственно верное решение. В принципе конкретных решений может быть и несколько (множество корней уравнения), но это множество всегда ограничено.

Таким образом, Гилфорд отождествил способность к конвергентному мышлению с тестовым интеллектом, то есть интеллектом, измеряемым высокоскоростными тестами IQ.

Дивергентное мышление определяется как «тип мышления, идущего в различных направлениях» (Дж. Гилфорд). Такой тип мышления допускает варьирование путей решения проблемы, приводит к неожиданным выводам и результатам.

Гилфорд считал операцию дивергенции, наряду с операциями преобразования и импликации, основой креативности как общей творческой способности. Исследователи интеллекта давно пришли к выводу о слабой связи творческих способностей со способностями к обучению и интеллектом. Одним из первых на различие творческой способности и интеллекта обратил внимание Терстоун. Он отметил, что в творческой активности важную роль играют такие факторы, как особенности темперамента, способность быстро усваивать и порождать идеи (а не критически относиться к ним), что

творческие решения приходят в момент релаксации, рассеивания внимания, а не в момент, когда внимание сознательно концентрируется на решении проблем.

Гилфорд выделил четыре основных параметра креативности:

1) оригинальность – способность продуцировать отдаленные ассоциации, необычные ответы;

2) семантическая гибкость – способность выявить основное свойство объекта и предложить новый способ его использования;

3) образная адаптивная гибкость – способность изменить форму стимула таким образом, чтобы увидеть в нем новые признаки и возможности для использования;

4) семантическая спонтанная гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи в нерегламентированной ситуации. Общий интеллект не включается в структуру креативности.

Позже Гилфорд упоминает шесть параметров креативности:

1) способность к обнаружению и постановке проблем;

2) способность к генерированию большого числа идей;

3) гибкость – способность продуцировать разнообразные идеи;

4) оригинальность – способность отвечать на раздражители нестандартно;

5) способность усовершенствовать объект, добавляя детали;

6) способность решать проблемы, т. е. способность к анализу и синтезу.

Американский психолог Пол Торренс выделил четыре особенности креативного мышления:

- Оригинальность, необычность идей.
- Семантическая гибкость - способность видеть объект под разными углами зрения.
- Образная гибкость - способность изменять восприятие объекта, чтобы увидеть скрытые его стороны.

- Способность использовать разные идеи в неопределенной ситуации.

Творческое мышление выступает главным образом как решение задач, вопросов, проблем, которые выдвигаются перед людьми. Решая задачи, человек размышляет, делает выводы, творит и тем самым познает сущность вещей и явлений, открывает законы их связи, а затем на этой основе преобразует мир.

Качество личности, в значительной степени способствующее результативному творчеству - это открытость новому опыту. Это качество выражается в готовности воспринимать и осваивать то новое, что появляется в окружении человека. Творческой личности присущи также следующие качества:

1. Независимость - личностные стандарты для них выше стандартов группы.
2. «Открытость ума» -- готовность поверить своим и чужим фантазиям, восприимчивость к новому и необычному.
3. Высокая толерантность к неопределенным и неразрешимым ситуациям, конструктивная активность в этих ситуациях.
4. Развитое эстетическое чувство, стремление к красоте.

Таким образом, к основным компонентам, составляющим креативное мышление относят:

- Аналитические составляющие: логичность, подвижность, избирательность, сообразительность, ассоциативность, способность дифференцировать и т.д.;
- Эмоциональные компоненты: эмоциональная оценка событий, фактов, явлений, произведений искусства, яркость образов;
- Созидательные компоненты: поиск нетрадиционных решений, рациональный подход, проявление индивидуальности, оригинальности, умение предвидеть результат, стремление соединить в работе лучше характеристики и удачные находки подобных творческих заданий, выбор

правильного и наиболее рационального пути для достижения поставленной цели, умение аналитически и доказательно оправдать свое решение.

## **1.2. Особенности развития креативного мышления в младшем школьном и подростковом возрасте**

Младший школьный и подростковый возраст имеют особое значение для развития креативного мышления, так и для психолого-педагогического сопровождения в целом. В своей совокупности эти возрастные периоды показывают самый мощный по динамике скачек в плане креативного роста. В младшем школьном возрасте впервые можно говорить о полноценном креативном мышлении, но оно отличается ситуативностью и спонтанностью проявления.[3, С.495] В подростковом возрасте, творческое мышление получает скачек в развитии, укрепляется и входит в систему внутривнутрилических связей учебно-познавательной деятельности а так же закрепляется под контролем личности. [13, С. 198]В таком случае мы можем утверждать, что все основные элементы становления креативного мышления, которое можно пройти, наблюдаться в период от младшего школьного возраста до подросткового возраста.

Младший школьный возраст отличается от всех предыдущих периодов вступлением в учебную деятельность. Психологической стороной учебной деятельности является процесс усвоения детьми знания разного содержания а так же разной степени сложности. Этот процесс усвоения знания, не сводится к запоминанию отдельных факторов, он связан со слиянием общественного опыта с личным.

Творческое мышление обогащается за счет постоянно расширяющейся сферы навыков и умений, ученик постепенно учится оперировать по новому с привычными предметами, включать их в

новые связи. Кроме того креативное мышление через учебную деятельность обогащается в плане активизации интеллектуальных умственных сил. Учеба требует постоянной активности, ведь познание это активный процесс. Умственную активность обучающихся приходится стимулировать извне, в следствии это приводит к тому что умственные способности обучающихся стремительно развиваться. Развивается наблюдательности, внимание, память, активизируется воображение, формируются устойчивые волевые качества личности. Этот набор качеств и свойств является основой креативного мышления – оно характеризуется активностью, довольно стойкой системой связей между психическими процессами. Во многом опирается на воображение, основывается на познавательной мотивации.[6, С. 93]

Содержанием творческой деятельности на данном этапе служит учебный материал и повседневная жизнь обучающихся, увиденная ими в процессе обучения в ином свете.

Школьники впервые раскрываются в творческом процессе, без страха решают творческие задачи, оригинально подходят к своей жизни, легко переносят знания из одной области в другую, заниматься образным и предметным моделированием. Креативное мышление получает мощный толчок в общенациональном и предметно содержательном аспектах. Учебная деятельность по мимо всего прочего дает развивающемуся творческому мышлению ребенка импульс мотива субъективной значимости.

Учебная деятельность дисциплинирует эмоциональную активность ученика, что так же важно для развития творческого подхода, как это показано в исследовании Н. В. Кочелаевой. [5, С. 360] Учебная деятельность способствует гармоническому взаимодействию чувственного и рационального познания, что делает детское представление целостным а креативное мышление полноценным, разносторонним и расположенным к субъективным

открытиям. Кроме того, вся учебная деятельность приучает обучающихся к особенностям коллективного труда, воспитывает основы продуктивного межличностного взаимодействия и таким образом создает основу для нешаблонного группового творчества, а также креативного подхода в межличностных отношениях. В младшем школьном возрасте у детей движение от простого к сложному типу строится по принципу наложения, то есть чувственное и действенное познание довольно долго остается актуальным наряду с отвлеченным и этим обогащает опыт, необходимый для решения творческих задач. Специфика этого возраста состоит в том, что разложение материала на элементы дается детям легче, чем синтез, поэтому творческие аналитические задачи решаются школьниками младшими гораздо успешнее, чем синтетические. Так же можно отметить в этой связи, что креативное мышление младших школьников часто развивается по типу дивергентного, т.е. направленного на поиск нескольких вариантов.[7, С. 253]

Обучающиеся способны решать довольно сложные творческие задачи отвлеченного плана, оперировать широкими понятиями, осознавать комплексные значения.

Л.Б. Ермолаева Тмина в своей статье подчеркивает, что творческое мышление младших школьников отличается специфическая черта наличие в творческом процессе механизмов эмоционального и интеллектуального предвосхищения. Эмоциональное предвосхищение свойственно школьникам, в следствии развития оно дополняется интеллектуальным предвосхищением, что делает творческий процесс полнее.

Как указывают многие авторы, роль предвосхищения в мыслительном процессе велика, а в творческом мыслительном процессе – это определяющая роль. Дети младшего школьного возраста, решая мыслительную задачу, сопровождают каждый найденный вариант

положительным эмоциональным подъемом, после проверки и контроля они снова эмоционально оценивают исход.

На общенациональный компонент креативного мышления и на динамику его дальнейшего развития не влияет сфера предпочитаемых интересов главное, чтобы у обучающегося сохранился и поддерживался интерес к обучению, к познанию, к мыслительной деятельности как таковой. Сохранение интереса влечет и сохранение активности в мышлении и творчестве, и этому способствуют гармоничное соотношение нового и уже известного в процессе обучения.

На основании всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что креативное мышление в период школьного времени развивается как в качественно содержательно, так и процессуальном направлениях, и это развитие обусловлено, прежде всего, новой для обучающегося учебной деятельностью и вызываемыми ею изменениями в психических связях.

Можно выделить меж функциональные связи, возрастающий контроль сознания и личности, созревание более продуктивных форм мышления. Эти и другие изменения в психической реальности ребенка служат фундаментом для образования еще несовершенной, но достаточно полноценной и гибкой творческой деятельности, которая является в свою очередь двигателем дальнейшего развития перечисленных областей психики.[8, С. 195]

Однако творческое мышление находится в сильнейшей зависимости от несовершенства психических процессов и личности обучающихся. И перспективы ее развития напрямую вытекают из особенностей дальнейшего обучения и дальнейшего развития всех психических структур. На данном этапе важнейшими достижениями в креативном мышлении является: овладение творческим методом



мышления, овладение свободной аналитика синтетической деятельностью в русле теорико-эмпирической системы.

В подростковый период происходят сильнейшие скачки в формировании всех сторон познавательной деятельности, в становлении личности. В гармонизации индивидуальности, и все это в совокупности сказывается на творческом мышлении подростка, заставляет его существенно обогащаться. Принцип возникновения нового на основе изменения старого в ходе усвоения содержания учебной деятельности, обоснованный Л.С. Выготским и Д.Б. Элькониным, уместно рассматривать и в связи с креативным мышлением.

