

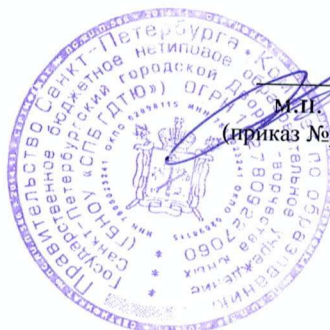
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОРОДСКОЙ ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ЮНЫХ»

ПРИНЯТА

Малым педагогическим советом

Отдел техники

/наименование структурного подразделения/
(протокол от 15.03.2022 № 12)



УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор

М.Р. Катунова

М.П. (приказ № 863 -ОД от 7.04.2022г)

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Основы двумерного векторного моделирования в графических редакторах»**

Возраст учащихся: 9-10 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень освоения: общекультурный

Разработчик:

Иванова Людмила Михайловна,
педагог дополнительного образования

ОДОБРЕНА

Методическим советом

ГБОУ «СПБ ГДТЮ»

(протокол от 7.04.22 № 7).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

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

Актуальность программы. обусловлена стабильно высоким интересом к умению работать в графических редакторах. Графический редактор CorelDRAW является идеальным средством для изучения основ двухмерного векторного моделирования. В последние годы в нашем городе в ряде вузов открыты кафедры компьютерного дизайна, где ребята могут продолжить обучение.

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

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

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

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

Задачи:

Обучающие задачи.

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

Развивающие задачи.

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

Воспитательные задачи

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

Условия реализации программы.

Условия набора и формирования групп- **принимаются учащиеся 9-10 лет, имеющие навыки работы с компьютером и с творческим началом.** Списочный состав группы формируется в соответствии с нормативно-правовыми актами и санитарно-гигиеническими требованиями, действующим на момент реализации программы.

Особенности организации образовательного процесса: заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения в ряде тем второго полугодия – проектное обучение стимулирует и усиливает обучение со стороны учащихся, поскольку является личностно ориентированным; что повышает интерес и включение в работу по мере ее выполнения. Применение технологии развивающего обучения проходит через весь курс

обучения.

Программа «Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах» может реализовываться с применением внеаудиторной работы, электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием платформы для онлайн-конференций, электронной почты для рассылки дистанционных заданий, сервиса LearningApps.org. для осуществления контроля выполнения учащимися заданий.

При дистанционном обучении учащихся основам двухмерного векторного моделирования используется свободно распространяемый векторный графический редактор **Inkscape**.

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

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

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

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

Материально-техническое оснащение:

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

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

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

Метапредметные результаты:

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

Личностные результаты.

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

Учебный план

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах»

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Входной контроль: Тестирование. Анкетирование.. <i>Обсуждение в Zoom</i>
2.	Основы работы в программе	4	2	2	Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов. <i>Выполнение задания, на сайте LearningApps</i> https://learningapps.org/user/ludмила
3.	Базовые геометрические объекты.	24	8	16	Выполнение практических заданий. <i>Выполнение задания на сайте LearningApps</i> https://learningapps.org/user/ludмила
4.	Работа с цветом.	14	4	10	Текущий контроль: фронтальный опрос по теме; практические задания. <i>Фронтальный опрос в Zoom</i>
5.	Рисование и редактирование линий	26	5	21	Опрос, практические и самостоятельные работы (<i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i>)
6.	Специальные эффекты. Настройка и использование интерактивных инструментов.	38	7	31	Комплексное задание на использование различных эффектов. (<i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i>)
7.	Основы работы с текстом	20	3	17	Опрос, практические и самостоятельные работы (<i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i>)
8.	Творческие проекты	10		10	Творческий проект с использованием изученных инструментов и эффектов. (<i>консультации по Zoom</i>) Проект присылается по электронной почте.
9.	Итоговое занятие	2		2	Итоговый контроль: презентация творческой работы. <i>Обсуждение итогов. Онлайн-конференция в Zoom</i>
	Итого:	144	30	114	