

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

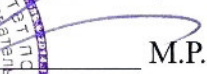
ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета
№ 7 от «30» 05 2017 года

/М.Ю. Колганов/ 
Руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 17 от «30» 08 2017 года
Генеральный директор


М.Р. Катунова
м.п.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет
Срок реализации программы: 2 года

Разработчик:

Иванова Людмила Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 14 от «30» 08 2017 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная образовательная программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" (далее - Программа) имеет **техническую** направленность.

Актуальность программы. данной программы обусловлена стабильно высоким интересом к умению работать в графических редакторах. Графический редактор CorelDRAW является идеальным средством для изучения основ двухмерного векторного моделирования. В последние годы в нашем городе в ряде вузов открыты кафедры компьютерного дизайна, где ребята могут продолжить обучение.

Уровень освоения программы – базовый. В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является не только демонстрация собственной компьютерной разработки и представление на итоговой конференции Центра компьютерных технологий, но и участие в конкурсах городского и всероссийского уровня:

-Всероссийский конкурс научных и инженерных проектов учащихся "Балтийский научно-инженерный конкурс Фонда "Время науки"

-Всероссийская конференция "Будущее сильной России - в высоких технологиях"

-Международная конференция "Школьная информатика и проблемы устойчивого развития"

-Городской конкурс школьников по программированию и компьютерным работам-номинация "Программирование"

Адресат программы Программа адресована учащимся младшего школьного возраста (10-11 лет), имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

Цель программы:

Формирование и развитие творческой активности учащегося, посредством приобретения навыков творческого самовыражения средствами компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- Содействовать овладению знаниями и умениями работы в операционной системе Windows;
- Обучить основным приемам работы в графическом редакторе;
- Познакомить с основными компьютерными терминами;
- Развить навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер);

Развивающие:

- Развить самостоятельность, творческие способности и активность учащихся через привлечение их к созданию творческих работ на предложенные темы и участию в конкурсах компьютерной графики.
- Сформировать навыки разработки проекта в соответствии с этапами проектирования.

Воспитательные:

- Воспитать творческое отношение к труду, ответственность и настойчивость при выполнении творческих и практических заданий.

- Сформировать навыки взаимодействия с другими учащимися и педагогами вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп Принимаются на 1 год обучения учащиеся 10-11 лет. Группы формируются в соответствии с техническим регламентом и количество учащихся составляет 15 человек на 1 году обучения, 12 человек на 2 году обучения.

Группы второго года формируются по переводу. Допускается дополнительный прием учащихся на второй год обучения, окончивших занятия по программе «Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах», или имеющих опыт занятий в данной области. Зачисление осуществляется на основе собеседования с педагогом.

Объем и срок реализации программы Программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" рассчитана на 2 года обучения, 1 год – 144 часа, 2 год – 144 часа.

Особенности организации образовательного процесса: Особенности организации образовательного процесса заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения на 2 году обучения, развивающего обучения на протяжении всего курса обучения и технология уровней дифференциации при работе над творческими проектами.

Формы проведения занятий.

- Лекция (знакомство с творчеством художников, видами искусства) с использованием презентаций по теме.
- Экскурсии (обзорная экскурсия в Аничков дворец; экскурсия на выставку детских работ Детского дизайн-центра)
- Открытое занятие (совместное творчество учащихся с родителями на занятии)
- Творческая мастерская (работа над творческими проектами)

Формы организации деятельности детей на занятиях

Форма организации деятельности учащихся на занятии: коллективная и индивидуальная.

Учебные занятия предполагают проведение теоретической и практической части, физминуток. Распределение учебного времени между частями зависит от цели и задачи конкретного занятия. Особенностью реализации программы, является её спиральная последовательность освоения.

Теоретическая часть включает рассказ преподавателя, краткие записи в тетрадях учащихся и показ преподавателем упражнения или эффекта на компьютере.

Практическая часть включает выполнение учащимися практических заданий и творческих проектов на компьютере.

На занятиях используются наглядные пособия, выполненные преподавателем.

Творческие работы учащихся позволяют выявить, насколько свободно учащиеся владеют инструментарием программы и готовность каждого учащегося к самостоятельной работе.

Построение программы позволяет изменять последовательность изучения тем в зависимости от особенностей учащихся (возраст, степень подготовленности), условий прохождения учебного процесса.

.В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в международных и городских конкурсах компьютерной графики и социальной рекламы. Это позволяет учащимся проявлять свои знания, навыки, дает возможность перенимать опыт других участников этих мероприятий и оценивать свои возможности.

В конце года проводится награждение дипломантов конкурсов компьютерной графики и демонстрация лучших работ на проекционном экране.

Материально-техническое оснащение

- Наличие компьютерного класса, оснащенного цветным принтером, интерактивной доской или презентационными устройствами, графическими планшетами, необходимым программным обеспечением.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, методические разработки).
- Информационное обеспечение (выход в Интернет)

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- Овладеет приемами и навыками работы в операционной системе Windows;
- Овладеет основной терминологией компьютерного дизайна;
- Овладеет основными приемами и навыками создания и редактирования векторного и растрового рисунка;
- Приобретет навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер).

Метапредметные:

- Разовьет умение разработать структуру проекта в соответствии с основными этапами проектирования;
- Разовьет творческие способности и активность при участии в городских конкурсах по компьютерной графике

Личностные:

- Воспитает творческого отношения к труду и ответственности при выполнении проектов;
- Сформирует навыки взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися и педагогами;

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
1 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Входной контроль: Тестирование. Анкетирование..
2.	Основы работы в программе	4	2	2	Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов.
3.	Базовые геометрические объекты.	26	8	18	Выполнение практических заданий. Творческий проект:
4.	Работа с цветом.	16	4	12	Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания.
5.	Рисование и редактирование линий	26	5	21	Творческая работа с использованием изученных
6.	Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.	38	7	31	Комплексное задание на использование различных эффектов.
7.	Основы работы с текстом	20	3	17	Проверочная работа по использованию текстовых эффектов.
8.	Работа с растровыми изображениями	10	2	8	Тестовые практические задания по работе с растровой графикой Итоговый контроль: творческая работа
	Заключительное занятие	2		2	
	Итого:	144	32	112	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"
2 год обучения

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, опрос
2.	Основы работы в программе растровой графики	6	3	3	Фронтальный опрос
3	Построение геометрических объектов и линий. Слои.	22	7	15	Практические задания. Творческий проект
4.	Маски. Инструменты выделения	18	5	13	Текущий контроль. Создание сложных масок по образцу
5.	Инструменты рисования. Инструменты и способы заливки.	32	6	26	Практические задания.
6.	Специальная обработка изображений Эффекты.	28	8	20	Задания по работе с фильтрами Творческий проект
7.	Создание анимации	10	3	7	Творческое задание: создание анимационных роликов
8.	Работа с текстом	6	2	4	Выполнение практических заданий. по использованию текстовых эффектов
9.	Компьютерная ретушь	18	4	14	Выполнение практических заданий. по использованию компьютерной ретуши. Итоговый контроль: творческая работа
	Заключительное занятие	2		2	
	Итого:	144	39	105	