

**ОБЛАСТНАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ БЮДЖЕТНАЯ НЕТИПОВАЯ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
«ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ»**

Рассмотрена и принята на заседании
педагогического совета

от «26» 04 2022 г.

Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ

Директор ОГБН ОО «ДТДМ»

Т.В. Галушкина

Приказ № 170 от «28» 04 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Мультимедийные технологии»**

Уровень программы – базовый

Объединение «Мультимедийные технологии»

Срок реализации: **01.06.2022- 31.08.2022**

Возраст обучающихся: **14-17 лет**

Автор-разработчик:
педагог дополнительного образования
Серова Людмила Владимировна

г. Ульяновск, 2022 г.

Структура дополнительной общеразвивающей программы

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Содержание программы.....	8
1.4. Планируемые результаты	6

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план	9
2.2. Календарный учебный график	13
2.3. Условия реализации программы.....	16
2.4 Форма аттестации и оценочные материалы.....	
2.5 Методические материалы.....	
2.6. Воспитательный компонент программы.....	17

Список литературы.	20
--------------------------------	-----------

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка.

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75)
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года
- СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Приказ Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Приказ Минпросвещения РФ 30.09.2020 года № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения РФ от 09.11.2018 года № 196»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года
- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» вместе с (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ)
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»)
- Локальные акты ОГБН ОО «Дворец творчества детей и молодежи» (Устав, Положение о проектировании ДООП в образовательной организации, Положение о проведении промежуточной и итоговой аттестации обучающихся).

Уровень освоения программы – стартовый.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Актуальность программы.

Обучение компьютерной графике на сегодняшний день рассматривается как важнейший компонент образования, достижения в области ИКТ актуализируют вопросы подготовки специалиста в области представления информации в виде графических образов чертежей, схем, рисунков, эскизов, презентаций, визуализаций, анимационных роликов, виртуальных миров и т.д.

Актуальность обусловлена социальным заказом общества, потребностями рынка труда и условиями быстро развивающейся информационной сферы. Компьютерная графика - необходимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, создание прототипов и имитации динамики. Постоянно появляются новые области применения компьютерной графики, требуются квалифицированные художники и разработчики компьютерных моделей и представлений, на рынке труда возникают новые профессии - спецэффектор, векторный арт-мастер, САД-мастер, визуализатор, и соответственно, необходимы педагогические и методические идеи по реализации подготовки будущих специалистов в области компьютерной графики.

Инновационность дополнительной общеобразовательной программы.

Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание условий развития мотивации ребенка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации. Включает в себя обязательное ознакомление обучающихся с различными компьютерными программами и умение работать в них: Krita. Paint. Gimp. и т.д.

Отличительные особенности программы.

Программа дает обучающимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной графики. Открывает возможности для изучения основных инструментов работы, и позволяет увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности. Программа предназначена для работы с разновозрастными детьми. Учит работать одновременно в нескольких программах и грамотно использовать интернет ресурсы.

Педагогическая целесообразность.

Создание благоприятных условий для обучения и развития обучающихся дает возможность ребенку научиться применять на практике тот материал, который он получает в процессе обучения. Таким образом, теперь приоритет отдается практической деятельности обучающихся.

Адресат программы. Обучающиеся 14-17 лет.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями детей среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения и пр.

Объем программы. 42 часа.

Формы обучения и виды занятий.

Форма обучения - Формы обучения и виды занятий: очная, с использованием ресурсов электронного обучения, при необходимости использование дистанционных технологий. Занятия проводятся в форме лекций, практических заданий, мастер – классов. Для очного обучения чаще всего применяется комбинированные и практические занятия. При реализации программы с использованием ЭО и ДОТ возможны следующие формы проведения занятий: 6 - Видеоконференция – обеспечивает двухстороннюю аудио- и видеосвязь между педагогом и обучающимися. Преимуществом такой формы виртуального общения является визуальный контакт в режиме реального времени. Охватывает большое количество участников образовательного процесса. - Чат-занятия – это занятия, которые проводятся с использованием чатов - электронной системы общения, проводится синхронно, то есть все участники имеют доступ к чату в режиме онлайн. - Онлайн-консультации – это наиболее эффективная форма взаимодействия между педагогом и обучающимися. Преимущество таких консультаций в том, что, как при аудио и тем более видео контакте, создается максимально приближённая к реальности атмосфера живого общения. К наиболее приемлемым для дополнительного образования можно отнести, также, такие формы как мастер классы, дистанционные конкурсы, фестивали, выставки, электронные экскурсии. Занятия включают в себя организационную, теоретическую и практическую части. Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций. Теоретическая часть занятий при работе включает в себя необходимую информацию о теме и предмете знания. Практическая часть занятий предоставляет обучающимся большую свободу действий в работе с различными материалами при отработке умений и навыков работы ручными инструментами. Представленная программа построена на принципах развивающего обучения, предполагающего формирование у детей умения самостоятельно работать различными инструментами, мыслить, анализировать

