

Департамент образования Администрации города Екатеринбурга
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Гимназия № 205 «Театр»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 1
от 20.09.2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ
Гимназия № 205 «Театр»
Сажина Т.В./
Приказ № 1 от 22.09.2022 г.



Дополнительная образовательная общеразвивающая
программа платных образовательных услуг
технической направленности
«Компьютерная графика»

Возраст обучающихся: 6-11 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Задорина Наталья
Анатольевна, педагог ИЗО

г. Екатеринбург
2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная программа составлена на основе программы: Храмцовой Е.Э., Сусловой О.А., Басиной Н.Э. «Компьютерная графика и анимация»

Интенсивное развитие медиатехнологий, усиление влияния средств массовой информации и коммуникации на все стороны нашей жизни неизбежно меняет методы и формы образовательного процесса и выдвигает новые требования к общекультурной подготовке педагогов и учащихся, а именно – развитие *медиакомпетентности*.

Медиаобразование, являющееся до сих пор прерогативой профессионального образования, становится сегодня необходимым компонентом как подготовки и повышения квалификации педагогов, так и содержания общего образования, начиная с младшего школьного возраста. Медиакомпетентность – это не только владение навыками работы в мультимедийной среде и умение использовать новые средства в образовательном процессе. Это культура восприятия и анализа аудиовизуальной информации: понимание ее, осознание ее воздействия на психику человека, а также владение не только вербальными, но также и визуальными формами коммуникации.

Особенностью предлагаемой программы является перенесение акцентов с овладения инструментальными средствами собственно на творческий процесс, в основе которого лежит использование средств КГА. Это позволяет вести занятия начиная с 1 класса, а также успешно использовать ЭКС в проектной работе начальной и средней школы.

Цель программы - формирование медиакультуры учащихся на основе творческой деятельности в эстетической компьютерной среде.

Задачи:

1. Формирование представлений о гармонии в окружающем нас мире природы, людей, вещей.
2. Развитие творческого мышления, творческих способностей ребенка средствами компьютерных технологий.
3. Формирование навыков творческой деятельности в мультимедийной эстетической среде.
4. Формирование отношения к компьютеру как инструменту для самовыражения и творческой самореализации.

Поставленные задачи реализуются через определенную последовательность взаимосвязанных и взаимообусловленных действий:

- формирование представлений о звуке, цвете, линии, форме, фактуре, пространстве как основных составляющих окружающего мира, их свойствах через создание их образов на экране компьютера;

- расширение эмоционального опыта через постижение специфики законов, по которым строится произведение искусства, как законов гармонии окружающего мира;

- развитие способности к построению ассоциативных аналогий между образами действительности и звуковыми, пластическими, художественными образами в компьютерной реальности;

- реализация ребенком своих ощущений, чувств и образов, выражение своих переживаний и ощущений через компьютерную графику и анимацию;

- расширение социального опыта ребенка, познание своего Я, формирование интереса к чужому Я;

- развитие фантазии, образного, игрового мышления;

- формирование навыков интеллектуального моделирования (диссоциация и ассоциация воспринятых впечатлений, классификация, нахождение аналогий и т.д.;

определение цели, построение идеального плана действий, выбор средств для ее достижения);

- формирование потребности в творческой деятельности;
 - расширение пользовательских знаний, формирование и развитие умений, навыков
- выбрать необходимое программное обеспечение для решения поставленных задач.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, Распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).
- Приказ Минобрнауки России от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования Свердловской области, Приказ ГАНУО СО «Дворец молодежи» № 136-д от 26.02.2021
- Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области №219-д от 04.03.2022 «о внесении в методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных программ в образовательных организациях», утвержденных приказом ГАНУО СО «Дворец молодежи» от 01.11.2021 №934-д.
- Стратегия воспитания в РФ до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р)

Условия реализации программы:

Занятия по предмету рекомендуется осуществлять в форме групповых занятий численностью от 10 до 15 человек.

Программа технической направленности

Общий объем программы - 32 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

Язык обучения - русский;

Дистанционное обучение допускается. В этом случае применяется электронное обучение, дистанционные образовательные технологии, обеспечивающие для обучающихся независимо от их места нахождения достижение результатов обучения путём организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

Специфика программы

В основе программы лежит принцип познания ребенком материала от восприятия через эмоцию к ассоциации и анализу, а затем - к творчеству, поскольку «полный круг» деятельности творческого воображения завершается тогда, когда воображение воплощается или кристаллизуется во внешних образах, отмечал Л.С. Выготский.