Содержание учебной деятельности подростков имеет существенные изменения. Целью учебной деятельности подростков является не только усвоение навыков учения и труда, а выработка навыков самостоятельного обучения. Подростки, обладая довольно обширными запасами знания и умения, становятся способными активно применять эти знания и умения в произвольной деятельности.

Школьные занятия сами по себе уже подразумевают креативную деятельность, формируют открытость в мышлении, беглость в умственной деятельности. Обучение четко дифференцируется и становится конкретно предметным, причем предметы, которым обучаются подростки, сложны, разнообразны, требуют приложения достаточных психических сил.

В результате можно говорить о том, что в личностном аспекте креативное мышление подростков развивается через формирующееся самостоятельную и свободную активность, через возрастающие волевые возможности личности, через оптимизирующийся фокус контроля, а операционально мыслительная часть творческого мышления получает толчок через стимулированное учебной абстрактно логическое мышление. У подростков происходят психолого-педагогические изменения. В итоге их креативное мышление сближается со взрослым

типом, становиться многогранным и более полным во всех своих проявлениях и формах. Креативное мышление подростков основывается на гармоничном сочетании теоритической, символической, эмпирической, аналитика синтетической, абстрактно логической форм мыслительной деятельности, усвоенными в ходе предметного обучения.

Разностороннее становление творческого мышления обуславливается не только изменениями в обучении, но и личностными изменениями. Эти изменения являются основой подросткового кризиса, заключающегося в фундаментальной перестройки всех личностных сфер. Положительное влияние этих изменений на креативное мышление можно говорить лишь при позитивном развитии подростка.[10, С. 212]

Одно из основных изменений в данный период переход к более сбалансированной и более включенной в сознании мотивации. Творческая деятельность в подростковый период начинает базироваться не только на спонтанных мотивах познания, но и в значительной мере на творческих целях. Конечно далеко не все подростки настолько успешны в своем развитии, далеко не у всех творческая мотивация является сформированной, но у большинства из них мотивация рано или поздно появляется.

Творческое познание для подростка становиться значимым и подкрепляется положительными эмоциями. Цели деятельности принимают у них статус ценностей, а творческая активность часто приносит им удовлетворение самим своим процессом. Кроме того, как доказано некоторыми исследованиями, уже сформированная к этому времени сфера интересов, богатство личного опыта объективных знании делают информационную основу творческого процесса более прочной.

В подростковом развитии креативного мышления происходит эволюция субъективной значимости творчества. Эти изменения могут заключаться в следующем: в начале подросткового периода творческий подход к учебным и житейским задачам является единственным

поприщем, на котором реализуется столь актуальна для возраста потребность в самоутверждении, т.е. творчество значимо не само по себе, а в том плане что оно удовлетворяет жизненную потребность.

В случае осознания подростком значимости креативного мышления, оно для него становится субъективно значимым.

Многими исследователями подчеркивается роль креативного мышления для формирующейся направленности личности. Многие отмечают самой удачной для креативного развития школьников является гностическая и практическая направленность, обеспечивающая успешное использование знания и объективную ценность творческих решений.

Особым нюансом в подростковом креативном развитии является то, что творческий потенциал раскрывается на основе способностей и принимает за их счет специфические черты. Например, при наличии у подростка художественных способностей более вероятно, что общие механизмы креативного мышления рано или поздно будут направлены именно на художественную деятельность. Ясно, что креативное мышление более результативно там, где тип задачи отвечает типу способностей ребенка. Однако, как мы уже отмечали ранее, данное соотношение не позволяет отождествлять творческое мышление со способностями. [21, С. 176]

Предполагается, что присущие подростку способности при условии их развития в обучении в сочетании с творческой открытостью дают подростковую одаренность. В этом случае целесообразно говорить об особенностях соотношения креативного мышления способностей в структуре одаренности. [25, С. 276]

В целом в подростковом возрасте креативное мышление зависит, прежде всего, от интеллектуальной активности и способности личности обучающегося к саморазвитию. В этот период особенно важно, чтобы подросток имел возможность реализовывать свой творческий

потенциал. В качестве условия для реализации этого потенциала выступают как внешние так и внутренние особенности.[26, С. 368]

Итак, креативное мышление развивается в соответствии с общими законами педагогического процесса и возрастного развития, оно дополняет, усложняет, интегрирует уже существующие психические связи, формирует устойчивое сочленение психических процессов и личности обучающегося, выступает как своеобразная движущая сила развития и может служить индикатором этого развития.[27, С. 206]

Особенности креативного мышления младших школьников и подростков складывается под влиянием содержания и форм учебной деятельности, в которую включены школьники. Эти особенности креативного мышления заключаются как в различных уровнях развития отдельных функций в структуре креативного мышления, так и в качественном своеобразии интеграции этих функций у младших школьников и подростков.

### **1.3. Средства компьютерной графики и их влияние на развитие креативного мышления обучающихся в процессе обучения**

Компьютерная графика – область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Также компьютерной графикой называют результат такой деятельности.

Категоризация восприятий как одно из проявлений активности чувственного отражения имеет большое значение в познавательной деятельности субъекта. Она служит необходимым моментом связи между чувственным и рациональным познанием. Значение категоризации отражаемых объектов в процессе их восприятия заключается в том, что она позволяет выходить за границы непосредственной сенсорной информации. Категории, используемые субъектом для идентификации и классификации чувственно воспринимаемых предметов, формируются на основе сенсорных данных в процессе его практической деятельности, обучения и общения с другими людьми, т. е. под определяющим воздействием социальных факторов, человеческой культуры. Поэтому полнота и богатство чувственных восприятий в значительной мере обусловлены социально. Отнесение предмета или события при его восприятии к определенной категории, в формировании которой принимали участие все органы чувств, позволяет субъекту выходить за пределы непосредственно воспринимаемых свойств этой вещи или события и предсказывать другие, еще не воспринятые свойства данного объекта.

Цвет имеет как психофизиологическую, так и физическую природу. Восприятие цвета зависит от физических свойств света, т.е. электромагнитной энергии, от его взаимодействия с физическими

веществами, а также от их интерпретации зрительной системой человека. Другими словами, цвет предмета зависит не только от самого предмета, но также и от источника света, освещающего предмет, и от системы человеческого видения. Глаз реагирует на три различных стимула, что подтверждает трехмерность природы цвета. В качестве стимулов можно рассматривать, например, доминирующую длину волны (цветовой фон), чистоту (насыщенность) и яркость (светлоту) или красный, зеленый и синий цвета.[29, С. 248]

В компьютерной графике применяются две системы смешивания основных цветов: аддитивная – красный, зеленый, синий (RGB) и субтрактивная – голубой, пурпурный, желтый (СМУК).

Знакомство с цветом предметов, объектов, явлений окружающей жизни и цветовое решение изображений детьми в их рисунках, способствует развитию у них эстетического восприятия, чувства цвета. Большую роль в решении этих задач играет знакомство детей с искусством и природой. Об этом в свое время писал еще Я.А. Каменский. Интерес к цвету, по мнению Я.А. Каменского, формируется у младших школьников постепенно и должен строиться с учетом возрастных возможностей. Цвет предметов имеет большое значение в развитии эстетического восприятия и может выступать для ребенка как один из признаков предмета. Надо использовать только те цвета, которые характерны для предметов и явлений природы окружающих ребенка, и необходимо предоставлять школьникам самим выбирать ту или иную окраску.

Компьютерная графика, как предмет, позволяет активно формировать способности к цветовосприятию и цветовоспроизведению у школьников. Дети любят творить, создавать что-то новое, необычное, отличное от других. Эту любовь можно зажечь, а можно и потушить. Плоды будут тогда, когда будут теми островками обыденной жизни, где можно поиграть, помечтать, пофантазировать, забыться и быть

полностью свободным от внешних обстоятельств, неудач. Можно для этого использовать сказочно-игровую форму преподнесения учебного материала. Современные графические редакторы предоставляют большие возможности работы с цветом, позволяют комбинировать требуемый цвет, а также сформировать свой собственный цвет (в дополнение к предлагаемым палитрам). Ярким примером таких занятий является предметная область колористика.

Особенности организации образовательного пространства, технические средства образовательного процесса на занятиях компьютерной графики. Назначение, особенности работы. Паспорт кабинета. Технические средства обучения. Характеристика технических, визуальных экранно-статических, визуальных экранно-динамических средств обучения. Унифицированные средства технологического обеспечения учебного процесса. Компьютерные (программируемые) средства обеспечения процесса обучения на занятиях компьютерной графике.

Компьютер как техническое средство может использоваться на всех учебных предметах, во всех возрастных группах, обучаемых с любой дидактической целью. Компьютер, мультимедиа и вспомогательная аппаратура могут быть использованы для организации в школе своего издательства, электронной библиотеки, культурно-информационного центра, видео-классов. Современная мультимедиа аппаратура может широко применяться при проведении любых внеклассных и внешкольных мероприятий и дел.

Методические приемы, стимулирующие активизацию мышления на занятиях компьютерной графики:

- Система наводящих вопросов, помогающих анализировать процесс деятельности;
- Сравнительный анализ аналогичных профессиональных работ в контексте основной темы;

- Разнообразные по типу и характеру задания;
- Самостоятельная работа учащихся, предоставление каждому из них свободы для художественно-творческого решения общей учебной задачи;
- Деловые игры на занятиях;
- Обсуждение, анализ и оценка работ учащихся.

Восприятие как процесс категоризации. Бессознательные аспекты художественного восприятия. Основные положения психологии цвета. Особенности восприятия цвета. Методы и приемы, упражнения на развитие восприятия цвета в процессе обучения компьютерной графике

Развивая в процессе занятий компьютерной графикой творческое мышление, мы задействуем весь аппарат мыслительной деятельности человека. Развитие художественно-творческого мышления способствует формированию нового, более высокого уровня эстетического воспитания и творческого развития личности в целом.

В частности, занятия компьютерной графикой оказывают благоприятное воздействие на развитие таких особенностей креативного мышления как:

- Уникальность;

Желание создать новинку, будь то идея или предмет. Человек творчества не основывается на чужих примерах, он вырабатывает нечто свое собственное;

- Понятийная гибкость;

Умение применить к некоторому явлению другую точку зрения в попытке рассмотреть его шире, в непривычных вариациях с целью сделать его уникальным;

- Спонтанность;

Свободное переключение от одной мысли к другой. Восприятие информации из разных источников. Спонтанность возникновения идеи в ситуации, которая не располагала к этому;



- Эвристика;

Преобразование привычного, выход за рамки – необходимые навыки в творческом мышлении.[28, С. 240]

Таким образом, креативное мышление позволяет учащемуся понимать пространственные и временные отношения. Очень важными для развития мышления являются задания на исследование образа-представления, на развитие фантазии:

- Четкое и ясное представление образов предметов;
- Хорошая зрительная и слуховая память, позволяющая длительное время удерживать в сознании образ-представление;
- Способность мысленно сопоставлять два и более предмета и сравнивать их по цвету, форме, размеру и количеству деталей;
- Способность комбинировать части объектов и создавать объекты с новыми свойствами.

Одним из направлений развития творчества на этапе наглядного мышления является выход за рамки привычных мыслительных стереотипов. Это качество творческого мышления называют оригинальностью, и оно зависит от умения мысленно связывать далекие, не связываемые обычно в жизни, образы предметов.

## Выводы по первой главе

Делая вывод по первой главе мы можем заключить, что креативность – это творческие возможности индивидуума, которые проявляются в мышлении, чувствах и разных видах деятельности. Можно сказать что креативное мышление складывается как процесс который способен отклоняться от распространенных, устоявшихся схем мышления и результативно решающий проблематичные ситуации. Ведь именно такие способности нужны современному человеку, вы мы живем в сложном современном мире, а особенно креативные способности обязательны школьникам.

Жизнь в современном мире научно-технического прогресса становится все более разнообразной и сложной. Сегодня проблема формирования творческого мышления средствами компьютерной графики является весьма актуальной, поскольку современные тенденции в образовании характеризуются высокими темпами изменений, происходящих в мире, и особенно в мире компьютерного развития школьников. Использование компьютеров в учебном процессе влияет на скорость восприятия информации учащимися и значительно повышает уровень ее усвоения. В учебном процессе очень много информации стало компьютеризировано. Компьютерная графика сегодня является не только частью массовой культуры и инструментом научного познания и исследования, но и мощным средством художественного творчества. Развивая творческое мышление у школьников на занятиях компьютерной графикой, мы используем весь аппарат мыслительной деятельности человека. Развитие художественно-творческого мышления способствует формированию нового, более высокого уровня эстетического воспитания и творческого развития личности в целом.

## **ГЛАВА 2. Практическая работа по развитию креативного мышления обучающихся в процессе обучения с помощью средств компьютерной графики**

### **2.1. Анализ базы исследования**

Исследование проводилось на базе Муниципальноо казенного учреждения дополнительного образования «Подовиновская детская школа искусств. Школа основана в 1978 году. Школа находится по адресу село Подовинное Октябрьского района Челябинской области.

МКУДО "Подовиновская ДШИ" расположена на окраине села Подовинное, в 2-х этажном здании кирпичной постройки 1976 года ввода в эксплуатацию. Форма пользования – оперативное управление. Общая площадь помещения – 439 кв.м. Площадь земельного участка – 556 кв.м. В школе исправно работает система электроотопления, водоснабжения и водоотведения. Школа охраняется в ночное время, оснащена пожарной сигнализацией и видеонаблюдением. Образовательное учреждение располагает 7 учебными классами. Из них классов:

- Художественного искусства – 1;
- Музыкального искусства – 2;
- Хореографического искусства – 2;
- Теоретических дисциплин – 1;
- Компьютерный класс – 1.

Имеется концертный зал площадью 100 кв.м. Фонд школьной библиотеки составляет 568 экземпляра учебной и дополнительной литературы. Из них по образовательной области:

- Художественное искусство – 55
- Музыкальное искусство – 469
- Хореографическое искусство – 64

Школа оснащена музыкальными инструментами, обеспечивающими необходимые условия для учебной деятельности. Все кабинеты оснащены необходимым оборудованием, учебно-вспомогательными материалами и соответствуют требованиям для успешной реализации дополнительных образовательных программ. Для хореографического отделения имеются комплекты сценических костюмов и обуви. В школе имеется компьютерный класс с доступом к сети Internet. Школа обеспечена современными техническими средствами обучения: музыкальный центр, видеокамера, телевизор, магнитофоны, магнитолы, усилительная система, компьютеры. Оперативно решать вопросы методического обеспечения наглядным материалом позволяет множительная техника – лазерный принтер, принтер-ксерокс-сканер, компьютеры. Школа обеспечивает комфортные условия для организации образовательного процесса. Школьное пространство функционально оборудовано и эстетически оформлено, обеспечивает физическую и психологическую безопасность. В школе к каждому ученику применяется индивидуальный подход.

Школа осуществляет реализацию:

- Дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ в области искусств (далее -ДООП) (Хореографическое искусство; Изобразительное искусство; Инструментальное исполнительство. Баян (аккордеон), Фортепиано).
- Дополнительных предпрофессиональных общеобразовательных программ в области искусств (далее-ДПОП) (Фортепиано; Народные инструменты; Живопись; Хореографическое творчество).

Также школа осуществляет другие виды деятельности:

- Выявление одаренных детей, создание наиболее благоприятных условий для совершенствования их способностей и раннего эстетического развития;

- Качественную подготовку обучающихся различного профиля для дальнейшего профессионального обучения в средних профессиональных учреждениях по направленности;
- Организацию и участие в фестивалях, конкурсах, мастер-классах и других мероприятиях различного уровня;
- Разработку программы развития, образовательных программ с учетом запросов детей, потребностей семьи, образовательных и других учреждений, особенностей социально-экономического развития и национальнокультурных традиций региона;
- Организацию и проведение учебно-воспитательных и массовых мероприятий, совместного труда, досуга и отдыха преподавателей, детей, родителей (законных представителей);
- Оказание помощи педагогическим коллективам других образовательных учреждений в реализации дополнительных образовательных программ, организации досуговой и внеурочной деятельности детей.

Продолжительность академического часа составляет: 30 мин. – 1-2 классы; 45 мин. – 2-7 классы. Учебный год с 1.09. По 31.05. Продолжительность учебного года: ДООП - 35 недель; ДПОП – 33 (32 - 1 класс) недели. Первая четверть с 01.09 – 9 недель. Вторая четверть – 7 недель. Третья четверть – 10 недель. Четвертая четверть – 9 недель. Учебный год делится на полугодия. Каникулярное время: осенние каникулы 1 неделя, зимние каникулы 2 недели, весенние каникулы 1 неделя.

Учреждение располагает необходимым числом специалистов: преподавателей и концертмейстеров для качественного выполнения образовательного процесса. Профориентационная деятельность школы направлена на создание системы педагогической, психологической, информационной, организационной, методической поддержки учащихся с начала обучения до выпускного класса и далее во время обучения в ССУЗе и ВУЗе, тесную работу ДШИ с семьей и социумом. Для учащихся

представляются актуальными и перспективными следующие методы профориентационной работы:

- Выявление перспективных учащихся;

- Самореализация учащихся через различные направления деятельности: концертную, конкурсно-фестивальную, организационную. Очень важно юного музыканта, художника, вокалиста, танцора с самых первых исполнительских шагов привлекать к участию в концертной, выставочной деятельности;

- Метод педагогического содружества, сотворчества в работе с перспективными учащимися;

- Важная форма профориентационной работы, начиная с младшего школьного возраста – коллективно-творческая деятельность.

Школа гордится своими выпускниками. Три преподавателя школы – это ее бывшие выпускники. Одним из результатов эффективности профориентационной работы являются поступления учащихся МКУДО ПДШИ в специальные учебные заведения соответствующего профиля.

## **2.2. Методические рекомендации по развитию креативного мышления у обучающихся, средствами компьютерной графики**

Формирование креативности – процесс неравномерный, связанный с систематизированным накоплением в структуре личности позитивных количественных и качественных изменений, позволяющих эффективно осуществлять креативную деятельность. И только целенаправленное обучение и сопровождение школьника даст возможность обеспечить у него высокий уровень развития заложенных творческих способностей. Именно в этом контексте видится актуальность разрабатываемых методических рекомендаций.

Специфика современного образования проявляется в широком многообразии форм и механизмов вовлечения детей в различные виды и формы творческой, научно-исследовательской, проектной и т.п. деятельности, предоставленных им возможностей самореализации и выбора индивидуальной траектории развития. Многоварианности предложений дополнительных образовательных услуг, предоставляемых как самостоятельно действующими учреждениями дополнительного образования, так и общеобразовательными и профессиональными образовательными организациями, научными, общественными организациями, благотворительными фондами, фондами развития и поддержки одаренных детей, различными государственными программами, проектами, реализуемыми как на федеральном, так и на региональном уровне. Это создает возможности для создания открытой методической системы по формированию креативности обучающихся.

Немаловажным условием для решения обозначенной проблемы является воспитание педагогом собственной креативности. Чтобы развивать творческие способности учеников, педагог сам должен быть творческой личностью, стремиться к преодолению в себе силы шаблона, формальности в преподавании. Креативный компонент включает в себя наличие у педагога

отношения к инновационной деятельности не как к соединению готовых форм, найденных в практике, а как к преобразованию, изменению, а также наличие научной рефлексии. Он также предполагает наличие знаний и представлений об особенностях и условиях поиска новых путей и способов осуществления профессиональной деятельности, готовность к восприятию нового и потребность в создании нового.

В ходе исследования нами была разработана программа «Компьютерная графика», которая составлена для учащихся художественного отделения школ искусств со 2 по 5 классы (возраст с 11 до 15 лет), и учитывающая индивидуальные и творческие возможности обучающихся.