Срок освоения программы: с 01.06.2022 по 31.08.2022.

Режим занятий.

Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы:

- приобретение теоретических знаний и практических навыков работы в различных компьютерных программах.

Задачи программы:

Образовательные:

- знакомить с принципами построения и рендеринга изображений;
- расширять представление обучающихся о компьютерной графике;

- знакомить с назначениями и функциями различных графических программ;
- изучать форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- рассмотреть применение основ компьютерной графики в различных графических программах;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- обучать возможностям работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.).

Развивающие:

- развивать навыки сознательного и рационального использования компьютера;
- развивать творческий потенциал обучающихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника;
- развивать навыки представления графических изображений в формате графических файлов;

Воспитательные:

- воспитать волевые качества целеустремленности, настойчивости и упорства и т.д.;
- воспитывать и развивать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.
- оценивать правильность выполнения действия;
- адекватно воспринимать предложения педагога, товарищей, по исправлению допущенных ошибок.

1.3. Содержание программы

Раздел 1. Основы компьютерной графики (4 часа).

Теория: вводный инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Инструктажи № 88, 32, 85, 86, 89, 90, 65. Содержание инструктажей находится у методиста ДТДМ.

Понятие о компьютерной графике. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трёхмерная.

Беседа по профориентации. В современном мире очень многие профессии предполагают знание компьютера и умения работать в

различных программах. Компьютерная графика - необходимый инструмент в таких областях, как кино, реклама, искусство, архитектурные презентации, создание прототипов и имитации динамики, а также в создании компьютерных игр и обучающих программ. Постоянно появляются новые области применения компьютерной графики, требуются квалифицированные художники и разработчики компьютерных моделей и представлений, на рынке труда возникают новые профессии - спецэффектор, векторный арт- мастер, САД-мастер, моделлер, аниматор, текстурировщик, визуализатор, и, соответственно, необходимы педагогические и методические идеи по реализации подготовки будущих специалистов в области компьютерной графики.

Практика: знакомство, тренинг на общение.

Раздел 2. Методы представления графических изображений в Paint (10 часов).

Теория: Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов. Обзор графических редакторов. Основные сведения о графических изображениях, цветовой спектр и работа с цветом. Представление света и тени. Правила композиции.

Практика: рисование рисунков в программе Paint; создание цветового круга; цветовой пирамиды; создание композиции с помощью правила третей; пятно света, пятно тени, рисование животного.

Форма контроля, проверки усвоения ЗУН: текущий контроль.

Раздел 3. Программы векторной и растровой графики (6 часов).

Теория: понятие о растровых и векторных изображениях. Знакомство с векторными и растровыми программами. Показ приёмов работы.

Практика: создание простых растровых и векторных изображений. Паутина, снежинка, попугай, элементы хохломской, городецкой росписей. Знакомство с элементами гжели.

Форма контроля, проверки усвоения ЗУН: самостоятельная и практическая работа на занятии. Создание и сохранение выполненных рисунков на ПК в своей папке.

Раздел 4. Работа с программой Gimp (22 часа.)

Теория: знакомство с программой Gimp; рассмотрение панели инструментов, цветовых схем, окон; заливка рисунка и знакомство с контуром; объединение объектов разными способами. Показ приёмов работы.

Практика: создание векторных изображений с использованием программы Gimp. Логотип, вывеска для магазина одежды, коллаж.

Форма контроля, проверки усвоения ЗУН: самостоятельная и практическая работа на занятии.

Примерные темы для творческих работ: «Моя семья», «Красоты родной природы», «Необыкновенное путешествие», «Чистый город- чистая планета» и т.д.

1.4. Планируемые результаты.

