

Государственное автономное нетиповое образовательное
учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования «IT-куб. Арамилль»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 10 от 26.10.2023 г.

Утверждена директором
ГАНОУ СО «Дворец
молодёжи» А. Н. Слизько
Приказ № 1103-д от 26.10.2023 г.

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе технической направленности

«Иллюстративная графика и основы анимации»

Возраст обучающихся: 12–17 лет

Срок реализации: 4 месяца

Авторы-составители
общеразвивающей программы:
С.И. Габдуллина, лаборант,
А.Н. Махиянова, заместитель
начальника по учебной части

Разработчики рабочей программы:
С.И. Габдуллина, педагог
дополнительного образования

I. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Иллюстративная графика и анимация» соответствует **технической направленности**. Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать актуальными и современными навыками, необходимым как в повседневной и учебной деятельности, так для дальнейшего развития в IT сфере. Также программа создает условия для развития личностных качеств и умений, необходимых современному человеку: логическое, системное и творческое мышление, умение работать самостоятельно и в команде.

1.1. Особенности обучения в текущем учебном году по общеразвивающей программе.

По уровню освоения программа общеразвивающая, одноуровневая (стартовый уровень). Обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

«Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы. Стартовый уровень не требует от обучающихся специфических навыков и направлен на ознакомление обучающихся с базовыми принципами работы графических редакторов и программ для анимации.

Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать навыками востребованных уже в ближайшие десятилетия специальностей. Знания и навыки, рассматриваемые в программе, будут полезны для многих перспективных профессий.

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей 12–17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися.

Формы обучения и виды занятий. Очная, возможна реализация очно с

применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.). Программа курса включает групповые и индивидуальные формы работы обучающихся (в зависимости от темы занятия).

1.2 Особенности организации образовательной деятельности.

Программа «Иллюстративная графика и основы анимации» рассчитана на обучающихся в возрасте 12-17 лет. Количество обучающихся в группе – 12 человек.

Режим занятий, объём общеразвивающей программы.

Длительность одного занятия составляет 3 академических часа, периодичность занятий – 1 раз в неделю. Объём общеразвивающей программы составляет 42 академических часа.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы: формирование социально-личностного, познавательного, творческого развития ребенка в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.

Задачи:

Обучающие:

- научить разработке объектов растровой и векторной графики;
- сформировать умения создавать коллажи и иллюстрации;
- сформировать умения создавать простые анимационные ролики и мультфильмы;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- сформировать умения использовать алгоритмизацию для решения различных задач.

Развивающие:

- развивать умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

- развивать внимание, память, логическое и образное мышление,
- пространственное воображение;
- развивать умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- развивать умение критически оценивать правильность решения учебно- исследовательской задачи;
- сформировать мотивацию к профессиональному самоопределению учащихся.

Воспитательные:

- сформировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе графической среды, мотивации к обучению и познанию;
- сформировать умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- сформировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- сформировать нравственное сознание и мотивы деятельности.

**1.4. Изменение содержательной части программы,
режима занятий и форм их проведения в текущем учебном
году**

1.5. Планируемые результаты и способы их оценки

Предметные результаты:

- умение работать с функционалом графического редактора Inkscape;
- умение разрабатывать анимационные ролики и мультфильмы;
- знание устройств современных компьютеров, тенденций развития компьютерных технологий;
- знание базовых принципов организации и норм информационной этики и функционирования средств ИКТ;
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации.

Личностные результаты:

- умение планировать работу, предвидеть результат и достигать его;
- умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- позитивное отношение к труду, упорство, желание добиваться поставленной цели;
- профессиональное самоопределение;
- нравственная воспитанность.

Метапредметные результаты:

- умение поставить задачу, выделить основные объекты, математическую модель задачи;
- более развитое пространственное воображение и критическое мышление;
- алгоритмический подход к решению задач;
- развиты ключевые компетенции проектной и исследовательской деятельности;
- умение прогнозировать свои действия и действия других участников группы.

II. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	14
2.	Количество учебных дней	14
3.	Количество часов в неделю	3
4.	Количество часов в год	42
5.	Недель в I полугодии	0
6.	Недель во II полугодии	42
7.	Начало занятий	5 марта
8.	Выходные дни	0
9.	Окончание учебного года	4 июня

Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведения (АН-1,2)	Название модуля, тема занятия	Кол-во часов				Форма занятия очно/заочно
			Всего	Теория	Практика	Самостоятельная работа	
Раздел 1. История графики и анимации			6	4	2	–	
1.1	05.03	Знакомство с графическими редакторами. Инструктаж по ТБ, знакомство с оборудованием	3	2	1	–	Очно
1.2	12.03	История анимации. Анимационное программное обеспечение. Применение анимации на примере популярных мультфильмов/мультсериалов	3	2	1	–	Очно
Раздел 2. Базовые навыки диджитал рисования			6	2	4	–	
2.1	19.03	Функционал Inkscape. Простые фигуры и линии	3	1	2	–	Очно
2.2	26.03	Трассировка. Задания по перерисовке изображений. Теория цвета	3	1	2	–	Очно
Раздел 3. Создание персонажей			12	2	10	–	
3.1	02.04	Теория создания персонажей и концепт-артов. Что такое техническое задание?	3	1	2	–	Очно
3.2	09.04	Зарисовка макета на бумаге	3	0	3	–	Очно
3.3	16.04	Понятие «Иллюстрация». Создание презентаций	3	1	2	–	Очно
3.4	23.04	Практическое исполнение проекта	3	0	3	–	Очно
Раздел 4. Базовые навыки анимации. Проектная деятельность			18	2	16	–	

4.1	30.04	Функционал программ для анимации. Анимация моргания. Анимация движения	3	1	2	–	Очно
4.2	07.05	Задания для начинающих аниматоров	3	0	3	–	Очно
4.3	14.05	Разработка проекта	3	1	2	–	Очно
	21.05	Разработка проекта	3	0	3	–	Очно
4.4	28.05	Итоговая аттестация. Подготовка к защите проектов	3	0	3	–	Очно
	04.06	Защита проектов	3	0	3	–	Очно
ИТОГО			42	10	32	–	

III. Учебно-методические материалы

Методическая литература:

1. Бейрут М., Лассетер Д. Стань аниматором с Pixar: 45 заданий для создания собственных персонажей, историй и вселенных. - Бомбора, 2021. - 96 с.
2. Боресков А.В., Шикин Е.В. Компьютерная графика: учебник и практикум для прикладного бакалавриата. - Москва: Юрайт, 2019. - 219 с.
3. Губанов С.Г., Харитонов Н.Д. Дизайн и анимация в 3ds Max. - Дом НИТУ "МИСиС", 2019. - 81 с.
4. Лауэр Д., Пентак С. Основы дизайна. - Прогресс книга, 2019. - 304 с.
5. Нагаева И.А. Арт-информатика. Учебное пособие. - Директмедиа Паблишинг, 2022. - 384 с.
6. Никулин Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. - 2-е изд. - Лань, 2018. - 708 с.
7. Осборн Т. Веб-дизайн для недизайнеров. - Издательский дом "Питер", 2022. - 176 с.
8. Поляков Е.Ю. Векторная графика для начинающих. Теория и практика технического дизайна. - Бомбора, 2023. - 488 с.
9. Поляков, К.Ю. Информатика. 7 класс (в 2 частях) : учебник. Ч. 1 / Поляков К.Ю., Еремин Е. А. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. - 160 с.
10. Совертков П.И. Компьютерное моделирование. Учебник для вузов. - Лань, 2023. - 424 с.

Интернет-ресурсы:

1. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.dod.miem.edu.ru>.

2. Международная федерация образования [Электронный ресурс].
— Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>.
3. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://cyberleninka.ru>
4. Образование: национальный проект [Электронный ресурс].
Режим доступа: http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. — Режим
доступа: <http://www.planetaedu.ru>.
6. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный
ресурс]. — Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>
7. Российское школьное образование [Электронный ресурс].
Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>
8. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный
ресурс]. — Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>.

IV. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СП 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- системный блок ICL BasicRAY B102;
- манипулятор типа «мышь»;
- клавиатура;
- монитор ICL ViewRay 2711QH;
- интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением Nextpanel 75;
- доска магнитно-маркерная настенная;
- флипчарт магнитно-маркерный на треноге;
- наушники Ritmix RH-524M

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- наборы цветных карандашей и фломастеров;

Информационное обеспечение:

- операционная система;
- Inkscape;
- Yandex Browser последней версии;
- программное обеспечение для анимации;
- программное обеспечение МойОфис.

Кадровое обеспечение программы:

Реализовывать программу могут педагоги, имеющие высшее или среднее профессиональное педагогическое образование. Педагогические работники, реализующие программу, должны владеть достаточными знаниями в области педагогики, психологии, методики преподавания в дополнительном образовании детей, а также знающие особенности технологии обучения по направлению «Иллюстративная графика и основы анимации».