

Аннотация

Содержание данной программы дополнительного образования определяется активным внедрением компьютерных технологий, 3D-моделирования и веб-дизайна во многие сферы деятельности (дизайн, архитектура, графика, реклама, и т.п.) и потребностью общества в дальнейшем развитии данных технологий. Программа направлена на овладение знаниями в области компьютерной трехмерной графики, векторной и растровой графики, веб-дизайн.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Данное направление ориентируют подростков на современные и востребованные технические специальности, такие как «Веб-дизайн», «Компьютерная графика», «3D-моделирование и анимация».

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с актуально-правовыми актами федерального и регионального уровней:

1. Федеральный уровень:

1.1. Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);

1.2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;

1.3. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

1.4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

1.5. Письмо Минобрнауки России от 14.12.2015 №09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ»;

1.6. Письмо Минобрнауки России «О направлении Требований к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей» (от 18.06.2003 №28-02-484/1);

1.7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

1.8. Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 года №09-3242 «О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».

1.9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

2. Региональный уровень:

2.1. Закон ХМАО-Югры от 01.07.2013 № 68 «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре»;

2.2. Приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО-Югры от 06.03.2014 № 229 «Концепция развития дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре до 2020 года».

Реализация образовательной программы осуществляется за пределами ФГОС и федеральных государственных требований, и не предусматривает подготовку обучающихся к прохождению государственной итоговой аттестации по образовательным программам.

Актуальность. Изучение курса «IT-Старт» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием информационных технологий в области векторной, растровой ,3D графики, а также с инструментами для создания сайтов и фирменных логотипов.

Новизна программы заключается в том, что она не только способствует развитию навыков и умение работать с графическими и 3D программами, а также с программами, предназначенными для создания мобильных приложений на базе Android и компьютерных игр. В совокупности это

способствует формированию эстетической культуры и умению разрабатывать собственные проекты от стадии идеи к реализации.

Направленность образовательной программы «IT-Старт» - техническая. Программа создана для повышения интереса обучающихся к информационным технологиям, графическому дизайну, разработке сайтов и фирменных логотипов, а также развития навыков работы с персональными компьютерами, которые могут пригодиться обучающимся в дальнейшей профессиональной карьере.

Отличительная особенность. Программа по своей направленности, целевым установкам и содержанию существенно отличается от традиционных программ образовательных организаций по обучению графическому и 3D дизайну. Эти отличия заключаются в изучении популярных в современной IT-индустрии направлений: разработка компьютерных игр и мобильных приложений. Также программа подразумевает освоение проектной деятельности на основе IT-продуктов, разработанных обучающимися.

Адресатами программы являются дети 9 – 14 лет. С 9 лет начинается развитие теоретического мышления в доступных для этого возраста формах, появляется рефлексия. Для 10-12 летнего возраста характерно развитие воображения, потребность в признании коллективом. С 13 лет формируются моральные установки, готовность самостоятельно добиваться поставленной цели.

Образовательные форматы: беседы, лекции, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени на занятиях выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Виды деятельности по программе: работа в группах; индивидуальная работа; практические занятия, тренинги по решению задач, проектные сессии.

Уровень освоения программы: базовый (для обучающихся 9-14 лет, имеющих выраженный интерес к содержанию программы, владеющих необходимыми знаниями и умениями для освоения ее содержания).

Цели программы: освоение современных программных средств для графического и 3D дизайна, сайтов и логотипов, а также художественно-эстетическое развитие личности учащегося на основе приобретенных им в процессе освоения программы «IT-Старт» художественно-исполнительских и теоретических знаний, умений и навыков.

Задачи программы

Развивающая:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности;
- формирование навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной, учебной, а затем профессиональной деятельности;
- формирование творческого подхода к поставленной задаче; формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ориентация на выбор информационно-технологического профиля обучения.