Обучающиеся должны знать:

1. Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
2. Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели, цветовые схемы;
3. Способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
4. Способы хранения изображений в файлах растрового формата;
5. Методы сжатия графических данных;
6. Проблемы преобразования форматов графических файлов;
7. Назначение и функции программы Gimp;
8. Особенности, достоинства и недостатки векторной графики.

Обучающиеся должны уметь:

1. Создавать и редактировать изображения в программе Gimp;
2. Выполнять обмен файлами между графическими программами;
3. Создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Gimp.

Обучающиеся должны уметь:

1. Создавать и редактировать изображения в программе Krita. Paint. Gimp;
2. Выполнять обмен файлами между графическими программами;
3. Создавать собственные иллюстрации;

Личностные результаты:

1. Развитие саморефлексии;
2. Способствовать формированию мотивации к деятельности;
3. Обучающий должен понимать личную ответственность за будущий результат;
4. Повышать готовность и способность к самостоятельной, творческой и ответственной деятельности (образовательной, проектно-исследовательской, коммуникативной и т.д.).

Предметные результаты:

1. Освоение понятий: цвет, градиент, пиксел, растр, контур, растровая графика, растушевка, фильтр, цветовой профиль, слой, монтаж;
2. Закладывать основы работы на компьютере;
3. Научить создавать собственные творческие работы в графических редакторах;
4. Расширять навыки грамотного пользования текстовыми редакторами;
5. Освоение обучающимися программы векторных редакторов Gimp; программ для монтажа Krita. Open Toons.. Mavi Macker..

Метапредметные результаты:

1. Владение терминологией компьютерной графики;
2. Освоение основ коррекции изображений;

3. Освоение назначений и характеристик всех инструментов программы;
4. Умение пользоваться инструментами программы;
5. Развивать готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, анализировать, обобщать и обрабатывать.

2.Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
	Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Основы компьютерной графики (4 часа)				
Тема 1.1. Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	2		Опрос
Тема 1.2. Понятие о компьютерной графике. Беседа по профориентации.	2	2		
Раздел 2. Методы представления графических изображений в Paint (10 часов)				
Тема 2.1. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.	2	2		Самостоятельная и практическая работа
Тема 2.2. Практическое занятие Рисование рисунков в Paint.	4		4	
Тема 2.3. Свет и цвет. Цветовые модели.	2	2	2	
Тема 2.4. Практическое занятие «Работа с цветом».	2		2	
Раздел 3. Программы векторной и растровой графики (6 часов)				
Тема 3.1Разновидности программ Программы векторной и растровой графики. Растровые изображения.	2	2		беседа
Тема 3.2. Практическая работа «Создание иллюстрации в растровой графике». (Corel Draw)	4		4	Практическое задание
Раздел 4. Работа с программой Gimp (22 часа)				
Тема 4.1 Введение в программу Gimp, Рабочие окна программы. Панель инструментов. Палитры. Основы работы с фигурами. Работа со слоям	2	1	1	Самостоятельная и практическая работа
Тема 4.2. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование.	2		2	
Тема 4.3. Работа с эффектами	2		2	Самостоятельная работа, творческая выставка
Тема 4.4. Практическое занятие «Основы работы с объектами»	2		2	

Тема 4.5 Практическое занятие Создание рисунков из кривых.	2		2	
Тема 4.6. Практическое занятие Создание рисунков из кривых	2		2	
Тема 4.7. Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Сохранение и загрузка изображений в Gimp. Импорт и экспорт изображений	2		2	
Тема 4.8. Практическая работа «Создание собственной иллюстрации в программе Gimp».	2		2	
Тема 4.9. Творческая работа в изученных программах	4		4	
Итоговое занятие. Коммуникативный тренинг	2		2	
Итого часов:	42	12	32	

2.2. Календарный учебный график

Место проведения: УлГУ Автомеханический техникум г. Ульяновск, наб. Реки Свияги, 158

Время проведения занятий:

Изменения расписания занятий:

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата планируемая (число, месяц)	Дата фактическая (число, месяц)	Причина изменения даты
1.	Тема 1.1. Вводное занятие. Правила техники безопасности и санитарно-гигиенические нормы при работе на компьютере.	2	Лекция	опрос			
2.	Тема 1.2. Понятие о компьютерной графике. Беседа по профориентации.	2	Беседа	опрос			
3.	Тема 2.1. Создание, обработка и вывод компьютерной графики. Размер и разрешение. Форматы графических файлов.	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			
4.	Тема 2.2. Практическое занятие Рисование рисунков в Paint.	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			
5.	Тема 2.3. Свет и цвет. Цветовые модели.	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			

