

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
“Бабушкинский дом детского творчества”

<p>Принята на заседании педагогического совета от 01 сентября 2022 г Протокол № 3</p>	<p>Утверждаю: Директор МАУ ДО «Бабушкинский ДДТ» Ю.А.Лагерева Приказ № <u>157</u> от «<u>01</u>» <u>сентября</u> 2022 г.</p> 
---	---

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа
Направленность: художественная
“Компьютерная графика”

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы - базовый

Составитель: Черных Лариса Павловна

Педагог дополнительного образования

г. Бабушкин, 2022

I. Пояснительная записка

Основные характеристики программы

1.1 Дополнительная образовательная общеразвивающая программа “Векторная графика” (далее Программа) реализуется в соответствии с художественной направленностью образования и основывается на следующих нормативно-правовых актах:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 года №273-ФЗ “Об образовании в Российской Федерации”
2. Распоряжение Правительства 04.09.2014 года №1726-р “Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации”
3. Приказ Министерства просвещения России от 29.11.2018 года №52831 “Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года №28 “Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 “Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи”
5. Национальный проект “Образование” (утверждён Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 года №16)
6. Приказ Министерства просвещения России от 03.09.2019 года №467 “Об утверждении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей”
7. Письмо Министерства образования и науки России от 28.04.2017 года № ВК-1232-09 “О направлении методических рекомендаций” (“Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей”)
8. Устав и иные локальные нормативные акты МАУ ДО “Бабушкинский дом детского творчества”

1.2 Актуальность программы обусловлена применением информационных технологий, их развития, культурой подачи информации в современном мире. Программа решает потребность детей данного возраста во всестороннем творческом

развитии и имеет особое значение, применяя знания, навыки, умения в повседневной и учебной деятельности.

1.3 Отличительные особенности программы

За основу программы для детей данного возраста взято обучение созданию иллюстраций, с которыми они уже знакомы из детской художественной литературы и учебников. Иллюстрация не утрачивает актуальность в настоящее время, применяется в дизайне современных сайтов.

Вид программы - модифицированная.

1.4 Педагогическая целесообразность программы заключается в создании благоприятных условий для развития творческих способностей детей в области компьютерной графики.

1.5 Цель программы - обучение созданию векторной графики, развитие интереса к графическому дизайну.

1.6 Задачи:

1. Научить взаимодействию с операционной системой персонального компьютера (клавиатура, загрузка, создание, сохранение документов и изображений, выход из программ, выключение ПК).
2. Научить использовать возможности векторного графического редактора, создавать элементы для будущей композиции, применять цвет.
3. Научить применять знания и умения при создании творческого проекта, выявлять недостатки и улучшать.
4. Развить способности к художественно исполнительской и проектной деятельности (стремление довести дело до конца)
5. Развить наблюдательность и творческое мышление.
6. Сформировать умение находить идею и применять в творческой деятельности
7. Воспитать культуру общения, принятия чужого мнения, трудолюбие и аккуратность

1.7 Возраст обучающихся:

Занятия посещают дети в возрасте от 7 до 10 лет.

1.8 Форма обучения очная в группе.

2. Объём программы

2.1 На весь период обучения запланировано 108 часов

2.2 Срок реализации программы 1 год

2.3 Режим занятий: 3 раза в неделю по 45 минут.

3. Планируемые результаты

3.1 По результату освоения программы обучающиеся научатся:

1. Применять базовые знания и основные приёмы взаимодействия с операционной системой персонального компьютера
2. Использовать основные инструменты рисования и возможности векторного графического редактора
3. Создавать творческие проекты в виде иллюстраций.
4. Находить идеи, использовать полученные знания, навыки и умения в своей творческой деятельности.

3.2 Способы и формы проверки результатов

Проверка результатов освоения программы осуществляется в форме выставки, конкурса, выполнении творческой работы, опрос.

За основу оценивания результатов и достижений учащихся взята методика определения результатов образовательной деятельности детей в дополнительном образовании Кленовой Н.В., Буйловой Л.Н. Форма аттестации учащихся согласно утвержденному положению о системе оценивания.