#### **Цели и задачи учебного предмета.**

Цель программы - развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Основные задачи программы:

Обучающие:

- 1) Познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программы векторной графики CorelDraw;
- 2) Обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графической программы, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- 3) Обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- 1) Развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;



2) Рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

Воспитательные:

1) Воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;

В рамках разработанной нами программы «Компьютерная графика», разработаны методические рекомендации, направленные на расширение творческих возможностей у обучающихся, способствующие развитию их познавательных процессов, улучшающие общее психическое развитие школьников на занятиях по компьютерной графике и самое главное развивающие у них креативное мышление.

### **Методические рекомендации по развитию креативного мышления у обучающихся, средствами компьютерной графики**

Начинать обучение школьников компьютерной графике необходимо от простого к сложному. Таким образом первой ступенькой будет являться изучение возможностей редактора Paint. В Paint-е невозможно сделать спецэффекты доступные совершенным графическим редакторам, но именно на его примере школьники получают первое представление о приемах использования графических инструментов, о методах загрузки и сохранения данных. Именно с помощью знания полученных в следствии изучения этой программы школьники смогут использовать полученные навыки при освоении профессиональных графических редакторов. После изучения Paint, школьникам предлагают изучение программы CorelDraw. В этой программе возможно изучить методы создания векторных изображений, принципы построения макетов различной тематики. А так же в CorelDraw ребята смогут создавать рисунки, открытки различной тематики и к примеру оригинал-макеты сборников своих стихов и рассказов.

Для школьников рисование является не только любимым занятием, но и средством творческого самовыражения. Детей очень привлекает сама форма работы за компьютером, в отличие от традиционного рисования. Перед преподавателем стоит огромная и ответственная задача: формирование позитивного интереса у школьника к рисованию, развитие у них творческих и креативных способностей, выявление приоритетных областей в работе за компьютером для дальнейшего развития творческих способностей к примеру в компьютерной графике, моделирование, дизайне, анимации, программировании. Все эти задачи можно с легкостью решить при помощи изучения компьютерной программы CorelDraw. Обучающимся данный графический редактор очень интересен так как он достаточно прост в изучении, с помощью него имеется возможность создавать необычные, яркие работы: рисунки, календари, праздничные открытки, фотоколлажи, анимацию. Обучение в этом графическом редакторе поможет учащимся решить определенные задачи, важных для их развития:

- Развитие мелкой моторики кистей рук;
- Развитие глазомера, фантазии, образного мышления;
- Воспитание эстетического вкуса;
- Ознакомление с основами цветоведения, композиции и др.

Правильная организация занятия в графическом редакторе CorelDraw, сможет дать широкие возможности в развитии творческого потенциала у школьников. Повысить активность мы сможем только через положительную оценку знания обучающихся и создание для них ситуации успеха, важно убедить учащихся в том, что у них все получится. Важно выстроить мотивацию для творчества: к примеру подготовить какую-либо работу для участия в конкурсе, сделать подарок близким, или возможность украсить своей работой страничку в социальных сетях. Память в таком возрасте произвольна и всегда осмысленна. Школьники запоминают то, что им понятно, что стало личностным знанием, следовательно большую часть занятия должна состоять из практической части. В процессе занятия и

объяснения педагогом нового материала, для ребят важны репродуктивные задания, а именно те задания когда школьники будут последовательно повторять все действия за преподавателем. Но не стоит упускать возможность принятия собственных решений обучающимся, можно предложить им самостоятельно выбрать и применить цветовое решение, сделать по своему усмотрению расположение некоторых элементов композиции, предложить самостоятельно выбрать фон, дополнить композицию дополнительными деталями и так далее. Постараться дать ребятам полную возможность деятельности, ведь именно так и появляются уникальные работы. Так же при изучении и применении всех возможностей программы, стоит уделить внимание развитию изобразительных навыков. При анализе своих работ, стоит обращать внимание на композиционное и цветовое решение, так как эти навыки пригодятся так же и на других предметах. Учитывать обучающихся замечать ошибки в своих и чужих работах, адекватно воспринимать критику и корректно высказывать замечания и мнения по чужим работам. Стараться адекватно донести до ученика все коррективы, дабы исключить в дальнейшем повторения ошибок. Всегда поощрять инициативность, фантазию и воображение, не стоит ограничивать обучающегося во всех их начинаниях.

Что бы школьник смог изобразить что то необычное, нестандартное он должен уметь мыслить нестандартно, свободно, не бояться выражать свое мнения и уметь применить все свои идеи в работе. Что бы добиться этой цели преподаватель должен предложить обучающимся сначала озвучить свою идею, нарисовать эскиз на бумаге и только потом воплощать ее в жизнь с помощью компьютера. Соблюдая этот план действий педагог, увидев на бумаге замысел ученика, сможет вовремя скорректировать работу, подсказать какими инструментами можно воспользоваться что бы добиться желаемого результата. Перед работой в графических редакторах, можно показать, какие изображения можно получить, если использовать определенные инструменты, в какой момент можно использовать

определенный инструмент. Также школьники должны рассмотреть правила редактирования компьютерной картинке, использование повторяющихся элементов и сбор рисунка из отдельных частей. Особое внимание уделять ребятам которым трудно придумать что либо самостоятельно.

В течении всего учебного года на практических занятиях применять игровые задания, форма игры дается легче для обучающихся и все с удовольствием будут выполнять задания. В процессе работы важно не оставлять перед глазами детей готовых композиционных решений, иначе обучающиеся начинают срисовывать, не проявляя воображения. Выполнение каждого задания желательно сопровождать демонстрацией лучших образцов аналогичного задания из методического фонда, просмотром произведений мастеров дизайна в репродукциях или слайдах, а так же можно провести вводную беседу, с рассмотрением материала по данной теме, что бы школьники имели полное представление в данной тематике, только после этого приступить к выполнению задания. Приоритетная роль отводится показу преподавателем приемов и порядка ведения работы. На начальном этапе обучения должно преобладать подробное изложение содержания каждой задачи, последовательности и практических приемов ее решения, что обеспечит грамотное выполнение работы. В старших классах отводится время на самостоятельное осмысление задания, алгоритма его реализации, на этом этапе роль преподавателя - направляющая и корректирующая. Одним из действенных и результативных методов в освоении компьютерной графики является проведение преподавателем мастер-классов, демонстрации приемов работы в графических программах, которые дают возможность учащимся увидеть результат, к которому нужно стремиться. Постичь секреты мастерства. Каждое задание предполагает решение определенных учебно творческих задач, которые сообщаются преподавателем перед началом выполнения задания. Преподаватель также разъясняет и обосновывает методику выполнения задания. Степень законченности графической работы будет определяться степенью решения поставленных задач. По мере

усвоения программы от учащихся требуется не только отработка технических приемов, но и развитие эмоционального отношения к выполняемой работе, а так же креативность самой идеи. Дифференцированный подход в работе преподавателя предполагает наличие в методическом обеспечении дополнительных заданий и упражнений по каждой теме занятия, что способствует более плодотворному освоению учебного предмета, реализации индивидуального подхода к каждому учащемуся. Активное использование учебно-методических материалов необходимо для успешного восприятия содержания учебной программы.

Чаще проводить занятия на закрепление практических навыков, которые дают широкий простор для фантазии. Задача педагога в данном случае – предоставить свободу в отражении своего видения мира, что способствует развитию креативности у школьников. На данных занятиях важно поощрять детскую инициативу, хвалить детские идеи и оригинальные находки. Такой подход раскрепощает учащихся, и они не боятся, что у них что-то не получится, стремятся выполнить уникальную креативную работу, такую, которой ни у кого больше нет. В конце каждого занятия особое внимание следует уделить анализу детских работ. Сначала педагог анализирует деятельность учащихся, но постепенно они учатся анализу и самоанализу. Сравнивая свою работу с другими, выслушивая рекомендации сверстников и педагога, дети делают выводы, происходит самовоспитание способностей. В процессе анализа следует уделить внимание правильности и аккуратности, усердию и целеустремленности, умению уместно привносить свои детали в работу, творчески относиться к заданию.

#### **Рекомендации по организации самостоятельной работы учащихся**

Обучение компьютерной графике должно сопровождаться выполнением домашних (самостоятельных) заданий. Наиболее сложные программные задания предусматривают выполнение домашней работы по теме занятия. Домашние задания должны быть посильными и нетрудоемкими по времени. Регулярность выполнения самостоятельных работ должна

контролироваться педагогом и влиять на итоговую оценку учащегося. Ход работы учебных заданий сопровождается периодическим анализом с участием самих учащихся с целью развития у них аналитических способностей и умения прогнозировать и видеть ошибки. Каждое задание оценивается соответствующей оценкой.

Рекомендуемые учебно-методические материалы: учебник; учебные пособия; презентация тематических заданий курса компьютерной графики; учебно-методические разработки для преподавателей; учебно-методические разработки к практическим занятиям для учащихся; учебно-методические пособия для самостоятельной работы; варианты и методические материалы по выполнению контрольных и самостоятельных работ; технические и электронные средства обучения: электронные учебники и учебные пособия; обучающие компьютерные программы; контролирующие компьютерные программы; видеофильмы; справочные и дополнительные материалы: нормативные материалы; справочники; словари; глоссарий (список терминов и их определение); альбомы и т. п.; ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

### 2.3. Анализы результата практической работы

Творческие возможности школьника прямо и непосредственно не связаны с его способностью к обучению, они далеко не всегда отражаются в тестах интеллекта, но творчество может стимулироваться не столько многообразием имеющегося знания, сколько восприимчивостью новым идеям, ломающим устоявшиеся стереотипы. Творческие решения часто приходят в момент релаксации, рассеянного, а не напряженного внимания, хотя и подготовленного предшествующим упорным поиском.

Достижение поставленной цели осуществлялась на базе Муниципально казенного учреждения дополнительного образования «Подовиновская детская школа искусств». В качестве исследуемых были выбраны учащиеся 5 класса, педагог данного класса ведет целенаправленную работу по развитию творческих способностей учащихся в ходе учебной деятельности, а также в данной группе проводились дополнительные тренинги на развитие креативности и беседы психолога с родителями.