Наилучшим стимулом для детского творчества является особая организация *среды*, которая побуждает потребности и создает условия для реализации возможностей.

В отличие от традиционно сложившегося подхода к овладению пользовательскими навыками работы на компьютере, когда прежде всего изучаются функциональные возможности конкретного программного обеспечения, а потом уже определяется что именно можно сделать (какую задачу решить) с его помощью, данная программа реализуется через:

1. Формирование потребностей и возможностей через *игровое пространство и игровой материал* (см. Методические комментарии).
2. Овладение навыками использования конкретного программного обеспечения для реализации творческих потребностей.

Организационное и структурное своеобразие программы заключается прежде всего в том, что она реализуется, с одной стороны, в форме компьютерной игры, с другой - в форме урока. Правила или регламентация игры, иными словами то, что направляет ход действия ребенка в игре, определяется ее структурой. Сценарий урока (игры) выстраивается педагогом (режиссером), согласно этой структуре. Это создает совершенно новый, более высокий интеллектуальный уровень взаимодействия ребенка с компьютером, основанный на эмоционально-смысловом восприятии и постижении игровой ситуации (см. Методический комментарий).

Занятия по данному курсу имеют комплексную структуру, включая как теоретический, необходимый для осознания последующих действий, так и практический (творческое погружение в тему) материал. Поэтому представленное в учебном плане его соотношение весьма условно и необходимо лишь для того, чтобы педагог мог более четко выстроить структуру занятия. Повторение тем от класса к классу позволяет представить цикличность освоения материала, его расширение и углубление в соответствии с накопленным опытом учащихся, их возрастными особенностями.

Структура урока имеет достаточно четко выраженные этапы и представляется следующим образом:

1 этап – организационно-подготовительный представляет собой погружение в тему через совместную игру, обсуждение ситуации с последующей формулировкой задач и последовательных заданий;

2 этап – творческий включает в себя индивидуальную работу учащихся, выполнение заданий на компьютере, создание творческого проекта;

3 этап – итоговый, включающий просмотр и обсуждение полученных результатов.

Главная специфика урока компьютерной графики заключается в том, что он строится на основе технологии театральной педагогики:

- действие протекает в определенном месте, времени, смысле, по определенным законам и правилам;

- режиссура урока строится как цепочка педагогических событий.

В основе урока лежит эмоционально-смысловое восприятие педагогом и учениками педагогических событий, что предполагает:

- вхождение в ситуацию;

- проживание ситуации;

- постижение ситуации изнутри;

- выстраивание своего отношения ко всему происходящему в данной ситуации, опираясь на свой эмоционально-чувственный опыт;

- анализ ситуации и рефлексия;

- действие, адекватное данной ситуации, в компьютерной графике и анимации это рождение художественного образа и создание своей творческой работы.

В зависимости от содержания на занятии могут быть использованы не только игровые, но и аналитические, тренинговые ситуации и упражнения, которые могут комбинироваться и варьироваться в зависимости от конкретной педагогической задачи.

На уроке должен быть задействован весь механизм творческого воображения ребенка. Конечным результатом его деятельности в данном случае будет являться графический образ в компьютерной реальности, то есть в компьютерном пространстве и времени. Таким образом с первого класса ребенок получает основы компьютерной грамоты, овладевает пользовательскими навыками. Происходит подготовка к освоению учащимися курса «Информатика» в среднем звене.

Правила и основные принципы:

- **«Свобода выбора»** Выбор палитры, соответствующей сегодня эмоциональному состоянию ребенка, выбор графической среды, которая ему понятна и интересна, выбор в развитии сюжета, наконец, выбор средств, необходимых ему для реализации замысла.

- **«Метафора».** Принцип перенесения чувственного опыта ребенка, знания физических свойств материала живой и неживой природы на звук, цвет, линию, форму в компьютерной реальности.

- **«Одушевления неживого».** При таком подходе неживая природа становится для ребенка эмоционально значимой. Выражением этого принципа является также и наделение абстрактных элементов художественного языка признаками конкретного, живого действующего персонажа.