I. Содержание программы

2.1 Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации
		всего	теория	практика	
1	Введение в компьютерную графику	18	9	9	Контрольные задания, устный опрос Соревнование
	Основы взаимодействия с ОС.	2	1	1	
	Основы работы с клавиатурой	7	2	5	
	История компьютерной графики	1	1		
	Виды компьютерной графики	1	1		
	Основы растровой графики.	2	1	1	

	Основы векторной графики.	2	1	1	
	Форматы изображений	2	1	1	
	Растровые и векторные графические редакторы. Примеры	1	1		
2	Векторная графика	90	31	59	Выставка Конкурс Контрольн ые задания
	Графика. Рисунок. Дизайн	2	1	1	
	Интерфейс программы Inkscape	2	1	1	
	Основы типографики	6	2	4	
	Основы цвета	6	3	3	
	Основы работы с объектами в Inkscape	34	10	24	
	Кривая Безье в Inkscape	40	10	30	
	Итого:	108	40	68	

2.2 Содержание тем программы

Модуль 1. Введение в компьютерную графику

Тема 1. Основы взаимодействия с операционной системой.

Теория. Правила работы за компьютером. Порядок включения ноутбука и его выключение. Рабочий стол.

Практика. Освоение навыка создания личной папки, работы с окнами, запуска программ и их закрытие, порядка выключения ноутбука.

Тема 2. Основы работы с клавиатурой

Теория. Клавиатура, как устройство ввода. Техника работы с клавиатурой. Классификация клавиш.

Практика. Освоение устройства ввода, выполняя задания по набору алфавита - русского (всем) и английского (для 4 класса), цифр от 1 до 0, римских цифр от I до X, символов - . , ! ? * (); используя онлайн-игру для детей <https://gonki.nabiraem.ru/tour/4317037>

Контроль. Соревнование

Тема 3. История компьютерной графики

Теория. Первые компьютеры. Символьная графика. Музей Информатики в Париже (информационный ролик Новости 1 канала). Первая компьютерная анимация Советский мультфильм “Кошечка” 1968 г.

Первый 3D-мультфильм “Приключения Андре и пчёлки Уолли”, 1984 г.

Тема 4. Виды компьютерной графики

Теория. Виды и примеры компьютерной графики

Тема 5. Основы растровой графики

Теория. Растровая графика: достоинства и недостатки. Понятие “Пиксель”.

Практика. Освоение навыка масштабирования изображения и определения его типа (растрового).

Контроль. Контрольное задание “Найти растровое изображение”.

Тема 6. Основы векторной графики

Теория. Векторная графика: достоинства и недостатки.

Практика. Освоение навыка масштабирования изображения и определения его типа (векторного).

Контроль. Контрольное задание “Найти векторное изображение”.

Тема 7. Форматы изображений

Теория. Растровые форматы изображений. Векторные форматы изображений.

Практика. Освоение способа определения формата изображений.

Тема 8. Растровые и векторные графические редакторы.

Теория. Назначение графических редакторов. Примеры растровых и векторных графических редакторов.

Модуль 2. Векторная графика

Тема 1. Графика. Рисунок. Дизайн.

Теория. Понятие “графика”. Понятие “рисунок”. Понятие “дизайн”

Практика. Анализ упаковки. Анализ оформления сайта на примере детских <https://www.karusel-tv.ru/>, <https://disney.ru/>, <https://www.murzilka.org/>, др.

Контроль. Контрольное задание

Тема 2. Интерфейс программы Inkscape.

Теория. Запуск редактора. Рабочий лист. Панели инструментов рисования и настроек.

Практика. Освоения приёмов применения инструментов и их настроек.

Тема 3. Основы типографики

Теория. Шрифты. Ввод текста в графическом редакторе Inkscape. Основные настройки.

Текстовые эффекты: расположение текста вдоль кривой, объёмный текст, неон.

Практика. Освоение текстовых настроек, развитие навыка применения различных типов шрифта в творческом проекте.