В ходе работы для педагогической практики была разработана программа по компьютерной графике. С ребятами данного класса мы разрабатывали календарь в графической программе CorelDraw к 75 летию со дня победы в ВОВ».

Для диагностики креативного мышления нами были применены элементы краткого теста творческого мышления П. Торренса "Незавершенные фигуры" при оценке результатов деятельности детей по выполнению задания разработка календаря в графической программе CorelDraw к 75 летию со дня победы в ВОВ». Обработка результатов всего теста предполагает оценку пяти показателей: «беглость», «оригинальность», «разработанность», «сопротивление замыканию» и «абстрактность названий». В нашем исследовании мы использовали показатели – беглость, гибкость и оригинальность идеи.

Показатели, характеризующие творческое мышление и на которые мы опирались в своем исследовании следующие:

1. *Фактор беглости* (скорости, продуктивности) отражает способность к порождению большого числа идей, выраженных в словесных формулировках или в виде рисунков, и измеряется числом результатов, соответствующих требованиям задания. Продуктивность может отличаться в разных батареях и в разных заданиях одной батареи. Этот показатель полезен, прежде всего, тем, что он позволяет понять другие показатели. Импульсивные, банальные и даже глупые ответы позволяют получить высокий балл по этой шкале. Однако такие ответы приводят к низким показателям гибкости, оригинальности и разработанности. Низкие значения беглости могут быть связаны с детальной разработанностью ответов в рисуночных заданиях, но могут также наблюдаться у заторможенных, инертных или недостаточно мотивированных испытуемых.

2. *Фактор гибкости* оценивает способность выдвигать разнообразные идеи, переходить от одного аспекта проблемы к другому, использовать разнообразные стратегии решения проблем. Иногда полезно оценить этот показатель в отношении к беглости, т. к. один и тот же показатель разнообразия может наблюдаться при неодинаковом общем количестве выдвинутых идей. Низкие показатели гибкости могут свидетельствовать о ригидности (вязкости) мышления, низкой информированности, ограниченности интеллектуального развития или низкой мотивации. Высокие значения предполагают противоположные характеристики, но чрезвычайно высокая гибкость может отражать метание испытуемого от одного аспекта к другому и неспособность придерживаться единой линии в мышлении. Интерпретация этого показателя одинакова в вербальных и невербальных тестах, однако его значения могут не совпадать. Гибкость во взглядах и действиях с образами не связана с легкостью смены аспектов в словесной сфере.



3. *Фактор оригинальность* характеризует способность к выдвижению идей, отличающихся от очевидных, банальных или твердо установленных. Те, кто получают высокие баллы по оригинальности, обычно, характеризуются высокой интеллектуальной активностью и неконформностью. Они способны делать большие умственные «скачки» или «срезать углы» при поиске решения, но это не означает импульсивности, оригинальность решений предполагает способность избегать очевидных и тривиальных ответов.

- Беглость – 0-2 баллов
- Гибкость – 0-3 баллов
- Оригинальность идеи – 0-3 баллов

Создание календаря мы решили начать с общей концепции разработки календаря.

На первом этапе практической части были рассмотрены примеры готовых календарей, сделаны несколько поисковых эскизов дизайна календаря и его компоновки. Было принято решение сделать календарь статичным и симметричным. Симметрия позволяет добиться эффекта визуального спокойствия и действует на психику человека успокаивающее.

На втором этапе работы были рассмотрены варианты шрифта и элементы декоративной отделки. А так же мы рассматривали примеры расположения календарной сетки.

На третьем этапе практической части мы определяли колористическое решение календаря. Здесь необходимо учитывать особенности восприятия цвета. Выбрав более подходящую гамму для календаря, мы остановились на теплых тонах.

На четвертом этапе прорабатывали поисковые варианты дизайна настенного календаря, пробовали перенести свою готовую художественную работу в электронный вариант. Уделили не мало времени компоновке.

Таким образом, была проведена работа над дизайном настенного годового календаря (Приложение 2). В процессе работы мы учитывали

общие требования дизайна, восприятие цвета, разнообразие тематики, используемой в настенных календарях.

Таблица 1. Результаты исследования.

Фамилия, имя учащегося	Беглость	Гибкость	Оригинальность идеи	Количество баллов
Б. Костя	0	1	0	1
М. Яна	2	2	2	6
Б. Ольга	1	2	0	3
М. Алина	1	1	1	3
К.Ассоль	2	1	1	4
Д. Лиза	1	1	0	2
С. Вика	2	2	0	4
С. Егор	0	1	0	1
К. Петр	1	2	0	3

Р. Марина	1	1	0	2
В. Ксения	1	2	0	3
Б. Полина	2	2	1	5
З. Вера	2	2	1	5
Г. Полина	1	1	0	2
Б. Татьяна	0	1	0	1

В результате работы мы смогли установить, что только у 5 школьников календари являются оригинальными, не такими как у всех. Таким образом, оригинальность - 33%. Умение быстро переключаться с задания на бумаге в электронный вариант, а так же легкость мышления мы заметили у 7 школьников. Таким образом, беглость - 47%. А вот гибкостью у школьников возникли самые большие трудности: 10 ребят затрудненно переключались с идеи на идею, их было легко переубедить и сбить с толку (67%), 5 человек из класса умели отстаивать свою точку зрения а также с легкостью вносили корректировки в свои календари (33%). Следовательно, только у 5 ребят из класса креативные способности развиты выше среднего уровня. У школьников в этом классе креативные способности развиты на среднем уровне. Мы определили этому две причины:

- Взрослые из-за своей занятости мало уделяют внимания занятиям с детьми по развитию творческих способностей;

- Практически полное отсутствие открытых задач в школьных программах.

Результаты исследования способствовали выявлению факторов, условий и инструментария для формирования креативности. Для развития творческого мышления необходимы следующие факторы: способность рисковать, дивергентное мышление, гибкость в мышлении и действиях, быстрота мышления, способность выдвигать оригинальные идеи, богатое воображение, умение воспринимать неоднозначные вещи, эстетические ценности, развитая интуиция. Для расширения творческого потенциала школьников необходимы следующие условия:

- Развитие базы знаний и умений, накопление и систематизация того запаса информации, на основе которого можно творить что-то новое, а также совершенствование навыков, необходимых для соответствующего вида деятельности;
- Создание атмосферы, располагающей к творчеству. Ключевая характеристика этой атмосферы - отсутствие критики на стадии порождения идей, что позволяет преодолеть внутренние ограничения, препятствующие тому, чтобы увидеть проблему в новом ракурсе;
- Поиск аналогий. Шансы на творческое решение задачи возрастают, если удастся разглядеть аналогии между ней и какими-то другими проблемными ситуациями, даже если они на первый взгляд и не сходны между собой.

Исходя из приведенного анализа и сопоставляя причины и условия, способствующие и препятствующие развитию творческого мышления, необходимо сделать один, обобщающий вывод: способность творчески мыслить должна целенаправленно формироваться в процессе всего психического развития человека. Креативное мышление формируется в процессе взаимодействия с миром посредством овладения в процессе обучения содержания материальной и духовной культуры и искусства.

## **Выводы по второй главе**

Современный мир меняется с такой скоростью, что успеть меняться вместе с ним иногда кажется непосильной задачей. Современное общество нуждается в активной, инициативной личности, умеющей творчески мыслить, принимать нестандартные решения, быстро и адекватно реагировать на ситуацию. Поэтому на сегодняшний день очень актуальна проблема формирования креативного мышления именно у школьников средствами компьютерной графики, ведь это является важнейшим условием в их профессиональной подготовке. И чем раньше мы начнем акцентировать внимание на развитие в них креативного мышления, тем больше появится в современном обществе креативно развитых личностей.

Современный человек стремится окружить себя только красивыми и полезными вещами, среди которых не последнее место занимает компьютерная графика. А с развитием компьютерных технологий она приобрела совершенно новый статус, поэтому сегодня компьютерная графика применима везде, где нужно создание и обработка изображений и каких-либо цифровых данных. В происходящих изменениях в мире, а особенно в мире компьютерной графики, очень высоко ценятся квалифицированные специалисты. В помощь развития креативного мышления у школьников приходит компьютерная графика, которая является мощным инструментом для реализации и визуализации мыслительных образов, самоорганизации хаоса мыслей, и выражение собственного я. Можно сказать что, умение работать с компьютерной графикой является неотъемлемой частью информационной грамотности любого человека. Следовательно, начальные знания, в область компьютерной графики полученные школьниками при обучении имеют огромное значение в дальнейшей работе во всех сферах человеческой деятельности. Наличие креативного мышления требует современное

общество, ведь буквально на глазах появляются новые профессии и на убыль идут те, где нужен тяжелый, однообразный, исполнительский труд. Человеку с креативным складом ума легче не только сменить профессию, но и найти творческую «изюминку» в любом деле, увлечься любой работой и достичь высокой производительности труда. Поэтому важно, развитие креативного мышления и наличие творческого подхода к любому делу. Повсеместная компьютеризация повлекла созданию данной методической рекомендации, которая поможет нашим детям быть конкурентно способными в современном мире.

## Заключение

Сегодня растущая потребность общества в людях, способных творчески подходить к любым проблемам и жизненным ситуациям и решать их, обусловлена ускорением темпов развития общества и, соответственно, необходимостью подготовки школьников к жизни в быстро меняющейся среде. Весьма актуальной становится проблема поиска средств развития мыслительных способностей, связанных с креативной деятельностью школьников, как в коллективной, так и в индивидуальной форме обучения. Креативное мышление является мощным фактором развития личности, определяющим ее готовность к переменам, к отказу от стереотипов. Но, пожалуй, самое главное, что мотивирует человека к творчеству, - это изменчивость современного мира. В результате становится очевидным, что преподавателю необходимо найти средства для развития творческого мышления школьника - способности, которыми обладает каждый, в той или иной степени.

Во все времена ученые пытались решить загадку человеческого творчества. Особое внимание уделяется развитию креативных способностей у детей. В настоящее время педагоги пытаются найти и применить все способы развития этих способностей с самого раннего детства. Теоретический анализ психолого-педагогической литературы показал, что проблема творчества является одной из основных проблем психологии. Развитие креативных способностей у школьников в процессе обучения является серьезной проблемой, особенно для педагогической деятельности учителя.