- **«Мостик».** Педагог постоянно работает на мостике между тем, что “за окном” и тем, что на экране компьютера. Два окна в один мир. Пушистый снег, колючий кактус, осенние тяжелые облака, хруст льдинок, пение птиц - все это имеет свой виртуальный образ. Связь между миром и его образом в компьютерной реальности является принципом, который реализуется как разработчиками эстетической компьютерной среды, так и педагогом компьютерной графики и анимации.

- **«Принцип получения результата».** Каждый ребенок получает к концу урока собственный творческий результат. Это создает ситуацию успеха для ребенка с любыми способностями и возможностями, что является мощным стимулом к дальнейшему освоению им компьютерных технологий. Принцип получения результата накладывает определенные требования на отбор материала к уроку и построение сценария, в зависимости от возрастных, умственных, навыковых особенностей группы в целом и каждого ребенка в отдельности.

Построенная по таким правилам и принципам игровая деятельность принимается легко и свободно не только младшими школьниками, но и учащимися 13-15 лет. Особенность в том, что в виртуальной реальности уже заложена “исключительность,

уникальность, невероятность - та основная игровая доминанта, пружина, которая толкает к действию” (А.Вайнштейн).

Формы проведения занятий

Формы проведения занятий определяются возрастными особенностями детей (игровые, аналитические, тренинговые). Они могут комбинироваться и зависят от конкретной педагогической задачи.

В **1-2 классах** исходным событием, побуждающим к действию в игре, может быть начало сказки, истории, путешествия и т.д., созданное педагогом как режиссером игры в компьютерной реальности. Действие разворачивается прямо на экране компьютера в виде анимационного фильма. Например, сегодня зимняя сказка: мы рисуем зимними кисточками и сугроб на экране компьютера превращается в зимнего мышонка или в зимнего слона.

Такой жанр занятий позволяет визуализировать то, о чем педагог рассказывает ребенку, то есть наглядно представить информацию в действии, что соответствует наглядно-действенному мышлению, характерному для данного возраста. Кроме того, такая форма проведения занятий позволяет сочетать аудио и визуальные средства художественного воздействия. Мир и персонажи, которые его населяют, имеют свой голос, свою музыку, свою пластику, свой характер - они целостны. Все это создает эмоционально наполненную атмосферу, которая играет роль русла реки, по которому потечет фантазия ребенка.

Через эстетическую творческую деятельность ребенок входит в мир компьютерных технологий органично, адекватно своему возрасту, сохраняя свою индивидуальность в насыщенной, порой агрессивной среде массмедиа, не теряя при этом способности к чувственно-эмоциональному освоению того огромного банка информации с историческим, культурным, научным наследием человечества, которое стало доступно нам благодаря новейшим медиатехнологиям.

Календарный учебный график
по дополнительной общеобразовательной программе
«Компьютерная графика»
На 2022-2023 учебный год
Возраст обучающихся: 6-8 лет

Занятия осуществляются на авторском программном обеспечении «Конструктор», «Brushечка», авторы Храмова Е.Э., Басина Н.Э., Сулова О.А., Якобзон А., Куранов А.В..

Режим занятий. Одно занятие один раз в неделю. Темы занятий изучаются не отдельными блоками, а равномерно распределяются в течение учебного года.

Первая четверть

№ нед.	Название темы	часы
1	Освоение инструментов программы. Запуск программы. Основные функциональные клавиши. Инструменты: «карандаш», «заливка», «кисточка», «резинка», «отмена». Сохранение работы. Художественное фантазирование в компьютерной среде. Рисование на свободную тему. Медианабор "Базовый".	1ч.
2	Освоение инструментов программы. Запуск программы. Основные функциональные клавиши. Инструменты: «фактурная кисточка», «лупа», «ножницы», «временное сохранение». Художественное фантазирование в компьютерной среде. Рисование на свободную тему. Медианабор "Базовый".	1ч.
3	Цвет. Цвет времени года. Осень. Создание композиции на тему «Осень».	1ч.
4	Форма. Создание композиции на тему «Осенняя ворона».	1ч.
5	Цвет природных стихий. Работа в медианаборе «Базовый». Создание композиции по теме «Какого цвета море».	1ч.
6	Фактура. Фактура облаков. Создание композиции на тему «Облачные превращения».	1ч.
7	Цвет времени суток. Работа с медианаборе «Ночь». Создание композиции по теме «Ночные приключения».	1ч.
8	Абстрактное пятно как персонаж. Художественное фантазирование в медианаборе «Фантазия». Создание конкретной композиции на основе абстрактных пятен.	1ч.