Контроль. Выставка

Тема 4. Основы цвета.

Теория. Цвет в природе. Восприятие цвета человеком. Гармония цвета. Цветовой круг И. Иттена. Схемы цветовых сочетаний.

Практика. Освоение схем сочетания цвета.

Контроль. Контрольное задание.

Тема 5. Основы работы с объектами в Inkscape

Теория. Примитивы. Панель настроек. Масштаб и перемещение. Логические операции над объектами.

Практика. Освоение навыка рисования примитивами с помощью инструментов прямоугольник, звезда, круг, спираль; выделение объектов и фигур; применение цветной заливки и градиента; настройки контура (обводки). Освоение методов упорядочения, объединения и клонирования. Применение логических операций над объектами.

Контроль. Контрольное задание.

Тема 6. Кривая Безье в Inkscape

Теория. Инструмент для рисования “Кривая Безье”. Особенности рисования с помощью инструмента “Кривая Безье”. Элементы кривой - узлы и траектории. Настройки узлов и редактирование кривой.

Практика. Освоение инструмента кривая Безье, её настроек и создание элементов для иллюстрации.

Контроль. Выставка.

2.3 Календарный учебный график

Количество учебных недель	36
Сроки промежуточной аттестации	Декабрь 22
Сроки итоговой аттестации	Июнь 23

II. Организационно-педагогические условия и формы аттестации.

3.1 Методическое обеспечение программы.

Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Репродуктивный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Проектный

Формы организации образовательной деятельности - Групповая, Практическое занятие, Открытое занятие, Беседа, Выставка, Игра, Мастер-класс.

Педагогические технологии -

- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения
- Технология дистанционного обучения
- Проектная технология

Дидактические материалы

- Раздаточные материалы
- Инструкции

Форма аттестации учащихся:

- Творческая работа
- Соревнование
- Конкурс
- Выставка

3.2 Условия реализации программы

Материально-техническое оснащение кабинета: ноутбук ОС Windows, планшет, интерактивная доска, мебель, освещение, высокоскоростной интернет, графические редакторы для учебной и проектной деятельности обучающихся, учебная литература.

3.3 Список, использованной литературы

1. Основы компьютерной графики: учебное пособие / П.С. Шпаков, Ю.Л. Юнаков, М.В. Шпакова. - Красноярск: Сиб. фед. ун-т, 2014. - 398 с.
2. Компьютерная графика: учебник для вузов 3-е издание - СПб: Питер, 2011. - 544 с.; ил. / Петров М.Н.
3. Ю.П. Немчанинова - Обработка и редактирование векторной графики Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. - Москва, 2008 г. - 52 с.
4. Искусство цвета. И. Иттен - цифровая книга, 2021. - 68 с.

5. Гармония цвета. - цифровой справочник, 2021. - 119 с.
6. Вёрстка иллюстраций - цифровая книга, 2021 - 13 с.
7. Современные педагогические технологии: учебное пособие для студентов-бакалавров, обучающихся по педагогическим направлениям и специальностям / Автор-составитель: О.И. Мезенцева.; под ред. Е.В. Кузнецовой; Куйб. Фил. Гос. пед. ун-та - Новосибирск: ООО Немо-Пресс, 2018. - 140 с.
8. Сюжетная графика: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности “Графика” / Н.П. Бесчастнов. - М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2017. - 399 с.; ил.; 32 с. цв. ил. - (Изобразительное искусство)

Интернет-ресурсы

<https://gonki.nabiraem.ru/tour/4317037> тренажёр-игра с клавиатурой

<http://www.secundomer.ru/secundomer> секундомер

<https://www.karusel-tv.ru/>, <https://disney.ru/>, <https://www.murzilka.org/> сайты для детей

Кошечка мультфильм 1968 года

мультфильм Disney - Приключения Андрэ и пчёлки Уолли | Короткометражки Студии PIXAR [том1]

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 376304230083447847618637456882370283188412430243

Владелец Лагерва Юлия Анатольевна

Действителен с 15.04.2024 по 15.04.2025