6.	Тема 2.4. Практическое занятие «Работа с цветом».	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			
----	--	---	----------------------	---------------------------------------	--	--	--

7.	Тема 3.1 Разновидности программ растровой и векторной графики. Растровые изображения.	2	Практическое занятие	беседа			
8.	Тема 3.2. Практическая работа «Создание иллюстрации в растровой графике».	2	Практическое занятие	Практическое задание			
9.	Тема 3.3. Практическая работа «Создание иллюстрации в растровой графике».	2	Практическое занятие	Практическое задание			
10.	Тема 4.1 Введение в программу Gimp, Рабочие окна программы. Панель инструментов. Палитры. Основы работы с фигурами. Работа со слоями	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			
11.	Тема 4.2. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование	2	Практическое занятие	Самостоятельная и практическая работа			
12.	Тема 4.3. Работа с эффектами	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			

13.	Тема 4.4. Практическое занятие «Основы работы с объектами»	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
-----	--	---	-------------------------	---	--	--	--

14.	Тема 4.5. Практическое занятие Создание рисунков из кривых.	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
15	Тема 4.6. Практическое занятие Создание рисунков из кривых.	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
16.	Тема 4.7. Работа с текстом. Особенности простого и фигурного текста. Оформление текста. Сохранение и загрузка изображений в Gimp. Импорт и экспорт	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
17.	Тема 4.8. Практическая работа «Создание собственной иллюстрации в программе Gimp».	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
18.	Тема 4.9. Творческая работа в изученных программах	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
19.	Тема 4.10. Творческая работа в изученных программах	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			

20.	Творческая работа в изученных программах	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа, творческая выставка			
21.	Итоговое занятие.	2	Коммуникативный тренинг	Самостоятельная работа, творческая выставка			

2.3. Условия реализации программы.

- **Материально – техническое обеспечение:**

- ☐ Оборудованный кабинет;
- ☐ компьютер индивидуально на каждого обучающегося;
- ☐ оборудование (мышь, клавиатура, интерактивная доска) по количеству компьютеров;
- ☐ программное обеспечение: (Gimp, Paint).

Для электронного обучения и обучения с применением дистанционных образовательных технологий используются технические средства, а также информационно-телекоммуникационные сети, обеспечивающие передачу по линиям связи указанной информации (образовательные онлайн-платформы, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, skype – общение, e-mail, облачные сервисы и

Кадровое обеспечение

В реализации программы занят педагог дополнительного образования.

Методическое обеспечение:

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум-М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
4. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. Жексенаев А.Г. ОСНОВЫ РАБОТЫ В ГРАФИЧЕСКОМ РЕДАКТОРЕ GIMP: Томск, 2007
5. Ю.П. Немчанинова. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office.org(Draw)/Учебное пособие, Москва, 2008
6. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва., 2008
7. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

2.4. Формы аттестации и оценочные материалы

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы может быть в форме опроса во время проведения занятия. В конце курса готовится выставка творческих работ.

Оценочные материалы

Основным показателем диагностики обучаемости (процесса обучения) является темп усвоения материала. Диагностика обучаемости предполагает жесткую обратную связь: педагог – обучающийся, обучающийся – педагог. Диагностика позволяет педагогу анализировать результаты своей работы и вносить необходимые коррективы. Аттестация знаний, умений, навыков, обучающихся в объединении, проходит в виде зачетов, сдачи контрольных упражнений, конкурсов, викторин, тренингов. Зачёт: проводится в конце каждого раздела. Обучающийся должен выполнить самостоятельную работу по заданной педагогом теме раздела.

	Контрольное задание
Раздел 1 Основы компьютерной графики	Примерные вопросы для опроса: 1. Что такое компьютерная графика. 2. Виды компьютерной графики. 3. Раскрыть особенности растровой графики 4. Раскрыть особенности векторной графики 5. Раскрыть особенности фрактальной графики 6. Раскрыть особенности трёхмерной графики
Раздел 2. Методы представления графических изображений в Paint	Нарисовать животное
Раздел 3. Программы векторной и растровой графики	Создание и сохранение выполненных рисунков «Элементы росписи посуды» на ПК в своей папке.
Работа с программой Gimp	Выполнение тематического рисунка: <i>Примерные темы для творческих работ:</i> «Моя семья», «Красоты родной природы», «Необыкновенное путешествие», «Чистый город- чистая планета» и т.д.