В своей работе я хотела разобрать и понять всесторонне понятие креативности, исследовать особенности развития креативности в разных школьных возрастных категориях. Особенности развития креативности средствами компьютерных технологии. Проведенное мной исследование еще раз доказывает важность и значимость данной проблемы. В заключении,

можно сформулировать основные моменты о том, как надо развивать творческие способности у школьников:

- Первое условие успешного развития творческих способностей - раннее начало;
- Второе условие эффективного развития способностей - насколько это возможно, заранее окружить школьника такой средой и такой системой отношений, которые бы стимулировали самую разнообразную его творческую деятельность;
- Третье, чрезвычайно важное условие успешного развития творческих способностей вытекает из самого характера творческого процесса, которых требует максимального напряжения сил;
- Четвертое, важное условие - ребенку надо предоставлять большую свободу в выборе деятельности, в чередовании дел, в продолжительности занятий одним каким-либо делом, в выборе способов работы и т.д.

Нами было организовано и проведено небольшое исследование, направленное на изучение и развитие креативности школьников. Направленная работа на развитие креативности учащихся в ходе учебной деятельности будет более эффективной, если использовать разработанные в ходе исследования методические рекомендации. Развитие креативности школьников способствует формированию творческой позиции, что, в свою очередь, стимулирует познавательную самостоятельность и самоорганизацию.



## Приложение 1

### Образовательная программа разработанная для проведения занятий по компьютерной графике для детей 11- 15лет.

#### Структура программы учебного предмета

##### I. Пояснительная записка

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе;
- Срок реализации учебного предмета;
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета;
- Форма проведения учебных аудиторных занятий;
- Цели и задачи учебного предмета;
- Обоснование структуры программы учебного предмета;
- Методы обучения;
- Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

##### II. Содержание учебного предмета

- Сведения о затратах учебного времени;
- Содержание предмета.

##### III. Требования к уровню подготовки обучающихся

##### IV. Формы и методы контроля, система оценок

- Контроль и учет успеваемости;
- Критерии оценки.

##### V. Методическое обеспечение учебного процесса

- Методические рекомендации педагогическим работникам.

##### VI. Средства обучения

##### VII. Списки рекомендуемой учебной и методической литературы

- Список рекомендуемой методической и учебной литературы.

## **I. Пояснительная записка**

### **Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе.**

Актуальность программы заключается в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «Компьютерная графика» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление поставленной задачи. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы. Эта программа служит для создания творческого человека – решающей силе современного общества, ибо в современном понимании прогресса делается ставка на гибкое мышление, фантазию, интуицию. Достичь этого помогают занятия по данной программе, развивающие мозг, обеспечивающие его устойчивость, полноту и гармоничность его функционирования; способность к эстетическим восприятиям и переживаниям стимулирует свободу и яркость ассоциаций, неординарность видения и мышления. Программа также решает ряд задач художественной направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса, творческого воображения, пространственного мышления средствами компьютерной графики. Обучающиеся приобретают необходимые навыки, как для простой отрисовки орнамента, так и для создания собственной визитки, плаката. Они познают изнутри труд художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

На дворе 21 век. Развиваются новые технологии, чтобы не отстать от времени, необходимо соответствовать ему. Повсеместная компьютеризация повлекла созданию данной программы. Что поможет нашим детям быть конкурентно способными.

### **Срок реализации учебного предмета.**

Данная программа составлена для учащихся художественного отделения школ искусств со 2 по 5 классы (возраст с 11 до 15 лет), при подготовке программы учитывались индивидуальные и творческие возможности обучающихся. Программа дает обучающимся возможность познакомиться с другим «миром» рисования, рисования не кистью, карандашом на бумаге, а при помощи мышки на мониторе компьютера и оценить сложность и преимущество такого рисования.

Программа рассчитана на 1 час в неделю за счет часов, предусмотренных учебным планом. Предмет «Компьютерная графика» является предметом по выбору и предполагает изучение графической программы CorelDraw. С учетом умелого использования основ и законов композиции обучающиеся должны грамотно подходить к решению графических заданий.

### **Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета.**

Общая трудоемкость учебного предмета «Компьютерная графика», сроком обучения 4 года, составляет 264 часа, из них 132 часа – аудиторные занятия, 132 - самостоятельная работа.

Новизна дополнительной образовательной программы состоит в возможности реализации графических работ в их практическое изготовление  
Пример: 4 класс создают эскизы принта для ткани, после чего ткань печатается в типографии и отшиваются платки.

Вид учебной работы,	Затраты учебного времени, График промежуточной аттестации	Вс его
---------------------	--	--------

аттестации, учебной нагрузки									часов	
	Классы		2		3		4			5
Полугодия										
Аудиторные занятия	6	7	6	7	6	7	6	7	2	13
Самостоятельная работа	6	7	6	7	16	7	6	7	2	13
Максимальная учебная нагрузка	2	4	2	4	2	4	2	4	4	26
Вид промежуточной аттестации		/р		/р		/р		/р		

### **Форма проведения учебных аудиторных занятий.**

Занятия по предмету «Компьютерная графика» и проведение консультаций рекомендуется осуществлять в форме мелкогрупповых занятий численностью от 4 до 10 человек. Мелкогрупповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов. Занятия подразделяются на аудиторную и самостоятельную работу.

Рекомендуемая недельная нагрузка в часах:

Аудиторные занятия:

2,3,4,5 классы– 1 час в неделю;

Самостоятельная работа:

2,3,4,5 классы – 1 час в неделю.

### **Цели и задачи учебного предмета.**

Цель программы - развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Основные задачи:

Обучающие:

4) Познакомить учащихся с основами компьютерной графики в рамках изучения программы векторной графики CorelDraw;

5) Обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графической программы, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;

6) Обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

3) Развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;

4) Рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);

Воспитательные:

2) Воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики;

3) Развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

### **Обоснование структуры программы.**

Обоснованием структуры программы являются ФГТ, отражающие все аспекты работы преподавателя с учеником.

Программа содержит следующие разделы:

- Сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение учебного предмета;
- Распределение учебного материала по годам обучения;
- Описание дидактических единиц учебного предмета;

- Требования к уровню подготовки обучающихся;
- Формы и методы контроля, система оценок;
- Методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание учебного предмета».

Методы обучения:

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- Словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- Наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- Практический;
- Эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений).

Предложенные методы работы в рамках предпрофессиональной образовательной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

### **Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.**

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам и фондам аудио и видеозаписей школьной библиотеки. Во время самостоятельной работы обучающиеся могут пользоваться сетевыми ресурсами для сбора дополнительного материала по изучению предложенных тем. Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и электронными изданиями основной и дополнительной учебной и учебно-методической литературы по специфике предмета. Кабинет для занятий

должен быть оснащен удобной мебелью (столы и стулья), компьютером с выходом в интернет, сканером.

## II. Содержание учебного предмета

Содержание учебного предмета «Компьютерная графика» построено с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей развития их пространственного мышления.

Учебно- тематический план

Второй класс (1 час в неделю)

	Наименование темы	Количество часов		
		Аудит орные занятия	Самостоят ельная работа	Максим альная учебная нагрузка
.	Компьютер, его состав, предназначение. Правила техники безопасности. Рабочий стол, главное меню, действия с папками, файлами, ярлыками.	2	2	4
.	Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw	3	3	6
.	Построение фигур.Операции с контурами.	3	3	6
.	Цвет в программе CorelDraw. Основы	2	2	4

	работы с текстом. Сохранение проделанной работы.			
.	Создание орнамента в полосе	2	2	4
.	Создание снежинки	2	2	4
.	Орнамент в квадрате и круге (имитация платка)	3	3	6
.	Симметричный сказочный персонаж	4	4	8
.	Изображение силуэта портрета в профиль	3	3	6
<b>0.</b>	Создание эскиза фрагмента традиционной росписи и отрисовка в графической программе CorelDraw (любая на выбор: гжель, городец, хохлома и т.д.). Контрольная работа.	9	9	18
<b>Итого во 2 классе</b>		<b>33 ч.</b>	<b>33 ч.</b>	<b>66 ч.</b>

Учебный- тематический план

Третий класс (1 час в неделю)

	<b>Наименование тем</b>	<b>Количество часов</b>		
		<b>Аудиторные</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>Максимальная</b>



		занятия		учебная нагрузка
.	Правила техники безопасности.	1	1	2
.	Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw	2	2	4
.	Создание изображения животного в программе CorelDraw (голова животного или полностью)	7	7	14
.	Создание новогодней открытки в графической программе CorelDraw	7	7	14
.	Создание композиции со сказочным героем в программе CorelDraw	8	8	16
.	Контрольная работа	8	8	16
<b>Итого в 3 классе</b>		<b>33 ч.</b>	<b>33ч.</b>	<b>66ч.</b>

Учебный- тематический план

Четвертый класс (1 час в неделю)

	<b>Наименование тем</b>	<b>Количество часов</b>		
		<b>Аудит</b>	<b>Самостоят</b>	<b>Максим</b>

		орные занятия	ельная работа	альная учебная нагрузка
.	Правила техники безопасности. Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw	3	3	6
.	Создание эскиза принта для ткани в графической программе CorelDraw	10	10	20
.	Иллюстрация к обложке книги (афиша к фильму, спектаклю и т.д.)	10	10	20
.	Создание пейзажа (сельский, городской, фантастический и т.д.). Контрольная работа	10	10	20
Итого в 4 классе		<b>33 ч.</b>	<b>33 ч.</b>	<b>66 ч.</b>

Учебный- тематический план

Пятый класс (1 час в неделю)

	Наименование тем	Количество часов		
		Аудит	Самостоят	Максим
		орные занятия	ельная работа	альная учебная нагрузка
.	Правила техники безопасности. Базовый	3	3	3

	инструментарий графического редактора CorelDraw			
•	Создание эскиза логотипа и визитной карточки в графической программе CorelDraw	8	8	16
•	Создание календаря	10	10	20
•	Плакат на острую социальную тему (экология, образ жизни и т.д) Контрольная работа.	12	12	24
Итого в 5 классе		<b>33 ч.</b>	<b>33 ч.</b>	<b>66 ч.</b>

## Содержание предмета

### 2 класс

Тема 1. Компьютер, его состав, предназначение. Правила техники безопасности.

