

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа «Творческое моделирование в графическом редакторе» (далее - Программа) имеет **техническую направленность**. Программа направлена на изучение средств и способов создания и обработки графических изображений на компьютере.

Актуальность программы обусловлена стабильно высоким интересом к умению работать в графических редакторах. Графический редактор CorelDRAW является идеальным средством для изучения основ двухмерного векторного моделирования. Компьютерная графика – это одно из наиболее активно развивающихся направлений информационных технологий в образовательном процессе. CorelDraw в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ, т.к. позволяет начинающим юным художникам создавать иллюстрации различной сложности.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Результатом освоения Программы является приобретение учащимися первичных навыков и знаний в работе с графическим редактором и демонстрация созданных графических объектов на итоговом занятии.

Адресат программы: программа адресована учащимся школьного возраста 9-11 лет (3-4 класс).

Объем и срок реализации программа рассчитана на 144 часа, на 1 год, 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Цель программы: Адаптация учащихся в сфере графического дизайна посредством изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие задачи.

- изучить назначения и функции графической программы;
- сформировать понимание принципов построения и хранения изображений;
- освоить специальную терминологию;
- развить навыки компьютерной грамотности, применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

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- коллектив учащихся формируется на основе свободной записи в соответствии с действующими на момент реализации программы нормативными актами.

В группу принимаются учащиеся 3-4 классов, не имеющие специальной подготовки. Количество учащихся в группе 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса:

Особенности организации образовательного процесса заключаются в применении современных образовательных технологий: «проектного обучения», «игровой технологии».

В данной программе предусмотрена возможность реализации всей программы с использованием дистанционных технологий и электронного обучения (с ресурсом Zoom, средствами удаленного доступа Any Desk), авторского электронного учебника с теоретическим материалом и практическими заданиями, а также использования электронной почты.

В случае вынужденного перехода в дистанционный формат обучения, программа может быть реализована в соответствии с нормативными актами учреждения с использованием дистанционных технологий и электронного обучения согласно Приложения № 6.

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, конкурс.

- 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;

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)

В случае перехода на дистанционное обучение обучающимся понадобится:

- компьютер с доступом в Интернет;
- электронная почта;
- Страница ВКонтакте (по возможности)
- программа для организации видеоконференций;
- программа удаленного доступа Any Desk

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

- изучат назначения и функции графической программы;
- сформируют понимание принципов построения и хранения изображений;
- освоят специальную терминологию;
- разовьют навыки компьютерной грамотности, применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

Метапредметные результаты:

- разовьют компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;

Личностные результаты.

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Творческое моделирование в графическом редакторе»

| № | Наименование раздела | Количество часов | | | Форма контроля |
|---|---|------------------|----------|-------|--|
| | | Теория | Практика | Всего | |
| | Тема 1. Вводное занятие. | | | | Беседа, педагогическое наблюдение. |
| | Тема 2. Введение в курс | | | | Анализ анкет. педагогическое наблюдение. |
| | Тема 3. Графический редактор CorelDraw | | | | Выполнение проверочного задания |
| | Тема 4. Настройка рабочего пространства в векторной программе CorelDraw. | | | | Контрольные вопросы |
| | Тема 5. Управление файлами документов | | | | Контрольные вопросы |
| | Тема 6. Что такое компьютерная графика. | | | | Творческое задание |
| | Тема 7. Базовые геометрические объекты, их построение и преобразование | | | | Выполнение практических заданий. |
| | Тема 8. Операции с геометрическими объектами | | | | Выполнение практические задания. |
| | Тема 9. Работа с цветом. | | | | Практическая работа. |
| | Тема 10. Рисование и редактирование линий | | | | Практическая работа. |
| | Тема 11. Преобразование объектов. | | | | Практические упражнения. Тест на знание терминов. |
| | Тема 12. Спец эффекты в векторной программе. | | | | Практические задания. |
| | Тема 13. Настройка и использование интерактивных инструментов | | | | Творческая работа. |
| | Тема 14. Работа с текстом. | | | | Практические и самостоятельные задания. |
| | Тема 15. Преобразование векторного объекта в растровый файл | | | | Тесты, практические и самостоятельные задания. |
| | Тема 16. Творческие проекты | | | | Творческая работа над композицией. |

| | | | | | |
|--|------------------------------|--|--|--|--|
| | Тема 17. Итоговое занятие | | | | Самостоятельная работа. Защита проекта. |
| | Итого: | | | | |