

Управление образования Администрации Суджанского района Курской области
Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Гончаровская средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 31.08.2023 г.

Утверждаю:
Директор
МКОУ «Гончаровская СОШ»
С.С.Лифатова
Приказ от 31.08.2023 г. № 1-238



М.П.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Художественной направленности
«Компьютерный дизайн»
(стартовый уровень)
Возраст обучающихся: 9-18 лет
Срок реализации: 1 год

Составители:
Любина Олеся Юрьевна
Сорочинская Виктория Владимировна
Шитикова Елизавета Евгеньевна

Суджа 2023 г.

Оглавление.

1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	10
1.3 Содержание программы.....	14
1.4 Планируемые результаты.....	21
2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1 Календарный учебный график.....	22
2.2 Условия реализации программы.....	24
2.3 Формы аттестации.....	29
2.4 Оценочные материалы.....	30
2.5 Методические материалы.....	31
2.6 Рабочая программа воспитания.....	34
2.7 Список литературы.....	35
2.8 Приложения.....	37

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Компьютерный дизайн» разработана в соответствии со следующими нормативными и распорядительными документами:

Нормативная база.

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.. вступ. в силу с 01.08.2020);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г. № 678-р
- Письмо Минобрнауки России от 18.11. 2015 г. № 09 – 3242 о направлении информации (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Федеральный закон № 304-ФЗ от 22 июля 2020 года «О внесении изменений в федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Приказ министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальный проект «Образование»: утвержден протоколом № 10 от 03.09.2018г. президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и проектам;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;
- «Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 года», утверждённой распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015г. №996-р.
- Приказ Министерства просвещения РФ “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” от 9 ноября 2018 г. N 196, с изменениями на 30 сентября 2020 года;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки России от 18.11.2015г. №09-3242);
- Методические рекомендации по реализации адаптированных

дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Приложение к письму Минобрнауки России от 29.13.2016г. №ВК-641/09).

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты от 05.05.2018 № 298н;
- Закон Курской области от 09.12.2013 г. № 121-ЗКО «Об образовании в Курской области»;
- Государственная программа Курской области «Развитие образования в Курской области»: утверждена постановлением Администрации Курской области 15.10.2013 г. № 737-па;
- Устав МКОУ «Гончаровская средняя общеобразовательная школа»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе в МКОУ «Гончаровская средняя общеобразовательная школа»;
- Положение о текущем контроле освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МКОУ «Гончаровская средняя общеобразовательная школа»;
- Положение о комплектовании и наполняемости групп в объединения дополнительного образования МКОУ «Гончаровская средняя общеобразовательная школа»;
- Положение о порядке приема, зачисления, учащихся в объединения дополнительного образования МКОУ «Гончаровская средняя общеобразовательная школа» и отчисления из них.
-

Направленность программы

Данная программа имеет художественную направленность и ориентирована на изучение стандартных графических приложений Microsoft Paint, Microsoft 3D Paint, GIMP, а так же Microsoft Word и Microsoft Power Point в рамках их широкого использования, а также с применением специальных профессиональных возможностей при создании компьютерной графики, в моделировании, в дизайне.

Новизна

Новизна данной программы в том, что учебная деятельность учащихся в области технического творчества начинается с ознакомления и овладения начальных знаний работы с компьютером. Компьютерные понятия вводятся во время выполнения практических работ учащимися. Возрастает интерес и потребность в новых знаниях программ с применением своих конструктивно-технических способностей, что дает возможность умело применять различные программы в зависимости от поставленной цели.

Актуальность программы

С помощью ознакомления с компьютерными программами для рисования, процесс обучения данной программы предусматривает *уникальную* возможность - создание мультфильмов с персонажами по собственным сюжетам, начинающим любой

категории. Научившись рисовать, добавлять изображения и фоны в растровых и векторных программах Paint, 3D Paint, Paint.NET, Adobe Photoshop CC, GIMP, PowerPoint, ЛогоМиры учащиеся в дальнейшем имеют возможность создавать анимационные фильмы, добавив звуковые файлы в фоторедакторах и видеоредакторах Windows Media Player, Windows Live Movie Maker, Movavi Слайдшоу, Sony Vegas Pro, ФотоШОУ PRO, ВидеоМОНТАЖ, ВидеоМАСТЕР и др. Овладевая техническими знаниями, учащиеся одновременно узнают об истории мультипликации, о творческом процессе создания анимационного фильма, о том, как живут в нем герои, как можно «оживить» картинки.

Отличительная особенность программы

Отличительная особенность программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики, как вида искусства, учит совмещать возможности растровых, векторных и других программ. Данная программа открывает возможности изучения различных компьютерных программ, решая разнообразные задачи при максимальной реализации и развитии творческих способностей учащихся.

Программу отличает сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения. При изучении различных техник выполнения работ, учащиеся знакомятся с работами художников, современных дизайнеров, аниматоров.

Основа курса - организация практической, продуктивной деятельности обучающихся, включающей в себя:

- индивидуальное, автономное рефлексивное действие при разработке мультимедийного продукта;
- налаживание коммуникаций при работе в группах, при организации проектной деятельности;
- формирование критического мышления при решении нестандартных задач.

Формирование компетентностного подхода невозможно без личностного самоопределения и самореализации при разработке мультимедийного продукта.

Реализация творческих замыслов учащихся осуществляется поэтапно:

- на первом этапе происходит изучение инструментария, простейшая обработка графической информации;
- на втором этапе уделяется особое внимание разработке отдельных элементов, формирование синтеза интеллектуальной и навыковой составляющей;
- на третьем этапе при создании сложного монтажа осуществляется самоопределение учащихся для создания своего мультимедийного продукта, перенос полученной интеллектуальной и навыковой составляющей на другие предметные области и другие сферы деятельности, в том числе и внеурочную.

Общепедагогическая направленность занятий - гармонизация индивидуальных и социальных аспектов обучения по отношению к информационным технологиям. Знания, умения и способы обработки растровой графики являются элементами информационной компетенции - одной из ключевых компетенций современного человека. Особая роль отводится широко представленной в курсе системе рефлексивных заданий. Освоение рефлексии направлено на осознание учащимися того важного обстоятельства, что наряду с обрабатываемыми ими продуктами в виде фотографий или рисунков рождается

основополагающий образовательный продукт - освоенный инструментарий. Именно этот образовательный продукт станет базой для творческого самовыражения учащихся.

Педагогическая целесообразность программы

Содержание программы построено таким образом, что учащиеся знакомятся с основными компьютерными программами, а так же программами графической векторной и растровой графики для возможности их дальнейшего широкого использования в области компьютерной графики, моделирования, дизайна. Полученные знания учащиеся могут использовать при изучении школьных предметов: рисовании, черчении, биологии, математики и др. Предоставляются широкие возможности для самовыражения средствами компьютерной графики, демонстрация своих инновационно-технических разработок в докладе, реферате, мультимедиа-презентации. В процессе обучения дети развивают своё пространственное мышление, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, что в дальнейшем может способствовать профессиональному самоопределению. Исходя из индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей программа предусматривает индивидуальный подход к каждому учащемуся через отслеживание динамики его личностного развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

Адресат программы

Программа предназначена для учащихся 9-18 лет, имеет художественную направленность и адресована детям, желающим заниматься в объединении «Компьютерный дизайн» и получить знания в этой области. Набор детей – свободный, количество учащихся в группе 15 человек, состав группы постоянный и зависит от набора данной направленности программы. Группы формируются с учетом возрастных особенностей детей. Принимаются все желающие мальчики и девочки.