Обучающая:

- обучение навыкам самостоятельной работы с графическими и 3D программами, программами для создания компьютерных игр, конструкторы создания сайтов и логотипов;
- изучение форматов графических и 3D файлов и целесообразности их использования при работе с различными графическими и 3D программами;
- применение основ компьютерной графики в различных графических программах;

- умение создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- умение создавать сайты под определенные задачи;
- знакомство с основными законами, закономерностями, правилами и приемами композиции;
- навыки разработки и создания фирменных логотипов.

Воспитательная:

- воспитание интереса к художественному творчеству, основам компьютерного дизайна;
- формирование нравственного и художественно-эстетического воспитания учащихся;
- выработка навыков активного участия работы в коллективе развитие интереса к изучению современной информатики;
- формирование основ культуры поведения, культуры общения, культуры гигиены;
- формирование трудолюбия, ответственности.

Условия реализации программы дополнительно образования:

Возраст обучающихся: от 9 до 14 лет.

Пол обучающихся: смешанный.

Принцип набора в группу: свободный.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

Срок освоения программы: 1 год (по 2 часа в неделю), всего 68 часов.

Форма обучения: очная.

Материально-техническое обеспечение:

Требования к зданиям, водоснабжению, отоплению, освещению к площадям помещений, их отделке, к санитарному состоянию, как и многие другие, определяются соответствующими ГОСТами СНиПом2.

Предполагается обеспечение групп следующим оборудованием:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-методической документации;
- наглядные пособия в электронном виде;
- нормативная документация.

Технические средства обучения: персональные компьютеры (ноутбуки, моноблоки) на ОС Windows 7, 8.1, 10 с выходом в Интернет, с лицензионным программным обеспечением Adobe Illustrator, GIMP, TinkerCAD, интернет-платформы WIX и Canva.

- мультимедиа проектор;
- устройство МФУ;

Планируемые результаты

В конце обучения:

обучающийся должен знать:

- требования охраны труда и техники безопасности;
- теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне;
- законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);
- преобразующие методы формообразования (стилилизацию и трансформацию);
- законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия;
- современные тенденции в области дизайна;
- разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн-проектирования;
- форматы файлов и способы сохранения файлов;
- виды и форматы сайтов (интернет-визитка, блог, виртуальный магазин, лонгрид и т.д.);
- принципы разработки и создания фирменных логотипов;

обучающийся должен уметь:

- создавать, анализировать и разрабатывать проект графического оформления, отражающего результаты обсуждения, включая понимание иерархии, шрифтовое оформление, эстетику и композицию;
- моделировать 3D-объекты в соответствии с техническим заданием;
- создавать идеи, которые соответствуют целевому рынку;
- макетировать различные продукты графического дизайна в соответствии со стандартами презентации;
- производить простую верстку сайта;
- создавать из отдельных элементов логотипы для своих проектов в Canva;
- выполнять коррекцию и соответствующие настройки в зависимости от конкретного процесса печати иллюстраций;
- добавлять и изменять необходимые интерактивные элементы на собственных сайтах;
- корректировать и обрабатывать изображения и 3D-модели, чтобы обеспечить соответствие проекту и техническим условиям задания;
- вносить корректировку цветов в иллюстрацию, 3D-модель;
- сохранять файлы в соответствующем формате.

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
45 мин	1	2	68

Система отслеживания и оценивания результатов обучения:

По **целевой направленности** программа прикладная и предпрофильная. Форма общения - рассказ, беседа.

Каждое занятия по темам программы, как правило, включает в себя теоретическую часть — это объяснение нового материала и практическое освоение обучающей программы «IT-Старт».

Основное место на занятиях отводится практическим работам, которые включают в себя, как выполнение отдельных элементов, так и использование полученных навыков и знаний для разработки итогового индивидуального проекта обучающегося. Технология выполнения работ должна быть умеренной по сложности выполнения, чтобы каждый обучающийся смог в своем образовательном темпе прийти к результату занятий. Это способствует развитию интереса, побуждает стремление к самостоятельности.