Всего 8 часов.

Вторая четверть

№ нед.	Название темы	часы
9	Выполнение упражнений на фантазию с формой фруктов (яблоко, половинка яблока, огрызок яблока, груша, долька арбуза). Работа с формой различных фруктов в медианаборе «Форма фруктов». Создание из формы фруктов персонажей или пространства.	1ч.
10	Пространство природы (открытое, закрытое, пещера, берег реки, гористая местность и т.д.). Работа с пространством природы в медианаборе «Замок». Создание замка, гармонично вписанного в природную среду.	1ч.
11	Цвет природных стихий. Работа в медианаборе «Базовый». Создание композиции по теме «Какого цвета небо».	1ч.
12	Предмет как персонаж. Работа с персонажем свеча в медианаборе «Свеча». Создание композиции со свечей - персонажем, раскрывающей характер выбранной формы свечи.	1ч.
13	Форма. Звезда. Создание композиции на тему «Звездные фантазии».	1ч.
14	Цвет эмоциональных состояний. Настроение новогоднего праздника. Работа в медианаборе «Сказки». Создание композиции на тему «Новогоднее настроение».	1ч.
15	Фактура. Фактура снега. Создание композиции на тему «Новый год».	1ч.
16	Цвет времени года. Работа в медианаборе «зима». Создание композиции в палитре времени года.	1ч.

Всего 6 часов.

Третья четверть

№ нед.	Название темы	часы
17	Программа “Конструктор”. Освоение инструментов программы. Основные функциональные клавиши. Сохранение работы. Основные типы файлов. Конструирование. Создание персонажа в Конструкторе. Моделирование движения персонажа. Задание на создание персонажей в библиотеке «Снежные персонажи».	1ч.
18-19	Сюжет. Анимация. Создание пространства и персонажей для анимации. Тема «Снежные персонажи».	1ч.
20	Движение. Продолжение работы по созданию анимация. Создание анимационного фильма. Тема «Снежные персонажи».	1ч.
21	Цвет эмоциональных состояний. Чувство нежности по отношению к маме. Работа в медианаборе «Цветы». Создание композиции на тему «Подарок маме».	1ч.
22	Эмоции. Сердечность. Создание открытки, выражающей дружеские отношения и сердечность.	1ч.
23	Форма. Цветы. Создание фантазийных персонажей из цветов.	1ч.
24	Цвет. Сладкий цвет. Создание сладкого кремового пространства и персонажей.	1ч.
25	Форма транспортного средства. Работа с формой в медианаборе «Путешествие». Создание композиции по теме «Фантастические вездеходы».	1ч.

Всего 8 часов.

Четвертая четверть

№ нед.	Название темы	часы
26	Линия. Характер линии. Фантазирование и создание композиций с линиями различного характера.	1ч.
27	Цвет. Цвет времени года. Весна. Создание композиции на тему «Весна».	1ч.
28	Цвет эмоциональных состояний. Чувство грусти. Работа в медианаборе «Котенок». Создание композиции на тему «Как помочь одинокому котенку».	1ч.
29	Линия в графике. Работа с линией в графике в медианаборе «Упражнение». Выполнение упражнения на моторику руки. Создание графической композиции из волнистых линий.	1ч.
30	Линия. Характер линии. Создание композиции на тему «Рыбки с различными характерами», выдерживая стилевое единство линий и фактуры, пространства и персонажей.	1ч.
31	Взаимодействие персонажей. Работа с персонажами в медианаборе «Собака». Определение характера взаимодействия (играют, ссорятся, хотят подружиться, опасаются друг друга и т.д.). Создание композиции по теме «взаимодействие щенят».	1ч.
32	Птица как персонаж. Работа с персонажем цыпленок в медианаборе «Кто там?». Создание композиции по теме «Кто вылупился из яйца».	1ч.
33	Цвет. Цвет времени года. Лето. Создание композиции на тему «Летние ожидания».	1ч.

Всего 8 часов.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 135955613336665976574499022560335136778487908079

Владелец Сажина Татьяна Валентиновна

Действителен с 19.06.2023 по 18.06.2024