

Управление образования, опеки и попечительства администрации
МО Октябрьский район
МБУДО «Центр дополнительного образования Октябрьского района»

Рассмотрено
на педагогическом советом

№ 4 от « 17.07 » 2020 г.

«Утверждаю»
Директор МБУДО «ЦДО»
Протокол

Ракова Л.С.
« 20 » 07 2020г.
Приказ № 24/8 дата 20.07.20

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компьютерная графика и программирование»**

Направление: техническое

Возраст учащихся: 11–14 лет

Срок реализации: 3 года (144 часов)

1 год – 36 часов

2 год – 36 часов

3 год – 72 часа

Автор-составитель:
Устимова Л.Н.
учитель информатики
МБОУ «Октябрьская СОШ»
ПДО-совместитель

с. Октябрьское, 2020 г.

Аннотация к программе «Компьютерная графика»

Программу разработал педагог дополнительного образования Устимова Людмила Николаевна. Направленность программы – техническая. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана на 3 года обучения, 1 и 2 год обучения по 1 часу в неделю, 36 часа в год, третий год обучения по 2 часа в неделю, 72 часа в год. Возраст обучающихся - 11–14 лет

Scratch- это среда, которая позволяет детям создавать собственные анимации, мультфильмы и игры. Работа в среде Scratch развивает у детей логику, позволяет сформировать понятие об основах программирования. Scratch можно рассматривать как инструмент для творчества. Школьники учатся сочинять и реализовывать истории, рисовать и оживлять придуманных ими персонажей, учатся работать с графикой и звуком. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Работая в среде Scratch ученики осваивают множество навыков, таких как: творческое мышление, системный анализ, проектирование, умение обучаться и самообучаться, самостоятельное принятие решений. Она ориентирована на привлечение учащихся к современным графическим редакторам, позволяющим создавать 2D/3D и анимированные сюжеты.

Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания визитки, плаката, коллажа, анимированного рисунка, проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций. Кроме того, графика и анимация помогает им определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее. Программа основана на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом, данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащегося на занятии.

Цель программы – формирование представления о безграничных возможностях создания 2D/3D и анимированного изображения/мультимедиа, знакомство с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления.

К концу обучения воспитанники должны получить полное представление о профессиях, связанных с 2D/3D и анимированным изображением/мультимедиа, уметь создавать 2D/3D и анимированные изображения, освоить навыки создания анимации по определенному сюжету; уметь создавать игры, используя интерактивные возможности программной среды Scratch. Чтобы приобретённые умения, знания и навыки были постоянно активированы, предусматривается их практическое применение и во время летних каникул: участие в социально значимых мероприятиях с последующим отражением этих событий в социальных сетях.

Главным критерием достижения результата на протяжении всего периода обучения является подготовленный к публикации материал. Но так как не все обучающиеся способны освоить материал программы в одинаковой степени, предполагается индивидуальный подход к практическим заданиям и оценке их исполнения (при этом учитываются интересы и склонности обучающихся). Качество профессиональной подготовки обучающихся зависит от практики, получаемой ими в процессе обучения. Практическая работа и создание собственных материалов обеспечат учащимся прочное усвоение и закрепление профессиональных знаний, умений и навыков. В процессе занятий ребята готовят 2D/3D, анимированные изображения, свою интерактивную среду. Участвуют в конкурсах, творческих мастерских, семинарах («круглых столах»), в

групповом проектировании и мастер - классах, на которых они общаются со специалистами по интересующим темам и применяют полученные знания.