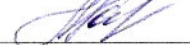


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТО

Протокол Малого педагогического совета
Отдела техники
№ 7 от «30» 05 2017г.

 /М.Ю. Колганов
руководитель структурного подразделения

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 4 от «26» 06 2017 г.
Генеральный директор

 М.Р. Кагунова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«ОСНОВЫ ДВУХМЕРНОГО ВЕКТОРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ
В ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРАХ»**

Возраст учащихся: 9-10 лет
Срок реализации программы: 1 год

Разработчик:

Иванова Людмила Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНО

Протокол Методического совета
№ 11 от «22» 06 2017 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах» (далее Программа) имеет **техническую направленность**. Программа включает в себя изучение средств и способов создания и обработки графических изображений на компьютере.

В современном обществе работа с компьютерной графикой является неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Компьютерная графика находит применение в различных сферах человеческой деятельности: научные исследования (визуализация строения вещества, векторных полей и т.д.), медицина (компьютерная томография), опытно-конструкторские разработки, дизайн (моделирование одежды, интерьера).

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 – **общекультурный**. В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является демонстрация собственной компьютерной разработки, представленной на итоговой конференции Центра компьютерных технологий.

Адресат программы: Программа адресована учащимся младшего школьного возраста (9-10 лет), имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности.

Объем и срок реализации программа рассчитана на 144 часа, на 1 год.

Цель программы- Формирование у учащихся знаний и навыков в области двухмерного векторного моделирования.

Задачи:

Обучающие задачи.

- обучить методам работы в операционной системе Windows;
- обучить основным приемам работы в векторном графическом редакторе;
- познакомить с основными компьютерными терминами.

Развивающие задачи.

- способствовать развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Воспитательные задачи

- формировать навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих проектов.

Условия реализации программы.

Условия набора и формирования групп- принимаются учащиеся 9-10 лет, имеющие навыки работы с компьютером и с творческим началом. Количественный состав группы 15 человек, формируется в соответствии с требованиями технического регламента и СанПин.

Особенности организации образовательного процесса: заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения в ряде тем второго полугодия – проектное обучение стимулирует и усиливает обучение со стороны учащихся, поскольку является личностно ориентированным;

самотивированным, что означает возрастание интереса и включения в работу по мере ее выполнения; поддерживает педагогические цели в когнитивной, аффективной и психомоторной сферах на всех уровнях — знание, понимание, применение, анализ, синтез; позволяет учиться на собственном опыте и опыте других непосредственно в конкретном деле; приносит удовлетворение обучающимся, видящим продукт своего собственного труда. Таким образом, проектные технологии значительно увеличивают интерес обучающихся как к отдельным областям знаний, так и к образованию в целом. Применение технологии развивающего обучения проходит через весь курс обучения.

.В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в конкурсах компьютерной графики, проводимых как внутри учебных групп, так и между группами, а также в соревнованиях уровня учреждения и города.

Формы занятий: лекции, практические занятия, индивидуальная работа, беседы, конкурсы.

- лекция — объяснение новой теории, во время лекции учащиеся записывают конспект в тетради;
 - практическое занятие в компьютерном классе, во время которого на компьютере выполняются задания педагога или осуществляется разработка собственного проекта;
 - конкурс, где демонстрируются и оцениваются работы учащихся;
- конкурс «Итоговая конференция» проводится в обязательном порядке в конце учебного года;

Формы организации деятельности: фронтальная (проведение лекции со всем составом учащихся), групповая (проведения занятия в малых группах при разработке проектов), индивидуальная (индивидуальные консультации при разработке собственного проекта).

Материально-техническое оснащение:

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

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- учащиеся освоят методы работы в операционной системе Windows;
- освоят основные приемы и навыки работы в векторном редакторе.
- смогут оперировать основными компьютерными терминами;

Метапредметные результаты:

- учащиеся смогут самостоятельно создавать творческие проекты на предложенные темы и участвовать в выставках и конкурсах по компьютерной графике.

Личностные результаты.

- учащиеся приобретут навыки, как самостоятельной работы, так и работы в коллективе при создании совместных творческих проектов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Формирование групп	2		2	Педагогическое наблюдение
	Знакомство с предметом	2		2	Педагогическое наблюдение
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.	24	8	16	Выполнение практических заданий. Творческий проект:
4.	Работа с цветом.	14	4	10	Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания.
5.	Рисование и редактирование линий	26	5	21	Творческая работа с использованием изученных инструментов.
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.	Творческие проекты	10		10	Творческая работа с использованием изученных инструментов и эффектов.
9.	Итоговое занятие	2		2	Итоговый контроль: презентация творческой работы
	Итого:	144	30	114	