

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический дизайн»**

Возраст обучающихся: 10-16 лет

Срок реализации: 2 года

Компьютерная графика - одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Во всех отраслях науки, техники, медицины, в коммерческой и управленческой деятельности используются построенные с помощью компьютера схемы, графики, диаграммы, предназначенные для наглядного отображения разнообразной информации.

Программа технической направленности.

Актуальность данной программы заключается в практико-ориентированной направленности, основанной на привлечении обучающихся к выполнению творческих заданий. Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немислимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики. Таким образом, человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения. В этом и состоит актуальность данной программы.

Отличительные особенности Программы от уже существующих образовательных программ является широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, предпечатной подготовки и компьютерного видеомонтажа.

Адресат Программы - обучающиеся от 10 до 16 лет.

Набор детей в группы осуществляется независимо от их способностей и умений. В объединение принимаются и девочки и мальчики.

Психолого-педагогические характеристики возраста

Для детей 10-11 лет характерны развитие саморегуляции, произвольности поведения, они учатся делать то, что от них требует педагог, а не то, что им хочется в данный момент. Учащиеся младшей группы характеризуются большей подвижностью и быстрой утомляемостью, а также ввиду недостаточного развития мелкой моторики рук, для усвоения материала им требуется значительно больше времени. Дети этого возраста отличаются неумением распределять работу во времени, им характерна эмоциональная неустойчивость, неусидчивость, стремление к быстрому получению конечного результата. Поэтому при проведении занятий с этой

группой детей очень важно задать необходимый темп работы, а также предусмотреть смену вида деятельности (игровые перемены).

Дети 12-16 лет имеют несколько другие психологические особенности, в этом возрасте происходит формирование самооценки, характера, самоутверждение своей индивидуальности. Для учащихся средней группы характерен повышенный познавательный интерес. В этом возрасте у подростков огромное желание узнавать, учиться, творить, создавая при этом что-то своими руками. При заинтересованности подростка в конечном результате вырабатывается усидчивость и терпение.

Наполняемость групп: 9-12 человек.

Формирование групп - по возрастным категориям.

Программа рассчитана на 280 часов обучения:

1 год: 140 часов.

2 год: 140 часов.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного академического часа - 40 минут.

Содержание и материал данной программы соответствует **базовому уровню сложности**.

Форма организации образовательного процесса - очная.

Объем освоения программы – 280 часов. **Срок освоения** – 2 года.

1 год - 140 часов;

2 год - 140 часов.

Форма организации образовательного процесса - очная.

Формы организации учебного процесса:

При освоении теоретических знаний форма организации обучения фронтальная. Работа ведется со всей группой, четкое расписание, единое содержание. Во время проведения практических занятий используется групповая форма организации обучения (индивидуально-коллективная). Группа делится на подгруппы. Это могут быть пары, тройки и т.д. Основания для комплектации: создание совместного проекта в подгруппе. При этом педагогу, в первую очередь, важно обеспечить взаимодействие детей в процессе обучения.

Особенности организации образовательного процесса

Практические занятия предназначены непосредственно для создания графических проектов. На этих занятиях идет осмысление теоретического материала, формируется умение убедительно формулировать собственную точку зрения, приобретаются навыки профессиональной деятельности.

Цель программы: Развитие творческих способностей, технических компетенций через создание графических иллюстраций и анимированных персонажей.

Задачи:

1 год обучения:

Обучающие:

- освоение терминологии предмета «Основы компьютерной графики»;

- формирование умения создавать художественный образ в цифровой среде на основе решения технических и творческих задач;
- формирование навыков работы и владение инструментами программы Inkscape;
- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: референсами, зарисовками и эскизами;
- формирование навыков передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности и фактуры средствами компьютерной графики;
- формирование технической грамотности, навыков владения технической терминологией;

Развивающие:

- развитие способности креативного решения проблем;
- развитие навыка публичного выступления;
- формирование собственной мотивации, поиска и преобразования информации.

Воспитательные:

- формировать ценностное отношение ко времени, технике и знаниям;
- воспитать этику групповой работы.

2 год обучения:

- формирование глубокого понимания принципов построения и хранения изображений;
- расширение представлений обучающихся о компьютерной графике;
- изучение многообразия форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- изучение особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- изучение способов получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- освоение специальной терминологии;
- формирование представления о роли новых информационных технологий

Развивающие:

- развитие креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формирование нового типа мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- развитие навыков компьютерной грамотности;
- развитие коммуникативных способностей обучающихся.

Воспитательные:

- воспитание навыков сознательного и рационального использования компьютера в учебной, деятельности;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;

- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

В процессе обучения обучающиеся получают теоретические и практические знания, овладевают определенными умениями и навыками по созданию графических и анимированных объектов в программе Inkscape.

Программой предусмотрены следующие **методы обучения**:

- объяснительно-иллюстративный;
- проблемного изложения;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- словесный;
- наглядный;
- практический.

В занятия по каждой новой теме включен теоретический материал и практическая деятельность, которая занимает в программе значительное место.

Учебный план 1 год обучения

№	Разделы программы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ Контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	Устный опрос
2.	Простые векторные объекты.	24	4	20	Педагогическое наблюдение
3.	Перо - основная функция программы.	32	8	24	Самостоятельная практическая работа
4	Цвет и градиент.	26	6	20	Устный опрос
5.	Бесшовный паттерн.	20	6	14	Педагогическое наблюдение
6.	Персонаж.	36	8	28	Проверочная работа
	Итого:	140			

**Учебный план
2 год обучения**

№	Разделы программы, темы	Количество часов			Формы аттестации/ Контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Устный опрос. Тестирование.
2.	Базовая анимация.	28	12	16	Педагогическое наблюдение
3.	Морфинг.	28	12	16	Педагогическое наблюдение
4.	Использование растровой графики и анимации для оформления WEB проектов	26	8	18	Самостоятельная практическая работа
5.	Лицевая анимация.	18	6	12	Проверочная работа
6.	Анимация персонажа.	38	8	30	Самостоятельная практическая работа
	Итого:	140			