

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 № 263

-Од от 7.04 2022 г)



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах»**

Возраст учащихся: 10-11 лет  
Срок реализации программы: 2 года  
Уровень освоения: базовый

**Разработчик:**

Иванова Людмила Михайловна,  
Педагог дополнительного образования

**ОДОБРЕНА**

Методическим советом

ГБНОУ «СПБ ГДТЮ»

(протокол от 7.04.2022 № 7 ).

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная образовательная программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" (далее - Программа) имеет **техническую** направленность.

**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** – базовый. В рамках освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы результатом является не только демонстрация собственной компьютерной разработки и представление на итоговой конференции Центра компьютерных технологий, но и участие в конкурсах городского и всероссийского уровня:

-Всероссийский конкурс научных и инженерных проектов учащихся "Балтийский научно-инженерный конкурс Фонда "Время науки"

-Международная конференция "Школьная информатика и проблемы устойчивого развития"

-Городской конкурс школьников по программированию и компьютерным работам - номинация "Мультимедиа"

**Адресат программы** Программа адресована учащимся младшего школьного возраста (10-11 лет), имеющим навыки работы с компьютером, склонным к творческой деятельности и не имеющим противопоказаний для работы за компьютером.

### **Цель программы:**

Формирование и развитие творческой активности учащегося, посредством приобретения навыков творческого самовыражения средствами компьютерной графики.

### **Задачи:**

#### **Обучающие:**

- Овладеют знаниями и умениями работы в операционной системе Windows;
- Обучить основным приемам работы в графическом редакторе;
- Познакомить с основными компьютерными терминами;
- Развить навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер);

#### **Развивающие:**

- Развить самостоятельность, творческие способности и активность учащихся через привлечение их к созданию творческих работ на предложенные темы и участию в конкурсах компьютерной графики.
- Сформировать навыки разработки проекта в соответствии с этапами проектирования.

#### **Воспитательные:**

- Воспитать ответственность и настойчивость при выполнении творческих и практических заданий.
- Сформировать навыки взаимодействия с другими учащимися и педагогами вне зависимости от национальности, интеллектуальных и творческих способностей;

## Условия реализации программы

**Условия набора и формирования групп** Принимаются на 1 год обучения учащиеся 10-11 лет. Списочный состав группы формируется в соответствии с нормативно-правовыми актами и санитарно-гигиеническими требованиями, действующим на момент реализации программы.

Группы второго года формируются по переводу. Допускается дополнительный прием учащихся на второй год обучения, окончивших занятия по программе «Основы двухмерного векторного моделирования в графических редакторах», или имеющих опыт занятий в данной области. Зачисление осуществляется на основе собеседования с педагогом.

**Объем и срок реализации программы** Программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" рассчитана на 2 года обучения, 1 год – 144 часа, 2 год – 144 часа.

**Особенности организации образовательного процесса:** Особенности организации образовательного процесса заключаются в применении современных образовательных технологий, а именно применение технологии проектного обучения на 2 году обучения, развивающего обучения на протяжении всего курса обучения

**Программа "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" может реализовываться с применением внеаудиторной работы, электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с использованием платформ для организации и проведения видеоконференций, электронной почты для рассылки дистанционных заданий, сервиса LearningApps.org. для осуществления контроля выполнения учащимися заданий.**

Дистанционное обучение учащихся по программе "Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах" реализуется на изучении **свободно распространяемого векторного графического редактора Inkscape.**

### Формы проведения занятий.

- Лекция (знакомство с творчеством художников, видами искусства) с использованием презентаций по теме.
- Экскурсии (обзорная экскурсия в Аничков дворец; экскурсия на выставку детских работ Детского дизайн-центра)
- Открытое занятие (совместное творчество учащихся с родителями на занятии)
- Творческая мастерская (работа над творческими проектами)

### Формы организации деятельности детей на занятиях

Форма организации деятельности учащихся на занятии: коллективная и индивидуальная.

Учебные занятия предполагают проведение теоретической и практической части, физминуток. Распределение учебного времени между частями зависит от цели и задачи конкретного занятия. Особенностью реализации программы, является её спиральная последовательность освоения.

Теоретическая часть включает рассказ преподавателя, краткие записи в тетрадях учащихся и показ преподавателем упражнения или эффекта на компьютере.

Практическая часть включает выполнение учащимися практических заданий и творческих проектов на компьютере.

На занятиях используются наглядные пособия, выполненные преподавателем.