Теория: беседа, знакомство с компьютером, с дополнительными устройствами. Техника безопасности.

Практическая работа: закрепление на практике первоначальной информации о компьютере. Включение, выключение, перезагрузка ит.д.

Рабочий стол, главное меню, действия с папками, файлами, ярлыками.

Самостоятельная работа:закрепление теоретического материала.

Тема 2. Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw.

Теория: Особенности векторной графики. Печатная страница, основные инструменты, создание документа. Инструмент «Форма». Возможности редактирования отдельных точек.

Практика: Принцип работы с векторными объектами. Создание «Прямоугольник», «Эллипс», изменение основных характеристик. Инструмент «указатель». Копирование фигур. Быстрые клавиши. Другие фигуры. Задание параметров фигур. Создание изображений с помощью фигур. Форма «Звезда». Создание искажений. «Собери конструктор». Создание композиции из заданных фигур.

Самостоятельная работа: закрепление теоретического и практического материала.

Тема 3. Построение фигур. Операции с контурами.

Теория: Возможности построения прямых и кривых. Инструмент «Свободная рука».

Практика: Редактирование линии. «Кривая Безье». Построение рисунка по образцу: «Кошка», «Вишенка», «Машина».

Теория: Меню «Форма». Соединение, обрезка, пересечение, спаивание объектов. Инструмент «Нож», «Ластик».

Практика: Рисование фигуры «сыр». Использование инструментов вырезания для рисования раппорта снежинки.

Самостоятельная работа: закрепление практического материала.

Тема 4. Цвет в программе CorelDraw. Основы работы с текстом. Сохранение проделанной работы.

Теория: Возможности работы с цветовыми палитрами. Модели, микшеры, палитры.

Практика: Подбор цвета. Заливка контуров – однородная, интерактивная, градиентная. Заливка текстурой. Создание новых узоров. Использование эффекта прозрачности.

Теория: Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста.

Практика: Размещение текста вдоль кривой. Привязка к объектам. Творческое задание. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

Самостоятельная работа:закрепление теоретического и практического материала.

Тема 5.Создание орнамента в полосе.

Практическое задание: создание орнамента в полосе (зооморфный, растительный и т.д.) из простых геометрических форм (квадрат, круг, треугольник и т.д.), по готовому эскизу отрисовка в графической программе CorelDraw, используя ранее полученные знания и навыки работы в данной программе.Учимся работать со слоями (передний план слоя, задний план слоя и т.д.).

Самостоятельная работа:повторение темы «Орнамент», особенности создания, выполнение различных вариантов эскиза орнамента.

Тема 6. Создание снежинки.

Практическое задание: выполнение эскиза снежинки из простых геометрических форм (квадрат, круг, треугольник и т.д.), по готовому эскизу отрисовка в графической программе CorelDraw, используя ранее полученные знания и навыки работы в данной программе (копирование, отражение, объединение).Возможно использование снежинки для новогодней открытки.

Самостоятельная работа:выполнение различных вариантов эскиза снежинки

Тема 7.Орнамент в квадрате и круге (имитация платка).

Практическое задание: выполнение эскиза орнамент в квадрате и круге из геометрических форм и ранее знакомых фигур (квадрат, круг, треугольник, звезда, сложная звезда, капля и т.д.), по готовому эскизу отрисовка в графической программе CorelDraw, используя ранее полученные знания и навыки работы в данной программе.

Самостоятельная работа:выполнение эскиза орнамента в квадрате.

Тема 8.Симметричный сказочный персонаж.

Практическое задание: создание примитивной симметричной композиции: сказочный персонаж и окружающая его среда, используя не только простые геометрические формы и фигуры, но и более сложные,

созданные с помощью инструментов «Свободная форма» и «Создание форм».

Самостоятельная работа: зарисовка сказочных героев. Стилизация.

Тема 9. Изображение силуэта портрета в профиль.

Практическое задание: создание эскиза силуэта в профиль на А5 формате, закрашивая его черным цветом (материал любой), после чего сканируется рисунок и переносится в программу CorelDraw. С помощью инструментов «Свободная форма» (В-сплайн) и «Создание форм» обводится силуэт, выравниваются линии и заливаются цветом. В конце проделанной работы удаляется отсканированное изображение и сохраняется работа.

Самостоятельная работа: зарисовка портрета в профиль.

Тема 10. Создание эскиза фрагмента традиционной росписи и отрисовка в графической программе CorelDraw (любая на выбор: гжель, городец, хохлома и т.д.). Контрольная работа.

Теория: беседа о традиционных росписях, главные элементы, цветовое решение.

Практика: выполнение эскиза выбранной росписи в цвете на формате А4, после чего рисунок сканируется и переносится в графическую программу, используя ранее полученные знания и навыки по готовому эскизу отрисовывается роспись. Данная работа является промежуточной аттестацией во 2 классе, тем самым закрепляет в себе все ранее пройденные темы.

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами, изучение тщательнее выбранной росписи, зарисовки элементов росписи.

### **3 класс**

Тема 1. Правила техники безопасности.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Самостоятельная работа: закрепление теоретического материала.

Тема 2. Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw.

Практика:повторение предыдущего года, а именно: расположение инструментов, их возможности, копирование объектов, удаление, отражение, сохранение работы и т.д.

Самостоятельная работа:закрепление практического материала.

Тема 3. Создание изображения животного в программе CorelDraw (голова животного или полностью).

Теория:беседа, наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза животного из любых форм (учитываются индивидуальные возможности каждого обучающегося). После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе.

Самостоятельная работа:выполнение зарисовок животных. Стилизация.

Тема 4. Создание новогодней открытки в графической программе CorelDraw.

Теория:беседа, наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза новогодней открытки из любых форм, неограничен выбор тематики для открытки. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе. Учимся работать с фоном и инструментом «быстрая трассировка».

Самостоятельная работа:работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Выполнение зарисовок новогодних открыток.

Тема 5. Создание композиции со сказочным героем в программе CorelDraw.

Теория:беседа, наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза композиции со сказочным персонажем из любых форм. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению

выполняется рисунок в программе. Основные используемые инструменты: «Свободная форма» (В-сплайн), «Создание форм», «Интерактивная заливка».

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск необходимых иллюстраций. Выполнение зарисовок сказочных героев.

Тема 6. Контрольная работа

#### **4 класс**

Тема 1. Правила техники безопасности. Базовый инструментарий графического редактора CorelDraw.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Практика: повторение предыдущего года, а именно: расположение инструментов, их возможности, копирование объектов, удаление, отражение, сохранение работы и т.д.

Самостоятельная работа: закрепление теоретического и практического материала.

Тема 2. Создание эскиза принта для ткани в графической программе CorelDraw.

Теория: беседа, наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза принта для ткани из любых форм, неограничен выбор тематики для данной работы. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе. По завершению рисунка на компьютере, печатается ткань по эскизу выполненного принта.

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Выполнение зарисовок отдельных элементов для создания принта.

Тема 3. Иллюстрация к обложке книги (афиша к фильму, спектаклю и т.д.).

Теория: беседа, наглядная демонстрация примеров работ.



Практика: создание эскиза иллюстрации к обложке книги (афиша к фильму, спектаклю и т.д.) из любых форм, неограничен выбор тематики для данной работы. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе. Изучение новых возможностей программы, такой как «изображение PNG» (изображение без белого фона).

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Выполнение зарисовок персонажей. Цветовой и композиционный поиск.

Тема 4. Создание пейзажа (сельский, городской, фантастический и т.д.). Контрольная работа.

Теория: беседа, наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза пейзажа (сельский, городской, фантастический и т.д) из любых форм. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе, используя все изученные инструменты и возможности ранее.

Самостоятельная работа: выполнение зарисовок и этюдов пейзажей.

## **5 класс**

Тема 1. Правила техники безопасности. Базовый инструментальный графического редактора CorelDraw.

Теория: Инструктаж по безопасности и правилам противопожарной безопасности.

Практика: повторение предыдущего года, а именно: расположение инструментов, их возможности, копирование объектов, удаление, отражение, сохранение работы и т.д.

Самостоятельная работа: закрепление теоретического и практического материала.

Тема 2. Создание эскиза логотипа и визитной карточки в графической программе CorelDraw.

Теория: беседа, обсуждение прикладного значения визитной карточки и логотипа фирмы, варианты стилистики данных изделий. Наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза логотипа и визитки для любой фирмы, учреждения и т.д. (фирма может быть, как существующей, так и вымышленной). После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе, используя все изученные инструменты и возможности ранее, учитывая особенности создания визитной карточки.

Дополнительное практическое задание: создание буклета для выбранной фирмы.

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Выполнение зарисовок логотипа и визиток. Цветовой и композиционный поиск.

### Тема 3. Создание календаря.

Теория: беседа, помощь обучающимся в определении темы, правильной компоновки календарной сетки и рисунка. Наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза календаря из любых форм, неограничен выбор тематики для данной работы. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе, используя все изученные инструменты и возможности ранее. Учимся создавать собственную календарную сетку. Работа выполняется на А3 формате, календарная сетка на выбор обучающегося.

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Выполнение зарисовок необходимых элементов для создания эскиза календаря. Цветовой и композиционный поиск.

Тема 4. Плакат на острую социальную тему (экология, образ жизни и т.д.) Контрольная работа.

Теория: беседа, обсуждение актуальных социальных тем, помощь обучающимся в определении темы. Наглядная демонстрация примеров работ.

Практика: создание эскиза плаката, неограничен выбор тематики для данной работы. После выполнения эскиза, работа сканируется и переносится в графическую программу CorelDraw, где по сканированному изображению выполняется рисунок в программе, используя все изученные ранее инструменты, которые дают дополнительные возможности и эффекты: «Быстрая трассировка», работа с фоном, «Прозрачность», наложение слоев друг на друга, интерактивная заливка, изображение PNG. Работа выполняется на А3 формате.