Объем, сроки освоения дополнительной образовательной общеразвивающей программы, продолжительность образовательного процесса.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа рассчитана на 1 год обучения. Уровень сложности – стартовый. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы, определяется содержанием программы и составляет 216 часов в течение 1 года обучения. Количество учебных недель 36 и составляет 6 часов в неделю.

Формы обучения

Программа реализуется в формате очного обучения в соответствии с учебным планом в объединении.

Дистанционная работа

При дистанционном обучении по программе используются следующие формы дистанционных технологий:

- Онлайн занятие;
- Видеоурок;

- Адресные дистанционные консультации.

В организации дистанционного обучения по программе используются следующие платформы и сервисы:

- www.zoom.us—это облачная платформа для проведения онлайн видео-конференции видео-вебинаров в формате высокой четкости.
- <https://moodle.org>—одна из наиболее популярных систем дистанционного обучения в России.
- iSpringOnline—система для организации дистанционного обучения;
- Социальных сетей Одноклассники, ВКонтакте;
- Мессенджеров WhatsApp, Viber, Telegram и т.д.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс в системе дополнительного образования детей представляет собой специально организованную деятельность педагога и учащихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развития личности. Процесс обучения в дополнительном образовании имеет менее формализованный характер по сравнению с общеобразовательной школой, не имеет жестких рамок. Индивидуализация обучения в системе дополнительного образования детей осуществляется со стороны самого ребенка, который сам осуществляет выбор интересного для себя вида деятельности. Изменяется и позиция педагога: он выступает не только как носитель знаний, но и как помощник в становлении личности учащегося. Выполняя функцию консультанта, педагог дополнительного образования чаще всего оказывает на детей сильное личностное влияние. Отсюда – повышенные требования к его личностным качествам.

Образовательный процесс, организованный в системе дополнительного образования, должен отвечать следующим требованиям:

- иметь развивающий характер, т.е. должен быть направлен на развитие у детей природных задатков и интересов;
- быть разнообразным как по форме (групповые и индивидуальные, теоретические и практические, исполнительские и творческие занятия), так и по содержанию;
- базироваться на развивающих методах обучения детей;
- для педагога дополнительного образования уже недостаточно знания лишь той предметной области, которую он преподаёт, он должен обладать психолого-педагогическими знаниями;
- использовать диагностику интересов и мотивации детей с тем, чтобы обеспечить такое многообразие видов деятельности и форм их осуществления, которое позволило бы разным детям с разными интересами и проблемами найти для себя занятие по душе;
- основываться на социальном заказе общества;

- отражать региональные особенности и традиции.

Особенности возрастной группы учащихся

Подростковый возраст остропротекающий переход от детства во взрослость. Данный период отличается выходом ребенка на качественно новую социальную позицию, в которой формируется его сознательное отношение к себе как члену общества. Важнейшей особенностью подростков является постепенный отход от прямого копирования оценок взрослых к самооценке, все большая опора на внутренние критерии. Основной формой самопознания подростка является сравнение себя с другими людьми — взрослыми, сверстниками. Поведение подростка регулируется его самооценкой, а самооценка формируется в ходе общения с окружающими людьми. Первостепенное значение в этом возрасте приобретает общение со сверстниками. Общаясь с друзьями, младшие подростки активно осваивают нормы, цели, средства социального поведения, вырабатывают критерии оценки себя и других, опираясь на заповеди «кодекса товарищества». Педагогов воспринимают через призму общественного мнения группы.

Режим занятий:

Занятия проводятся 3 раза в неделю, по 2 часа, продолжительностью 40 минут с перерывом 10 минут между занятиями.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для личностного творческого развития, формирования конструктивно-технического мышления через освоение современных компьютерных технологий, различных видов анимации.

Задачи:

Предметные:

1. Развивать интерес к компьютерным технологиям, овладевать практическими навыками работы в растровых и векторных графических редакторах, трехмерного моделирования, создание сайтов.
2. Обучать основам анимации, приобщать к процессу создания мультфильма (изобразительная грамотность, цветовидение и композиция).
3. Расширять познания профессиональной ориентации, теоретическое и практическое ознакомление с инженерно-техническими профессиями.

Личностные:

1. Формировать коммуникативные навыки, создание комфортной творческой обстановки в коллективе.
2. Повышать уровень общительности и уверенности в себе, самостоятельности при выполнении проектных работ, умения анализировать объекты, выделять главное.
3. Формировать готовности к саморазвитию и непрерывному образованию.
4. Формировать эстетическое восприятие окружающего мира и прививать дизайнерские, художественные навыки, конструктивно-технических способностей на уровне практического применения.

Метапредметные:

1. Расширять представления об основных областях применения компьютерной графики, моделирования и дизайна для успешной социализации и профподготовки.

2. Формировать образное и пространственное мышление, внимательность, воспитывать аккуратность и ценностные отношения к труду, самореализация в различных видах деятельности.

Общая характеристика

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Учащиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Учащиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом.

Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютеров, называется компьютерной графикой.

В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Учащиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства.

Ни одна компьютерная технология не развивалась так стремительно, как компьютерная графика. Для каждой области дизайна сегодня существуют специализированные графические приложения, позволяющие разработать все что угодно, начиная от простейшей визитки и кончая дизайном автомобиля или коттеджа. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это – исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, создатели рекламы, логотипов, модельеры тканей и одежды, дизайнеры оформления помещений, фотографы, специалисты в области теле- и видеомонтажа, Web дизайнеры, авторы мультимедиа-презентаций.

Работа с компьютерной графикой - одно из самых популярных направлений использования персональных компьютеров, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры, но и множество любителей. Для этих целей можно обойтись собственными силами и доступными программными средствами, которые имеются в гимназии.

Умение работать в графических редакторах занимает особое место в педагогической деятельности.

Дети в большой охотой «рисуют» в Paint, а затем и в более сложных редакторах.

Графические редакторы – одни из самых популярных прикладных программ. Их существует огромное множество с разными возможностями, способствующими к самостоятельному творчеству. Учащиеся приобретают навыки выполнять рисунок точками, отрезками, кругами, прямоугольниками и т.д. Пытаясь выполнить свой замысел, дети будут стремиться найти и изучить возможности графического редактора, а это в свою очередь подтолкнет их к новым творческим идеям.

Компьютерный дизайн - необычайно интересное, перспективное, одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности. Также, в современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому данная программа отражает потребности учащихся. Создание рисунков в графических редакторах и мультимедиа-презентация – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о своих работах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Роль дизайна в жизни современного общества очень велика. Программа "Компьютерный дизайн" направлена на формирование гармоничной, разносторонне развитой личности, способной к преобразованию окружающего предметного мира с помощью деятельности, объединяющей эстетическое и техническое начала. Формирование чувства стиля, индивидуальности творческой личности, обогащение ее духовного и эмоционально-чувственного опыта, способной выражать себя через художественную и проектную деятельность.

Программой предусмотрены различные виды деятельности: рисование на компьютере различных тематических композиций, владение различными техниками компьютерного рисунка, проектная деятельность, макетирование, декоративно-прикладное искусство. Изучение компьютерных программ, включая создание с их помощью самостоятельных проектов, анимации. Программа курса «Компьютерный дизайн» ориентирована на развитие общей и эстетической культуры учащихся, развитию как художественных навыков, так и способности использования ИКТ в избранных видах деятельности, предусматривая возможность творческого самовыражения и творческой импровизации с использованием современных технологий.

Содержание обучения, представленное в программе имеет практическую направленность и учитывает актуальные интересы обучающихся. Формирование умений для решения важных с точки зрения учащихся задач активизирует их исследовательский и творческий потенциал.

Курс дает возможность реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создает предпосылки по применению полученных знаний и умений в создании дизайнерской продукции, различных проектов, мультипликационного фильма и т.д.