Творческие работы учащихся позволяют выявить, насколько свободно учащиеся владеют инструментарием программы и готовность каждого учащегося к самостоятельной работе.

Построение программы позволяет изменять последовательность изучения тем в зависимости от особенностей учащихся (возраст, степень подготовленности), условий прохождения учебного процесса.

.В течение учебного года учащимся предоставляется возможность участвовать в

международных и городских конкурсах компьютерной графики и социальной рекламы. Это позволяет учащимся проявлять свои знания, навыки, дает возможность перенимать опыт других участников этих мероприятий и оценивать свои возможности.

В конце года проводится награждение дипломантов конкурсов компьютерной графики и демонстрация лучших работ на проекционном экране.

### **Материально-техническое оснащение**

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

### **Планируемые результаты освоения программы**

#### ***Предметные:***

- Овладеет приемами и навыками работы в операционной системе Windows;
- Овладеет основной терминологией компьютерного дизайна;
- Овладеет основными приемами и навыками создания и редактирования векторного и растрового рисунка;
- Приобретет навыки работы на компьютерной технике (компьютер, сканер, принтер).

#### ***Метапредметные:***

- Разовьют умение разработать структуру проекта в соответствии с основными этапами проектирования;
- Разовьют творческие способности и активность при участии в городских конкурсах по компьютерной графике

#### ***Личностные:***

- Воспитают ответственность и настойчивость при выполнении творческих и практических заданий;
- Сформирует навыки взаимодействия и сотрудничества с другими учащимися и педагогами;

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"**  
**1 год обучения**

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Входной контроль: Тестирование. Анкетирование.. (обсуждение в Zoom)
2.	Основы работы в программе	4	2	2	Контрольные вопросы с многовариантным выбором ответов. Выполнение заданий, на сайте LearningApps <a href="https://learningapps.org/user/ludмила">https://learningapps.org/user/ludмила</a>
3.	Базовые геометрические объекты.	26	8	18	Выполнение практических заданий. Выполнение заданий на сайте LearningApps <a href="https://learningapps.org/user/ludмила">https://learningapps.org/user/ludмила</a>
4.	Работа с цветом.	16	4	12	Опрос, практические и самостоятельные работы (Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom)
5.	Рисование и редактирование линий	26	5	21	Опрос, практические и самостоятельные работы (Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom)
6.	Специальные эффекты Настройка и использование интерактивных инструментов.	38	7	31	Комплексное задание на использование различных эффектов. (Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom)
7.	Основы работы с текстом	10	2	8	Опрос, практические и самостоятельные работы (Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom)
8.	Работа с растровыми изображениями	20	3	17	Практические работы Итоговый контроль: работа над творческим проектом (консультации по Zoom) Проект присылается по электронной почте.
9	Итоговое занятие	2		2	Презентация творческого проекта. Обсуждение итогов. Онлайн-конференция в Zoom
	Итого:	144	32	112	

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**"Двухмерное векторное и растровое моделирование в графических редакторах"**  
**2 год обучения**

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, опрос <i>Обсуждение в Zoom</i>
2	Повторение 1-го года обучения	10	2	8	Опрос, практические и самостоятельные работы ( <i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i> )
3	Основы работы в программе растровой графики	6	3	3	Фронтальный опрос <i>Обсуждение в Zoom</i>
4	Построение геометрических объектов и линий. Слои.	10	2	8	Опрос, практические и самостоятельные работы ( <i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i> )
5	Маски. Инструменты выделения	18	5	13	Опрос, практические и самостоятельные работы ( <i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i> )
6	Инструменты рисования. Инструменты и способы заливки.	12	4	8	Опрос, практические и самостоятельные работы ( <i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i> )
7	Специальная обработка изображений Эффекты.	26	8	18	Опрос, практические и самостоятельные работы ( <i>Готовые задания присылаются по электронной почте и обсуждаются в Zoom</i> )
8.	Создание анимации	30	8	22	Творческое задание: создание анимационных роликов ( <i>консультации по Zoom</i> ) <i>Проект присылается по электронной почте.</i>
9.	Работа с текстом	6	2	4	Выполнение практических заданий. по использованию текстовых эффектов <i>Практические задания присылается по электронной почте.</i>
10.	Компьютерная ретушь	22	4	18	Опрос, практические, самостоятельные работы Итоговый контроль: творческий проект ( <i>консультации по Zoom</i> ) <i>Проект присылается по электронной почте.</i>
11	Итоговое занятие	2		2	Презентация творческого проекта. <i>Обсуждение итогов. Онлайн-конференция в Zoom</i>
	Итого:	144	39	105	