Самостоятельная работа: работа в библиотеке с интернет ресурсами. Поиск источника вдохновения. Анализ актуальных тем. Выполнение зарисовок необходимых элементов для создания эскиза плаката. Цветовой и композиционный поиск.

### **III. Требование к уровню подготовки обучающегося**

Раздел содержит перечень знаний, умений и навыков, приобретение которых обеспечивает программа учебного предмета «Компьютерная графика»:

- Знать технику безопасности;
- Уметь работать с инструментами в программе CorelDraw;
- Приобрести знания и умение ориентироваться в профессиональных терминах и понятиях;
- Приобрести знания основных понятий и принципов композиции выполненной в формате графического изображения (формат, линия, пятно, цвет и т.д.);
- Познакомиться с различными эффектами при работе в графической программе CorelDraw;

- Овладеть опытом самостоятельной творческой деятельности, а также приобрести навыки коллективного творчества;
- Совершенствовать техническое мастерство при выполнении работ в программе CorelDraw.

#### **IV. Формы и методы контроля, система оценок**

Контроль и учет успеваемости

Контроль осуществляется в виде просмотров в конце I и II полугодиях.

По окончании обучения во втором классе обучающиеся должны знать: состав компьютера, его предназначение; правила техники безопасности, особенности работы в векторной графике. Уметь включать, выключать, перезагружать компьютер, создавать папки на рабочем столе, так же обучающийся знакомится с графической программой CorelDraw. Создают в программе простые композиции из геометрических фигур, используя панель инструментов. В I полугодии выполняется 2 практические работы, во II полугодии - 4 работы, работы в каждом полугодии оцениваются по 5-ти балльной системе и выставляется оценка за полугодие. В конце учебного года выполняется контрольная работа, оценка за нее суммируется с оценками за полугодия и выставляется годовая оценка.

По окончании обучения в третьем классе обучающийся должен обширнее владеть навыками работы в графической программе CorelDraw, работа усложняется темами и изучением дополнительных возможностей программы, таких как: работа с фоном, «быстрая трассировка». Копировать в программе, удалять, поворачивать, группировать, объединять обучающийся должен уметь без затруднений. В I полугодии выполняется 2 практические работы, во II полугодии - 2 работы, работы в каждом полугодии оцениваются по 5-ти балльной системе и выставляется оценка за полугодие. В конце учебного года выполняется контрольная работа, оценка за нее суммируется с оценками за полугодия и выставляется годовая оценка.

По окончании четвертого класса обучающийся должен свободно владеть графической программой CorelDraw, в течении года осваивает

работу в программе с изображением PNG (без белого фона), которая облегчает обучающемуся работу со многими темами, так же использует все спец. эффекты изученные им за 3 года. Оценка по полугодиям и годовая оценка выставляется по принципу предыдущих лет, в I полугодии выполняется 1 работа и начинается 2, во II полугодии - завершается 2 и выполняется 3 работа, которая является контрольной.

Подведением итогов изучения графической программы CorelDraw является 5 класс. Обучающиеся повторяют прошлогодние навыки и знания, используют такие эффекты как «прозрачность», «интерактивная заливка»,

«Интеллектуальная заливка» и т.д. Таким образом 5 класс является закрепляющим, обучающиеся должны к концу учебного года в совершенстве владеть программой CorelDraw. Оценка по полугодиям и годовая оценка выставляется по принципу предыдущих лет.

### **Критерии оценок**

Оценивание работ осуществляется по следующим критериям:

«5» («отлично») - ученик выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности, составил композицию, учитывая законы композиции, проявил фантазию, творческий подход, технически грамотно выполнил практическую часть в программе CorelDraw.

«4» («хорошо») - в работе есть незначительные недочеты в композиции и в цветовом решении, при работе в программе CorelDraw обучающийся имеет сложности;

«3» («удовлетворительно») - работа выполнена под руководством преподавателя, самостоятельность обучающегося практически отсутствует, работа выполнена неряшливо, ученик безынициативен.

### **V. Методическое обеспечение учебного процесса**

Методические рекомендации педагогическим работникам

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития детей.

Помимо методов работы с обучающимися, указанными в разделе «Методы обучения», для воспитания и развития навыков творческой работы учащихся программой применяются также следующие методы:

- Объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций);
- Частично-поисковые (выполнение вариативных заданий);
- Творческие (творческие задания, участие детей в конкурсах);

Основное время на занятиях отводится практической работе, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала.

Создание творческой атмосферы на занятии способствует появлению и укреплению у учащихся заинтересованности в собственной творческой деятельности. С этой целью педагогу необходимо знакомить детей с работами художников, занимающихся компьютерной графикой. Важной составляющей творческой заинтересованности учащихся является приобщение детей к конкурсно-выставочной деятельности (посещение художественных выставок, проведение бесед и экскурсий, участие в творческих мероприятиях).

Несмотря на направленность программы на развитие индивидуальных качеств личности каждого ребенка рекомендуется проводить коллективные творческие задания. Это позволит объединить детский коллектив.

Для полноценного усвоения материала учебной программой предусмотрено ведение самостоятельной работы. На самостоятельную работу учащихся отводится 50% времени от аудиторных занятий, которые выполняются в форме домашних заданий (упражнения к изученным темам, рисование с натуры, эскизирование). Учащиеся имеют возможность посещать студии компьютерной графики, мастер-классы, работать с книгой, иллюстративным материалом в библиотеке.

## VI. Средства обучения

- Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные для занятий на компьютере, наглядные пособия, мебель;
- Наглядно – плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ обучающихся, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски;
- Демонстрационные: готовые работы выполненные с помощью графической программы, демонстрационные работы;
- Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы;
- Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.

## Приложение 2





Бикеева Полина «Воспоминания»

### Октябрь 2020



пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



Регнер Марина  
«На поправку»

### Март 2021



пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



Завражная Вера «Память»

### Август 2020



пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						





### Библиографический список

1. Андрей Грецов - тренинги развития с подростками: творчество, общение, самопознание. - Спб.: Питер.
2. Баркова, И.В. Компьютерное программирование для подростков: Дополнительная программа. [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod/38-1-0-2090>;
3. Блонский П.П. Психология младшего школьника. – М Воронеж НПО «Модэк», 1997.-435 с.
4. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа: <http://doto.ucoz.ru/metod>;
5. Воронцов А.Б. Практика обучающего обучения- М ЦПРО «Развитие личности», 1998. – 360 с.
6. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. - М Просвещение 1991. – 93 с.
7. Вяхирева Е.А. Развитие творческого мышления младших школьников в процессе личностно ориентированного обучения. - М. МЦНТИ, 1998. – 253 с.
8. Григорович Л.А. Педагогические основы развития творческого мышления на начальном этапе становления личности. – Новосибирск: Изд во НГУ, 1996 – 195 с.
9. Демчев П.Г., Черемных Г.В. Художественное оформление в школе: Учеб. пособие для студ. Высш.учеб. заведений. - М.: Гуманит. Изд. центр ВЛАДОС, 2004.
10. Закон Российской Федерации «Об образовании», 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа:

[http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ\\_Об\\_образовании\\_в\\_Российской\\_Федерации.pdf](http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_Российской_Федерации.pdf);

11. Евдокимова Л.М. Эстетико педагогические условия развития творческого мышления у младших школьников. – Новожижевск: Изд во НГНИИ, 1997 – 212 с.
12. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб. : КАРО, 2006. ;
13. Кочелаева Н.В. Особенности взаимосвязи эмоции и творческого мышления в младшем школьном возрасте. – Саранск: Учебная литература, 1996.-198 с.
14. Методическая работа в системе дополнительного образования: материал, анализ, обобщение опыта: пособие для педагогов дополнительного образования / Сост. М.В. Кайгородцева. – Волгоград: Учитель, 2009;
15. Логунова Т. «Первые уроки дизайна», Москва, Мозаика-Синтез, 2005.
16. Павлова О.В. «Изобразительное искусство в начальной школе», Волгоград, Учитель, 2008;
17. Свиридова О.В. «Изобразительное искусство», Волгоград, Учитель, 2007;
18. Программа дополнительного образования детей – основной документ педагога: Информационно-методический сборник, выпуск №5 / Сост. Н.А. Леоненко, Т.В. Завьялова, А.В. Кузнецова. – СПб. Издательство «Ресурсный центр школьного дополнительного образования», 2010;
19. Селевко, Г.К. Педагогические технологии на основе активизации, интенсификации и эффективного управления учебно-воспитательного процесса. / Г.К. Селевко. - М.: НИИ школьных

- технологий, 2005. - (Серия «Энциклопедия образовательных технологий»);
20. Степанова, М. И. Гигиенические требования к проведению компьютерных занятий во внеурочное время / М. И. Степанова, З. И. Сазанюк // Информатика и образование. - 1995.;
21. Кошенова М.И. Влияние внимания на успешность творческого мышления младших школьников – Ярославль Изд во ЯГТУ, 1998 – 176 с.
22. Маклаков А.Г. Общая психология. - СПб.: Питер, 2008.
23. Петровский А.В. Введение в психологию. - М.: Феникс, 1996.
24. Рогов Е. И. Настольная книга практического психолога. - М.: Владос, 1995.
25. Цукерман Ч.А. Психология саморазвития: задача для подростков и их педагогов – Рига: ПЦ «Эксперимент», 1997. – 276 с.
26. Руденко, А.М. Педагогика. Шпаргалки / А.М. Руденко. - Рн/Д: Феникс, 2016. - 368 с.
27. Тихомирова, Е.И. Социальная педагогика. Самореализация школьников в коллективе / Е.И. Тихомирова. - М.: Academia, 2018. - 206 с.
28. Уильямс, Р. Дизайн. Книга для недизайнеров. Принципы оформления и типографики для начинающих / Р. Уильямс. - СПб.: Питер, 2019. - 240 с.
29. Чихольд, Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018. - 248 с.