1.3. Содержание программы Учебный план

Таблица 1

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	3	3	0	
2	Компьютерная графика. Перспективы развития	10	5	5	Опрос
3	Компьютерная графика. Создание, обработка изображений и текста в графическом редакторе	24	8	16	Опрос/практикум
4	Использование редактора Paint для моделирования.	22	7	15	Опрос/практикум
5	Использование графического редактора для дизайна.	22	7	15	Опрос/практикум
6	Использование графического редактора в мультипликации.	22	8	14	Опрос/практикум
7	Анимация в ЛогоМирах	22	8	14	Опрос/практикум
8	Фотосъёмка мультипликационного фильма	40	16	24	Беседа/практикум
9	Комплексное применение знаний по компьютерному дизайну	20	8	12	Опрос/практикум
10	Самостоятельная творческая проектная деятельность	17	6	11	Практикум/ защита проектов
11	Повторение	8	3	5	
12	Итоговая и промежуточная аттестация (создание проекта)	6	2	4	Практикум/ защита проектов
	Итого:	216	81	135	

Содержание учебного плана

Раздел 1. «Вводное занятие» (3 часа).

Вводный инструктаж по соблюдению техники безопасности и пожарной безопасности при работе. Правила поведения в образовательном учреждении. Требования педагога к обучающимся на период обучения. Общая характеристика курса «Компьютерный дизайн». Знакомство с программой работы на год.

Раздел 2. «Компьютерная графика. Перспективы развития» (10 часов).

Теория. Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Двумерная и трёхмерная графика. Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Графические возможности компьютера. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора.

Практика: Обзор ресурсов Интернет.

Раздел 3. Компьютерная графика. Создание и обработка изображений в графическом редакторе (24 час.)

Теория: Общие сведения о программе Paint.

Создание растровой графики в программе Paint. Создание надписи, добавление текста в изображения.

На теоретических занятиях:

- 1) Возможности графического редактора Paint.
- 2) Особенности растровой и векторной графики.
- 3) Инструментарий программы Paint, используемый для создания рисунков.
- 4) Технология создания и редактирования графических объектов.
- 5) Обработка клипарта.
- 6) Знакомство с профессиями, в которых необходимо умение работать с графическими редакторами.

Практические занятия:

- 1) Создание и редактирование графических объектов.
- 2) Осуществление действий с фрагментом и рисунком в целом.
- 3) Создание текста. Добавление надписей и текстов к изображениям.
- 4) Изучение на практике свойств различных инструментов, позволяющих как создавать новые изображения ("Зимний лес" - работа кистями), так и обрабатывать уже готовые ("Портрет кистью"- инструмент художественная кисть с предысторией) в особенной художественной манере. Практика «Комната смеха» (трансформация и подрисовка своей фотографии, добавление элементов одежды). «Открытка Новогодние шары», «Новогодние шары со звездами» (использовать инструмент трансформации). «Рисуем облака, деревья», «Создание текстуры воды». Создание эффекта полета самолета. «Фея с волшебной пылью».

Просмотр работ художников. Анализ, Подбор палитры. Смешивание цвета. Рисуем снег (использование шаблонов кисти). Работа с изображениями на прозрачном фоне.

Раздел 4. Использование графического редактора для моделирования (22 час.)

Теория:

- 1) Понятие модели. Материальные и информационные модели. Модель отношения между понятиями. Назначение и свойства моделей.
- 2) Понятие моделирование. Моделирование объекта и процесса. Цели моделирования.
- 3) Возможности графического редактора Paint при моделировании. Технология моделирования графических объектов.
- 4) Алгоритм. Виды алгоритмов. Текстовые и графические алгоритмы. Блок- схема. Линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением. Получить представление об исполнителе алгоритма. Система команд исполнителя.
- 5) Знакомство с профессиями, в которых необходимо уметь моделировать на компьютере.

Практические занятия:

- 1) Создавать и редактировать текстовые и графические модели.
- 2) Понять связь между текстовой и графической моделью с моделями реального мира.
- 3) Научиться устанавливать и строить модели отношений между понятиями разными способами.
- 4) Уметь практически работать с алгоритмами. Научиться создавать алгоритмы разными способами.
- 5) Осмыслить различие между исполнителями «Человек» и «Компьютер». Компьютер – исполнитель программ.

Раздел 5. Использование графического редактора для дизайна (22 час.)***Теория:***

- 1) Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей рисунка.
- 2) Техника коллажирования, комбинирование изображений.
- 3) Знакомство и обсуждение классических работ в технике коллажа.
- 4) Знакомство с профессиями, в которых необходимы навыки дизайнера.

Практические занятия:

- 1) Дизайн шрифта в графическом редакторе Paint. Создание текстовой надписи.
- 2) Дизайн графических рисунков и моделей.
- 3) Рисование коллажей "от простого к сложному", "склеивание" готовых изображений в Paint.
- 4) Применение приема комбинирования изображений.
- 5) Использование различных техник при создании изображений.
- 6) Техника витража. «Витраж - бабочка», витраж на свободную тему. Просмотр работ известных художников.
- 7) Предпочтение отдается выполнению заданий по Созданию проектов и Защиты проектов, требующих сложного поэтапного анализа и выполнения, работ на различные темы. Проекты помогают комплексному закреплению материала, являются демонстрацией вариантов применения полученных знаний.

Раздел 6. Использование графического редактора в мультипликации. (22 час.)

Теория: История мультипликации. История отечественной мультипликации. Знакомство с различными видами мультипликации и анимации. Этапы создания анимационного мультфильма в графическом редакторе Paint. Создание индивидуальных творческих проектов. Участие в конкурсе проектов.

Практические занятия:

Выбор сценария и названия анимационного фильма. Работа с текстом. Продумывание движений персонажей, прорисовка на бумаге. Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, подсчет необходимого числа рисунков. Покадровое рисование. Просмотр отснятого материала. Монтаж фильма. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.). Съёмка титров и названия фильма. Проверка сцен по времени. Запись и импортирование закадрового текста, музыкального сопровождения,

шумов и т.д. Подготовка фильма к демонстрации. Защита проекта.

Раздел 7. Анимация в Лого Мирах (22 час.)

Теория: Знакомство с программой. Анимация Черепашки. Сложная анимация. Формы Черепашки. Инструмент Кнопки. Инструмент Бегунок. Текстовое поле. Запись алгоритмов рисования предложенных фигур.

Практические занятия:

Знакомство с программой ЛогоМиры, интерфейс программы. "Повторение действий черепашки". "Создание движения Черепашки". "Моделирование движения в среде ЛогоМиры". "Черепашка меняет облик". "Освоение технологии работы с Полем форм". Рисование геометрических фигур в ЛогоМирах. Пробы пера. Черепашка меняет облик. Движение. Весь мир – театр – по заданному сюжету выполнить предложенный проект. Черепашка идет по компасу. Движение усложняется. Что можно моделировать в ЛогоМирах. Черепашка ученица. Как оформить программу. Нужен ли вечный двигатель. Что показывают датчики. Учимся командовать с умом. Приборная панель. Случай - душа игры. Проект "Гонки".

Раздел 8. Фотосъемка мультипликационного фильма (40 час.)

Теория: Включение и выключение фотокамеры. Обзор возможностей фотосъемки. Начало и окончание съемки. Установка камеры в мультипликационной съемке (стационарно, закрепление на штативе). Фотосъемка сцены или эпизода мультипликационного фильма. Экспонирования каждого отдельного кадра фильма. Примеры самодельных мультиков – от замысла до воплощения. Различные способы создания мультфильмов. Природа мультипликационного эффекта. Работа с разными материалами (аппликации, пластилин, игрушки, детские рисунки), оживление на экране различных неодушевленных объектов. Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек. Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.

