

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и анимация на базе МБОУ «СШ №40» имеет **техническую направленность**. Программа составлена в соответствии с основными нормативно-правовыми документами: Федеральным Законом «Об образовании» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ; Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам от 09.11.2018 г. № 196; Целевой моделью развития региональных систем дополнительного образования детей от 03.09.2019 г. № 467; Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р; Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи от 28.09.2020 г. № 28.

В мире современных технологий компьютерная графика и анимация занимают по популярности одно из первых мест. Они используются для создания мультипликационных фильмов, компьютерных игр, сайтов, рекламы. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число обучающихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты. Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию, анимационные ролики и игры.

Актуальность. Изучение курса «Компьютерная графика и анимация» является **актуальным**, так как для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий необходимы знания подобного свойства, причем недостаточно одного умения оперативно находить и использовать нужную информацию. Сегодня даже в повседневной жизни человеку необходимо уметь быстро представить информацию (например, о себе или о своих работах) на хорошем художественном уровне. В этой связи все большее значение приобретает умение человека работать с различными редакторами графических изображений, анимации и видео. После изучения курса учащиеся приобретут необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд художника – графика, что поможет им определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее. Изучение технологий анимации послужит развитию мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, направит энергию подростков, увлекающихся игровыми программами, в правильное русло. Через создание простых игр обучающиеся, умеющие рисовать, потянутся к программированию.

Новизна. В Программе «Компьютерная графика и анимация» предложен новый подход в части структурирования учебного материала. Для повышения мотивации и поддержания интереса обучающихся продумана работа не только в стандартных редакторах, но и широкое использование он-лайн платформ.

Отличительной особенностью данной дополнительной образовательной программы от уже существующих является широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики и анимации. Обучение по программе способствует развитию интереса обучающихся в области компьютерных технологий до того уровня, когда компьютер становится не игрушкой, а инструментом творчества и самовыражения. Подросткам предлагается освоение информационных технологий как современного популярного среди молодежи ресурса, который позволит им применять полученные знания и навыки как в учебных, так и в личных целях. Это будет хорошей страховкой при профессиональном становлении и самоопределении подростка в среде сверстников.

Реализация программы предусматривает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории обучающегося.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 10-14 лет.

Сроки реализации программы: срок освоения 1 год (72 часа, занятия 1 раза в неделю по 2 академических часа).

Продолжительность одного академического часа – 45 минут, перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Форма обучения: очная.

Цель программы: развитие творческих способностей ребёнка посредством изучения и всестороннего использования разнообразных графических редакторов и программ для создания анимированных изображений.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать познавательную, творческую активность, фантазию и изобретательность;
- воспитывать умение добиваться успеха и правильно оценивать успехи и неудачи, развить уверенность в себе;
- формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации детей в обществе;
- развить способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации, в том числе готовности к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов.

Метапредметные:

-Сформировать навыки самоорганизации обучающихся, их уверенность в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.

-Сформировать умение организовывать продуктивную творческую деятельность

-Развивать алгоритмический стиль мышления, логическое, креативное и творческое мышление

Предметные:

- сформировать навыки работы с растровыми и векторными изображениями;
- изучить сочетания цветовой гаммы фона и символов;
- сформировать навыки умения работы с цветом изображения;
- дать базовые знания о графических программах, их особенностях и областях применения, сформировать умение уверенно пользоваться изученными программами;
- получить базу практических знаний, необходимых для самостоятельной разработки объектов растровой и векторной графики, а также коротких анимаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений;
- сформировать понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;
- сформировать глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений.