

АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеразвивающая программа «Секреты компьютерной графики и анимации 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; 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 программы 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 предложен собственный 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 раз 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 углубления в изучении и всестороннем использования разнообразных графических редакторов и программ для создания анимированных изображений.

Задачи программы:

Личностные:

- формировать познавательную, творческую активность, фантазия и изобретательность;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать лучшие качества личности – самостоятельность, ответственность, коллективизм и взаимопомощь, последовательность и упорство в достижении цели, самокритичность и т.д.;
- содействовать профессиональному самоопределению обучающегося.

Метапредметные:

- сформировать понимание единства и взаимодействия разных отраслей информационных технологий;
- сформировать глубокое понимание принципов и особенностей хранения изображений;
- научить осуществлять пошаговый контроль своей познавательной деятельности, определять потенциальные затруднения при решении практической задачи и находить средства для их устранения;

- развивать креативность и творческое мышление, воображение школьников;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений.

Предметные:

- обучить основам различных видов анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- обучить основным технологиями создания мультфильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций;
- обучить способам освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукозаписей;
- обучить особенностям компьютерных технологий, как основе научно-технического прогресса;
- 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.