Мультипликационная съемка. Основные принципы разработки движений персонажа. Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров. Покадровая натурная мультипликация. Плоская перекладка. Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры. Создание мультфильма из строительных игровых кубиков и из лего-конструктора.

Практические занятия:

1) **Коллективные проекты (работа в малых группах).** Выбор сценария и названия фильма. Обсуждение. Работа с текстом. Просмотр отснятого материала. Выбор и обсуждение наиболее выразительных кадров для монтажа. Монтаж фильма. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе. Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.). Съемка титров и названия фильма. Проверка сцен по времени. Запись и импортирование закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов, звука. Озвучивание фильма. Подготовка фильма к демонстрации. Защита проекта.

2) **Индивидуальные проекты.** Маленький мультик своими руками. Придумать сценку воображаемого фильма. Представить, как содержание фильма можно выразить в визуальных образах. Выбрать персонаж фильма, прорисовать отдельных элементов. Выполнить оформление, фон, героев мультфильма. Съемка натурального мультфильма фотоаппаратом. Коллективный просмотр отснятых

кадров. Идеи, советы, замечания. Монтаж. Озвучка. Оформление и выпуск мультфильма. Защита проекта.

Раздел 9. Комплексное применение знаний по компьютерному дизайну (20 час.)

Разработка плана действий. Выбор проекта. Этапы проекта. Анализ творческих работ.

Итоговым проектом может стать оформленное в игровой форме соединение выполненных работ. Это могут быть виртуальные:

- выставка;
- вернисаж;
- музей;
- магазин;
- библиотека;
- и многое другое, всё, что подскажет ребятам фантазия.

Презентация проекта. Возможности программы MS PowerPoint. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Создание слайдов. Вставка изображений в слайды.

Раздел 10. Самостоятельная творческая проектная деятельность (17 час.)

Теория:

- 1) Выбор темы проекта.
- 2) Структура проекта.
- 3) Цели, задачи и участники проекта.
- 4) Сроки проекта.
- 5) Участие в конкурсе проектов.

Практические занятия:

Три уровня сложности:

- 1) Проекты: о созвездиях, витражи, растительный орнамент, павловопосадские платки, храм, рождественская открытка, букет в вазе, лоскутный стиль, хохлома, жар-птица, пейзаж, обложка книги, ткани, пасхальная открытка, герои мультфильмов.
- 2) Индивидуальные проекты, требующих сложного поэтапного анализа, выполнения и защиты работ: «Фото рамка», «Мой календарь», «Открытка к празднику», «Магнит», «Фотоколлаж», «Блокнот», «Книга» и др. Проекты помогают комплексному закреплению материала, используются в выставочной деятельности, а также являются демонстрацией вариантов применения полученных знаний.
- 3) Индивидуальные проекты - покadroвые мультфильмы в графическом редакторе Paint. С последующим монтажом в видеоряд и накладыванием звука (озвучка героев, или готовый музыкальный файл).

Раздел 11. Повторение. (8 час.)

Рисование на свободную тему. Выставочная деятельность, участие в конкурсных проектах. Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. Подбор темы работы для выставки. Поэтапный разбор создания рисунка. Просмотр работ по теме в Интернете (работы художников, модельеров, дизайнеров). Каждый учащийся в течение учебного года оформляет, как минимум, 2 работы на выставки в учреждении и 2

работы на конкурсы городского, краевого, всероссийского, или международного уровня.

Раздел 12. Итоговая и промежуточная аттестация. (6 час.)

Итоговая и промежуточная аттестация (создание проекта)

1.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

1. Освоить приемы работы в растровых и графических редакторах, уметь создавать изображения и текст в различных компьютерных техниках.
2. Владеть художественными навыками на уровне практического применения.
3. Знать разновидности анимационных техник; способ «оживления», движения мультипликационных героев на экране; закон развития сюжета и правила драматургии.

Личностные результаты:

1. Развить мотивы к учебной деятельности, потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании.
2. Сформировать личностный смысл и нравственные качества: самостоятельность, ответственность.
3. Применять навыки сотрудничества в разных социальных ситуациях.
4. Сформировать ценностное отношение к труду, работе на результат.

Метапредметные результаты:

1. Освоить способы решения проблем творческого, конструктивно-технического и поискового характера (активно использовать информационные и коммуникационные средства технологий для решения познавательных задач).
2. Уметь применять знания и умения в информационной среде.
3. Расширить представления об основных областях применения компьютерной графики, моделирования и дизайна для их успешной социализации и профподготовки.

Обучающиеся, освоив все правила использования графических редакторов способны создать несколько компьютерных рисунков, составить компьютерную презентацию для представления своих работ, создавать мультфильмы и другие интерактивные продукты.

К концу обучения учащиеся должны:

По завершении обучения учащиеся должны знать:

- Интерфейс PAINT, GIMP, Microsoft Office, MS PowerPoint;
- настройки эффектов анимации;
- правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука;
- назначение и основы применения компьютерной графики;
- специальную терминологию;
- принцип работы графического редактора;
- простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- понятие композиции, дизайна в графике;
- назначение и возможности программы создания презентаций;
- способы создания презентаций с помощью шаблонов;
- что можно делать с текстом;
- что можно делать с графическим изображением;

1	1-я	1й, группа № 1	11.09.2023г	27.05.2024г.	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа	4 ноября, 1-7 января, 23 февраля, 8 марта, 1 и 9 мая	25.12.2023г.
2	2-я	1й, группа № 2	12.09.2023г.	28.05.2024г.	36	36	72	1раз в неделю по 2 часа	4 ноября, 1-7 января, 23 февраля, 8 марта, 1 и 9 мая	26.12.2023г.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Характеристика помещений

Программа реализуется в компьютерном кабинете. Размещение учебного оборудования должно соответствовать требованиям и нормам СанПиН, правилам техники безопасности и пожарной безопасности. Установлены лампы дневного освещения. Кабинет достаточно освещен, чтобы не напрягались и не уставали глаза. Кабинет регулярно проветривается и проводится влажная уборка.

Требования к мебели: количество стульев должно соответствовать количеству обучающихся; мобильные парты должны подходить для индивидуальной работы, работы в микрогруппах и коллективной работы.

Перечень оборудования

- Столы.
- Стулья и подставки под ноги.
- Мультистудия предназначена для создания мультфильмов методом бумажной и пластилиновой перекладки.
- Управление Мультистудией должно быть доступно не только дошкольникам и младшим школьникам, но и детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).
- Предназначена для работы с изображениями А3 формата

- Мультистудия поставляется в жёстком коробе – наличие.
- Поставка в собранном виде – наличие
- Базис для перекладной анимации, с системой освещения в виде светодиодной ленты 12 В
- Габариты, не более 520 x 310 x 600 мм.
- Масса, не более 20 кг.
- Занимаемая площадь не более 310*500 мм.
- Внешнее питание – 220В, 50 Гц
- Поверхность - материал МДФ ламинированный антивандальный
- Программа для съёмки – наличие.
- Аудиоредактор – наличие.
- Видеоредактор – наличие.
- Базис должен иметь систему освещения в виде светодиодной ленты, позволяющей равномерно освещать попадающую в кадр поверхность с напряжением не более 12 В.
- Наличие алюминиевой рамки, толщиной не менее 1,5 см со светозащитным козырьком и рассеивателем белого цвета для LED подсветки не менее 2 шт.
- На внутренней поверхности должно быть чёрное светопоглощающее антибликовое водоотталкивающее покрытие.
- Наличие полки из кварцевого стекла толщиной не менее 4 мм. не менее 1 шт.
- На плоскость нижнего яруса модуля съёмки должен устанавливаться фон (скульптурное изображение, рисунок), на прозрачные листовые поверхности установленных в несколько ярусов должны размещаться различные мультипликационные заготовки: скульптуры, рисунки.
- **Световой планшет, с пультом дистанционного управления**
- Габариты не более 510 x 300 x 80 мм, пульт дистанционного управления для светового планшета с сенсорным регулятором
- Устанавливается на любой из уровней мультистудии
- **Цифровая фотовидеокамера HD**
- С помощью цифровой фотовидеокамеры установленной под крышкой модуля должна осуществляться покадровая съёмка для будущего мультфильма, а также, контроль за перемещением мультипликационных заготовок.
- Цифровая фотовидеокамера HD - наличие.
- -Матрица- CMOS - наличие;
- -Разрешение (видео) - не менее 1920x1080
- Основные параметры
- -Подключение- USB 2.0 - наличие;
- -Микрофон встроенный - наличие;
- -Фокусировка автоматическая - наличие;
- -Совместимые операционные системы Windows 7-10 - наличие;
- -Угол обзора объектива не менее 75 град.
- -Угол поворота не менее 360 град.
- **Набор материалов для перекладной анимации включающий:**
- - Хромакей 4 листа А3 (синий, зеленый, голубой, розовый) ;
- - Белый ватман А3, 6 листов;
- - Картон белый А4 , 8 листов;
- - Пластилин (22 цвета) - 1 упаковка
- - Пластилин (12 цветов) – 1 упаковка
- - Гуашь (12 цветов) – 1 упаковка

- - Скалка для лепки , 1 шт.
- - Клячка - 2 шт.;
- - Ластик 2 шт.;
- - Маркер черный (2 мм) – 1 шт.
- - Проволока - 3 шт.;
- - Кнопки-гвозди канцелярские цветные - 4 шт.
- - Набор стеков - 1 шт.

Требования к оборудованию: интерактивная доска или проектор, экран; МФУ или принтер и сканер; компьютеры или ноутбуки.

Обучение на всех практических занятиях проводится индивидуально или в парах.

Для обеспечения учебного процесса используются методические пособия, дидактические материалы, Интернет-ресурсы. Обеспечение программы методическими материалами представлено в таблице 2 «*Методическое обеспечение*».

Методическое обеспечение

Таблица 3

Раздел, или тема программы	Формы занятия	Приемы и методы организации образовательной деятельности (в рамках занятия)	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Вводное занятие	Лекция; беседа;	Объяснение, наблюдение, показ фото, иллюстраций, презентаций, фильмов	Видеофильмы	Видео- и аудиоаппаратура	Наблюдение педагога
Компьютерная графика. Перспективы развития	Лекция; беседа; практика; консультация, контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов, презентаций показ оборудования, его правильного применения	Карточки-задания, наглядные пособия, демонстрационный и раздаточный материал, литература, фото- и видеозаписи, презентации, журнал инструктажа обучающихся по охране труда и технике	Видео и аудио аппаратура, компьютеры	Педагогическое наблюдение во время работы, проведения беседы, показа видеофильма, презентации.

			безопасности		
Компьютерная графика. Создание, обработка изображений и текста в графическом редакторе	Лекция; беседа; практика	Объяснение; наблюдение; практическая работа		Видео и аудио аппаратура, компьютеры	Педагогическое наблюдение во время работы
Использование редактора Paint для моделирования.	практика; консультация.	проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов;	учебная презентация	компьютеры	проведение беседы, показа видеофильма.
Использование графического редактора для дизайна.	Лекция; беседа; практика; консультация; мастер-класс; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов,	Учебные презентации по темам, видеофильмы, фотоматериал.	Видео и аудио аппаратура, компьютеры	Педагогическое наблюдение во время работы, проведения беседы, показа видеофильма.
Использование графического редактора мультипликации. Анимация в ЛогоМирах	Лекция; беседа; практика; консультация; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ презентации	Видеофильмы, Учебные презентации по темам.	Видео-и аудио аппаратура, компьютеры	Педагогическое наблюдение во время работы беседы, показа видеофильма. Педагогический анализ работы обучающихся на

					основе практической работы.
Фотосъёмка мультипликационного фильма	Лекция; беседа; практика; консультация; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов;	презентации по темам и видеофильмы.	Аудио- и видеоаппаратура, компьютеры	Педагогический анализ результатов работы
Комплексное применение знаний по компьютерному дизайну	Лекция; беседа; практика; консультация; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов.	Видеоролики и презентации	Аудио- и видеоаппаратура, столы, стулья	Педагогический анализ результатов работы
Самостоятельная творческая проектная деятельность.	Лекция; беседа; практика; консультация; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов;	Видеоролики и презентации, наглядные пособия	Аудио- и видеоаппаратура, компьютеры	Педагогический анализ уровня подготовки
Повторение. Резерв.	Лекция; беседа; практика; консультация; мастер-класс; контрольное задание	Объяснение; наблюдение; проведение бесед; показ фото, иллюстраций, видеоматериалов;	Карточки-задания, иллюстрации, презентации, видеоролики	Видео-и аудиоаппаратура, компьютеры	Педагогический анализ работы

Информационное обеспечение

- Интернет-источники.
- Литература, фотоматериалы, видеофильмы, компьютерные диски, флэшки с записями по темам программы.

Электронные ресурсы для учащихся:

1. Алексей Гладкий «Самоучитель работы на компьютере: быстро, легко, эффективно» <http://www.wm-help.net>
2. Васильева С.В. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и дизайн» (для детей 11-14 лет). Уроки на компьютере <http://www.Limonmalina.com>.

Кадровое обеспечение

Учебные занятия проводят педагоги дополнительного образования, которые имеют

педагогическое образование и опыт работы с учащимися, а также знают специфику образовательного учреждения и имеют специализацию, или курсовую подготовку по компьютерной графике, владеют основой работы в графических редакторах.

2.3. Формы аттестации

- Важнейшим элементом процесса обучения является контроль успеваемости учащегося, который должен быть систематическим, результаты аргументированными. Исходя из этого, используются разные виды контроля: **текущий, промежуточный и итоговый контроль**.
- **Текущий** контроль осуществляется на каждом занятии. По мере накопления учащимися знаний и опыта проводятся практические работы по применению технических навыков, которые применяются в компьютерном моделировании и дизайне, как особая форма оценки результатов освоения материала.
- Формами **промежуточного** контроля являются зачетные практические работы.
- **Формой итогового контроля является** создание интерактивного продукта (*создание мультфильма, презентации, рекламной продукции*).

В соответствии с результатами итогового контроля определяется, насколько достигнуты результаты программы каждым учащимся, полнота выполнения программы. В процессе обучения предусматриваются: итоговая и промежуточная аттестации, теоретические зачеты, тестирование, зачетные практические работы.

Этапы педагогического контроля

Таблица 4

Вид	Содержание	Форма	Критерии
Текущий (в течении года)	Теоретическая подготовка	Опрос, тестирование, практическая работа	«отлично»- 80-100% правильных ответов «хорошо» - 60-80% правильных ответов «удовлет.»- 40-60% правильных ответов
Входящий (сентябрь)	Компьютерная грамотность	беседа, опрос.	
Итоговый (апрель – май)	Интерактивный продукт		

2.4. Оценочные материалы

Критерии оценки результативности освоения программы:

Средством обратной связи, помогающим корректировать реализацию дополнительной общеобразовательной программы, служит диагностический мониторинг. Диагностический материал собирается и копится непрерывно на всех стадиях реализации программы. Психологическая диагностика учащихся проводится в виде тестов, анкет. Результативность выполнения учащимися программы отслеживается в их достижениях.

Педагог дополнительного образования детского объединения определяет не только конечную цель, но и отслеживает промежуточные результаты, благодаря которым он своевременно выявляет и предупреждает возможные отклонения от прогнозируемого результата.

Пакет диагностических методик представлен на образовательном портале «Техническое творчество учащихся» ФЦТТУ ВБОУ ВПО МГТУ «Станкин».

Перечень имеющихся оценочных материалов представленных на сайте, позволяет определить достижения планируемых результатов по программе:

1. Тест на механическую понятливость. Тест Беннета. [Электронный ресурс] / Режим доступа: http://nazva.net/logic_test5/

2. Методическая поддержка программ технической направленности в системе ДОД [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://olymp3d.ru/>

2.5. Методические материалы

Программа реализуется в формате очного обучения в соответствии с учебным планом в объединении.

Образовательный процесс в системе дополнительного образования детей представляет собой специально организованную деятельность педагогов и учащихся, направленную на решение задач обучения, воспитания, развития личности. Процесс обучения в дополнительном образовании имеет менее формализованный характер по сравнению с общеобразовательной школой, не имеет жестких рамок. Индивидуализация обучения в системе дополнительного образования детей осуществляется со стороны самого ребенка, который сам осуществляет выбор интересного для себя вида деятельности. Изменяется и позиция педагога: он выступает не только как носитель знаний, но и как помощник в становлении личности учащегося. Выполняя функцию консультанта, педагог дополнительного образования чаще всего оказывает на детей сильное личностное влияние.

Формы организации образовательного процесса:

Формы работы:

Фронтальная: подача учебного материала всей группе учащихся;

Индивидуальная:

самостоятельная работа учащихся с оказанием помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учащихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

Групповая: предоставление возможности самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приемом при организации групповой формы работы является ориентирование учащихся на создание пар или малых групп с учетом их возраста и опыта работы.

Формы организации учебного занятия

Формы и методы организации учебного занятия ориентированы на индивидуальные и возрастные особенности учащихся.

Учебные занятия проводятся в компьютерном кабинете.

Форма организации образовательной деятельности – индивидуальная, которая позволяет дифференцированно, с учетом возрастных и психологических особенностей, подойти к каждому учащемуся. Образовательный процесс построен на основе практико-ориентированного подхода.

Основными формами организации образовательного занятия занятий в рамках программы «3D-моделирование» являются:

- индивидуальная;
- групповая;
- самостоятельная работа;
- проектная деятельность.

При реализации данной программы применяются разнообразные **методы обучения и воспитания:**

- Последовательное знакомство с различными техниками компьютерной графики: конструктивный – является наиболее простым и заключается в том, что изображаемый предмет составляют из отдельных частей. Он чаще используется на этапах изучения инструментария редакторов; комбинированный – при создании изображения нескольких графических техник.
- Словесный метод: беседа, рассказ, объяснение, пояснение, словесная инструкция.
- Наглядный: демонстрация приемов работы в графических редакторах, всевозможные изображения, репродукции, схемы, проекты, в том числе и электронные - просмотр учебных фильмов, презентаций, картин, рисунков, фотографий, показ выполнения работы (частичный, полностью).
- Практический (работа с аппаратно-программным обеспечением, приобретение навыков работы в графических редакторах, моделирование);
- Игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, элементы соревнования).
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);
- Эмоциональный метод (подбор ассоциаций, образов, художественные

впечатления).

- Метод убеждения, поощрения, мотивации и стимулирования

Отбор содержания учебного материала основан на следующих принципах: учет возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, научность и системность.

Тип занятий: теоретические, практические, комбинированные, контрольные.

Педагогические технологии

Основным дидактическим средством обучения компьютерному дизайну является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами являются упражнения, лабораторно-практические и практические работы, выполнение творческого задания: дифференцированное обучение; практические методы обучения; проектные технологии; технология применения средств ИКТ в предметном обучении; технология организации самостоятельной работы; элементы технологии компьютерного урока.

Алгоритм учебного занятия

Примерная структура занятия:

- Организационная часть. Проверка готовности к занятию.
- Основная часть. Теоретическая (лекционная) часть.
- Перерыв – разминка.
- Практическая часть: выполнение текущих заданий по теме занятия (индивидуальное, коллективное выполнение, выполнение в парах).
- Заключительная часть. Подведение итогов.

Во время выполнения практических занятий учитывается обязательный перерыв для снятия мышечных напряжений и утомления зрения (упражнения на профилактику утомления зрения).

Дидактические материалы

Видеофильмы, компьютерные программы, методические разработки, наглядные пособия, образцы моделей, схемы, чертежи и проверочные материалы.

2.6 Рабочая программа воспитания.

Цель воспитательной работы — создание условий для воспитания свободной, интеллектуально развитой, духовно богатой, физически здоровой личности, ориентированной на высокие нравственные ценности, способной к самореализации и самоопределению в современном обществе, склонной к овладению различными профессиями, с гибкой и быстрой ориентацией в решении сложных жизненных проблем.

Задачи:

- формирование у детей гражданской ответственности и правового самосознания, духовности и культуры, инициативности, самостоятельности, толерантности, способности к успешной социализации в обществе и активной адаптации на рынке труда;

- формирование грамотной, самостоятельной, ответственной и разносторонне развитой личности.

Основные принципы воспитательной работы:

воспитание с учетом отечественных традиций, национально-региональных особенностей, достижений современного опыта;

- гуманистической направленности воспитания;
- личностной самооценности, личностно-значимой деятельности;
- коллективного воспитания;
- создания дополнительных условий для социализации детей с особыми образовательными потребностями;
- демократизма;
- толерантности;
- применения воспитывающего обучения.

Воспитательная работа с учащимися ведется в течение всего периода обучения и представлена в приложении № 2 (Календарный план воспитательной работы)

2.7 Список литературы

Для педагога:

1. Горячев А.В., Островская Е.М. «Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Справочник-практикум для школьников. –.:Баласс,2007.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.
3. Казакова Р.Г., Мацкевич Ж.В. Смотрим и рисуем мультфильмы. Методическое пособие. - М.: ТЦ Сфера, 2013.
4. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 5 класса.
5. Л.А. Залогова «Компьютерная графика». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>;
2. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 9 класса.
3. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
4. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point скачан с сайта www.instructing.ru
5. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего».
6. Сайты в помощь учителю информатики:

www.klyaksa.net

www.metod-kopilka.ru

www.pedsovet.org

www.uroki.net

www.intel.ru

www.izo-school.ru/glavnaya/kompyuternaya-grafika

Для учащихся:

1. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 5 класса.
2. Учебник Н.В. Макаровой «Информатика и ИКТ» для 9 класса.
3. Горячев А.В., Островская Е.М. «Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти». Справочник-практикум для школьников. –.:Баласс,2007.
- 4.Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/Л.А.Залогова. – 2 изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 212 с., 16 с. Ил.: ил.

Интернет-источники:

1. Профессии дизайнеров: <http://www.profguide.ru/professions>
2. <http://www.myltik.ru/5>.<http://ru.wikipedia.org/wiki>.
3. <http://wmm5.narod.ru/> - создание видеоклипов из цифровых фотографий с помощью программы Windows Movie Maker.
4. <http://www.diary.ru> - кратко о процессе создания рисованного мультфильма.
5. <http://forum.screenwriter.ru> - Клуб сценаристов.
6. <http://www.kinotime.ru/> - Что такое сценарий.
7. <http://www.profotovideo.ru> - правила работы с фотоаппаратом и штативом.
8. <http://www.kinocafe.ru/> - раскадровка.
9. <http://myltyashki.com/multiphoto.html> - мультипликационный альбом.

2.8 Приложения

Приложение № 1

Календарно-тематическое планирование

Таблица 5

№ п/п	Дата план	Дата факт	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1			очная	2	Общая характеристика курса «Компьютерный дизайн». Введение в курс. Знакомство с программой работы на год. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе.	Кабинет №1	Опрос
2			очная	2	Понятие компьютерной графики. Области применения и место компьютерной графики в современном мире. Назначение графических редакторов.	Кабинет №1	
3			очная	2	Двумерная и трёхмерная графика.	Кабинет №1	
4			очная	1	Растровая и векторная графика.	Кабинет №1	
5			очная	1	Графические возможности компьютера. Типовые действия с объектами.	Кабинет №1	
6			очная	1	Инструменты графического редактора.	Кабинет №1	Опрос
7			очная	1	Обзор ресурсов Интернет.	Кабинет №1	Опрос/практикум
8			очная	2	Особенности растровой и векторной графики. Возможности графического редактора Paint.	Кабинет №1	Опрос/практикум
9			очная	2	Инструментарий программы Paint, используемый для создания рисунков. Технология создания и редактирования	Кабинет №1	Опрос/практикум

					графических объектов.		
10			очная	2	Обработка клипарты. Знакомство с профессиями, в которых необходимо умение работать с графическими редакторами.	Кабинет №1	Опрос/практикум
11			очная	2	Создание и редактирование графических объектов. Осуществление действий с фрагментом и рисунком в целом.	Кабинет №1	Опрос/практикум
12			очная	2	Создание текста. Добавление надписей и текстов к изображениям.	Кабинет №1	Опрос/практикум
13			очная	4	Свойства различных инструментов, позволяющих создавать новые изображения и обрабатывать уже готовые.	Кабинет №1	Опрос/практикум
14			очная	4	Просмотр работ художников. Анализ. Подбор палитры. Смешивание цвета. (использование шаблонов кисти).	Кабинет №1	Опрос/практикум
15			очная	2	Работа с изображениями на прозрачном фоне.	Кабинет №1	Опрос/практикум
16			очная	1	Понятие модели. Материальные и информационные модели. Модель отношения между понятиями. Назначение и свойства моделей.	Кабинет №1	Опрос/практикум
17			очная	1	Понятие моделирование. Моделирование объекта и процесса. Цели моделирования.	Кабинет №1	Опрос/практикум
18			очная	1	Возможности графического редактора Paint при моделировании. Технология	Кабинет №1	Опрос/практикум

					моделирования графических объектов.		
19			очная	1	Алгоритм. Виды алгоритмов. Текстовые и графические алгоритмы. Блок- схема. Линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением. Получить представление об исполнителе алгоритма. Система команд исполнителя.	Кабинет №1	Опрос/практикум
20			очная	1	Знакомство с профессиями, в которых необходимо уметь моделировать на компьютере.	Кабинет №1	Опрос/практикум
21			очная	2	Создание и редактирование текстовые и графические модели.	Кабинет №1	Опрос/практикум
22			очная	2	Связь между текстовой и графической моделью с моделями реального мира.	Кабинет №1	Опрос/практикум
23			очная	2	Различные способы создания моделей и установления отношений между понятиями.	Кабинет №1	Опрос/практикум
24			очная	2	Работа с алгоритмами. Различные способы создания алгоритмов.	Кабинет №1	Опрос/практикум
25			очная	2	Исполнителями «Человек» и «Компьютер». Различия между ними.	Кабинет №1	Опрос/практикум
26			очная	2	Компьютер – исполнитель программ.	Кабинет №1	Опрос/практикум
27			очная	2	Прием прорисовки объема предмета, использование текстур, выделение, копирование, разворот, масштабирование частей	Кабинет №1	Опрос/практикум

					рисунка.		
28			очная	1	Техника коллажирования, комбинирование изображений.	Кабинет №1	Опрос/практикум
29			очная	1	Знакомство и обсуждение классических работ в технике коллажа.	Кабинет №1	Опрос/практикум
30			очная	1	Знакомство с профессиями, в которых необходимы навыки дизайнера.	Кабинет №1	Опрос/практикум
31			очная	2	Дизайн шрифта в графическом редакторе Paint. Создание текстовой надписи.	Кабинет №1	Опрос/практикум
32			очная	2	Дизайн графических рисунков и моделей.	Кабинет №1	Опрос/практикум
33			очная	2	Рисование коллажей "от простого к сложному", "склеивание" готовых изображений в Paint.	Кабинет №1	Опрос/практикум
34			очная	2	Применение приема комбинирования изображений.	Кабинет №1	Опрос/практикум
35			очная	2	Использование различных техник при создании изображений.	Кабинет №1	Опрос/практикум
36			очная	2	Техника витража. «Витраж - бабочка», витраж на свободную тему. Просмотр работ известных художников.	Кабинет №1	Опрос/практикум
37			очная	1	История мультипликации.	Кабинет №1	
38			очная	1	История отечественной мультипликации.	Кабинет №1	Опрос/практикум
39			очная	1	Знакомство с различными видами мультипликации и анимации.	Кабинет №1	Опрос/практикум
40			очная	2	Этапы создания анимационного мультфильма в графическом редакторе Paint.	Кабинет №1	Опрос/практикум
41			очная	2	Создание индивидуальных	Кабинет №1	Опрос/практикум

					творческих проектов.		
42			очная	1	Выбор сценария и названия анимационного фильма. Работа с текстом.	Кабинет №1	Опрос/практикум
43			очная	1	Продумывание движений персонажей, прорисовка на бумаге.	Кабинет №1	Опрос/практикум
44			очная	1	Хронометраж действия, темп, количество фаз, протяженность действия, подсчет необходимого числа рисунков.	Кабинет №1	Опрос/практикум
45			очная	2	Покадровое рисование.	Кабинет №1	Опрос/практикум
46			очная	2	Просмотр отснятого материала. Монтаж фильма. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе.	Кабинет №1	Опрос/практикум
47			очная	1	Возможные варианты титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.).	Кабинет №1	Опрос/практикум
48			очная	1	Съёмка титров и названия фильма. Проверка сцен по времени.	Кабинет №1	Опрос/практикум
49			очная	2	Запись и импортинрование закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов и т.д.	Кабинет №1	Опрос/практикум
50			очная	2	Подготовка фильма к демонстрации. Защита проекта.	Кабинет №1	Опрос/практикум
51			очная	1	Знакомство с программой ЛогоМиры. Интерфейс программы.	Кабинет №1	Опрос/практикум
52			очная	1	Анимация Черепашки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
53			очная	1	Сложная анимация. Формы Черепашки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
54			очная	1	Инструмент Кнопки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
55			очная	1	Инструмент Бегунок.	Кабинет №1	Опрос/практикум

56			очная	1	Текстовое поле.	Кабинет №1	Опрос/практикум
57			очная	2	Запись алгоритмов рисования предложенных фигур.	Кабинет №1	Опрос/практикум
58			очная	1	"Повторение действий черепашки".	Кабинет №1	Опрос/практикум
59			очная	1	"Создание движения Черепашки".	Кабинет №1	Опрос/практикум
60			очная	1	"Моделирование движения в среде ЛогоМиры".	Кабинет №1	Опрос/практикум
61			очная	1	"Черепашка меняет облик". Пробы пера. Черепашка меняет облик.	Кабинет №1	Опрос/практикум
62			очная	1	"Освоение технологии работы с Полем форм".	Кабинет №1	Опрос/практикум
63			очная	1	Рисование геометрических фигур в ЛогоМирах.	Кабинет №1	Опрос/практикум
64			очная	1	Движение. Черепашка идет по компасу.	Кабинет №1	Опрос/практикум
65			очная	1	Движение усложняется. Что можно моделировать в ЛогоМирах.	Кабинет №1	Опрос/практикум
66			очная	1	Как оформить программу.	Кабинет №1	Опрос/практикум
67			очная	1	Нужен ли вечный двигатель.	Кабинет №1	Опрос/практикум
68			очная	1	Что показывают датчики.	Кабинет №1	Опрос/практикум
69			очная	1	Учимся командовать с умом. Приборная панель. Проект "Гонки".	Кабинет №1	Опрос/практикум
70			очная	2	Включение и выключение фотокамеры. Обзор возможностей фотосъемки. Начало и окончание съемки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
71			очная	1	Установка камеры в мультипликационной съемке (стационарно, закрепление на штативе).	Кабинет №1	Опрос/практикум
72			очная	2	Фотосъемка сцены или эпизода	Кабинет №1	Опрос/практикум

					мультипликационного фильма. Экспонирования каждого отдельного кадра фильма.		
73			очная	1	Примеры самодельных мультиков – от замысла до воплощения.	Кабинет №1	Опрос/практикум
74			очная	1	Различные способы создания мультфильмов.	Кабинет №1	Опрос/практикум
75			очная	1	Природа мультипликационного эффекта.	Кабинет №1	Опрос/практикум
76			очная	1	Работа с разными материалами. Аппликация.	Кабинет №1	Опрос/практикум
77			очная	1	Работа с разными материалами. Пластилин,	Кабинет №1	Опрос/практикум
78			очная	1	Работа с разными материалами. Игрушки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
79			очная	1	Работа с разными материалами. Детские рисунки.	Кабинет №1	Опрос/практикум
80			очная	1	Оживление на экране различных неодушевленных объектов.	Кабинет №1	Опрос/практикум
81			очная	1	Изображение стихийных сил природы - грозы, бури дождя, пурги, шторма, огня - разнообразными фазами движения различных начертаний в виде пятен, линий, точек.	Кабинет №1	Опрос/практикум
82			очная	1	Сборка мультипликационных сцен на столе из других материалов.	Кабинет №1	Опрос/практикум
83			очная	1	Мультипликационная съемка. Основные принципы разработки движений персонажа.	Кабинет №1	Опрос/практикум
84			очная	1	Хронометраж действия, темп, количеством фаз, протяженность действия, число кадров.	Кабинет №1	Опрос/практикум
85			очная	1	Покадровая натурная	Кабинет	Опрос/прак

					мультипликация.	№1	тикум
86			очная	1	Плоская перекладка. Создание плоской перекладки с помощью фотокамеры.	Кабинет №1	Опрос/практикум
87			очная	1	Создание мультфильма из строительных игровых кубиков и из лего-конструктора.	Кабинет №1	Опрос/практикум
88			очная	1	Выбор сценария и названия фильма. Работа с текстом.	Кабинет №1	Опрос/практикум
89			очная	2	Просмотр отснятого материала. Выбор и обсуждение наиболее выразительных кадров для монтажа.	Кабинет №1	Опрос/практикум
100			очная	2	Монтаж фильма. Выстраивание отснятых кадров в компьютерной программе.	Кабинет №1	Опрос/практикум
101			очная	1	Обсуждение возможных вариантов титров (шрифт, цвет букв, фон и т.д.).	Кабинет №1	Опрос/практикум
102			очная	1	Съемка титров и названия фильма.	Кабинет №1	Опрос/практикум
103			очная	1	Проверка сцен по времени. Запись и импортирование закадрового текста, музыкального сопровождения, шумов, звука.	Кабинет №1	Опрос/практикум
104			очная	2	Озвучивание фильма. Подготовка фильма к демонстрации. Защита проекта.	Кабинет №1	Опрос/практикум
105			очная	5	Работа над индивидуальным проектом.	Кабинет №1	Опрос/практикум
106			очная	3	Возможности программы MS PowerPoint. Знакомство с интерфейсом	Кабинет №1	Опрос/практикум

					MS PowerPoint. Создание слайдов. Вставка изображений, звука, видео.		
10 7			очная	3	Комплексное применение знаний по компьютерному дизайну.	Кабинет №1	Опрос/прак тикум
10 8			очная	10	Разработка плана действий. Выбор проекта. Этапы проекта. Анализ творческих работ.	Кабинет №1	Опрос/прак тикум
10 9			очная	10	Самостоятельная творческая проектная деятельность. Выбор темы проекта. Структура проекта. Цели, задачи и участники проекта. Сроки проекта. Выполнение проекта. Рисование на свободную тему. Выставочная деятельность, Участие в конкурсе проектов.	Кабинет №1	Опрос/прак тикум
11 0			очная	6	Повторение.	Кабинет №1	Опрос/прак тикум
11 1			очная	4	Итоговая и промежуточная аттестация (создание проекта)	Кабинет №1	Практикум / защита проектов
11 2			итого	216			

Календарный план воспитательной работы

Таблица 6

№п/п	Дела, события, мероприятия	Дата проведения	Ответственный
Тематические мероприятия			
1.	День знаний	сентябрь	Педагоги дополнительного образования,
2.	День пожилого человека	Октябрь	Педагоги дополнительного образования,
3.	День народного единства	Ноябрь	Педагоги дополнительного образования,
7.	Мероприятия патриотического воспитания	Январь-февраль	Педагог дополнительного образования,
8.	Международный женский день	Март	Педагог дополнительного образования
9.	День воссоединения Крыма с Россией.	Март	Педагог дополнительного образования
13.	День науки	Апрель	Педагог дополнительного образования
15.	9 Мая	Май	Педагог дополнительного образования
Тематика инструктажей			
1.	Правила поведения в ОУ: до занятий, на переменах, на занятиях, по окончании занятий.	Сентябрь, декабрь, Март	Педагог дополнительного образования

2.	Терроризм. Правила безопасного поведения в экстремальной ситуации.	Сентябрь, Декабрь, март	Педагог Дополнительного образования
3.	Правила дорожного движения	Сентябрь, Декабрь, Март	Педагог Дополнительного образования
4.	Правила противопожарной безопасности	Сентябрь, Декабрь, Март	Педагог Дополнительного образования
5.	Инструктаж по ТБ в период проведения новогодних праздников	Декабрь	Педагог дополнительного образования
6.	Профилактика инфекционных заболеваний (кишечные инфекции, все формы гриппа, COVID-19 и т.п.)	Осень, зима, весна по мере необходимости	Педагог дополнительного образования
7.	Правила поведения при стихийных бедствиях (ураганный ветер, низкие температуры, резкое потепление и т.п.)	По мере необходимости	Педагог Дополнительного образования
«Безопасность жизнедеятельности»			
1.	Безопасность в сети Интернет	Сентябрь, Декабрь, Март	Педагог Дополнительного образования
2.	Беседы о здоровом образе жизни, вредные привычки, правильное питание	Сентябрь, Декабрь, Март	Педагог Дополнительного образования
3.	Всемирный день отказа от курения.	Ноябрь	Педагог Дополнительного образования
4.	День красной ленточки. Всемирный день борьбы со СПИДом.	Ноябрь, декабрь	Педагог дополнительного образования
5.	Всемирный День прав человека «Конституция - основной закон страны».	Декабрь	Педагог Дополнительного образования
Работа с родителями			
1.	«Организационное Родительское собрание»	Сентябрь, Ноябрь,	Педагог дополнительного
		Февраль	образования

2.	Индивидуальные консультации (беседы)	По мере необходимости	Педагог дополнительного образования
3.	Привлечение родителей к совместной организации образовательного процесса, участию в мероприятиях и воспитательной работе	По мере необходимости	Педагог дополнительного образования
Профориентация			