2.5. Методические материалы

Образовательный процесс по данной программе следует рассматривать как единый педагогический процесс, который осуществляется на основе следующих методических положений:

- 1) строгая преемственность задач, средств и методов обучения детей и подростков;
- 2) неуклонное возрастание объема получаемой информации, соотношение между которой постепенно изменяется;
- 3) непрерывное совершенствование навыков в области компьютерного дизайна;

4) неуклонное соблюдение принципа постепенности применения тренировочных и учебных нагрузок в процессе обучения.

По разделу «Основы компьютерной графики» занятие проводится в форме беседы с использованием интерактивной доски, плакатов, фотографий.

По разделам «Методы представления графических изображений в Paint», «Программы векторной и растровой графики», «Работа с программой Gimp» занятия проводятся в форме устного объяснения, показа, тренировки упражнений с помощью ПК, схем, рисунков, плакатов. Подведение итогов в форме демонстрации работ и сохранение их в рабочей папке на рабочем столе компьютера. По итогам курса с помощью мультимедийного оборудования проходит творческая выставка.

На учебных занятиях используются следующие методы обучения:

1. Объяснительно-иллюстративный.
2. Репродуктивный.
3. Исследовательский.
4. Эвристический.

Выбираемые в процессе обучения методы зависят от цели и особенности методики преподавания, от тематики конкретного занятия и от уровня подготовленности учащихся конкретной группы. По форме обучения все занятия являются фронтальными, во время практической работы осуществляется индивидуальный подход. 37 Характер познавательной деятельности на первых занятиях каждого блока - репродуктивный, на последующих - эвристический и на последнем продуктивно-творческий. Наиболее продуктивно обучение проходит при выполнении следующих условий: - систематическое посещение занятий учащихся; - динамика занятий учитывает психологические особенности и эмоциональный фон учащихся.

2.6. Воспитательный компонент ДООП «Мультимедийные технологии»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерного моделирования» технической направленности, по направлению воспитательной работы относится к популяризации научных знаний, самоопределению обучающихся. В рамках данного объединения и воспитательного компонента программы предусмотрена реализация всех инвариантных и вариативных модулей «Программы воспитания ОГБН ОО «ДТДМ» для выполнения общей воспитательной цели: «личностное развитие обучающихся»

Модуль	Реализация модуля в рамках ДООП «Мультимедийные технологии»
1. Учебное занятие	<p>Реализация воспитательного потенциала учебного занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности обучающихся, их творческой самореализации. Для очного обучения применяются комбинированные и практические занятия. Занятия проводятся в форме бесед и практических заданий.</p> <p>Включение в занятия игровых методик, подбор дидактических материалов для занятий и к самостоятельной проектной деятельности, включение самодиагностики, коммуникативного тренинга позволяет реализовать воспитательную задачу данного модуля.</p>
2. Детское объединение	<p>Форма организации обучающихся: детское творческое объединение.</p> <p>В рамках модуля реализуется поддержка и развитие детского творческого объединения через различные формы работы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - индивидуальные (в процессе выполнения задания на занятии педагог проводит индивидуальную беседу с обучающимся по возникшим вопросам) - групповые (выставки, мастер – классы): внутри объединений в упрощенном режиме в летнее время; - коллективные: весь коллектив принимает активное участие в летних мероприятиях Дворца.
3. Воспитательная среда	<p>Для реализации воспитательного потенциала модуля создана совокупность условий:</p> <ul style="list-style-type: none"> -учебно-методические разработки педагога по вопросам воспитания (подборка моделей на бумаге для 2-d, 3-d моделирования на компьютере); -сложившиеся ценности, традиции объединения (Первое занятие проходит в игровой форме: на знакомство, сближение, заключительное занятие с подведением итогов и вручением небольших подарков каждому обучающемуся); -предметно-материальный компонент. В кабинете для занятий создана комфортная среда для воспитания обучающихся, их общения и взаимодействия. Организуются электронные выставки и презентации готовых работ объединения, созданных на занятиях в летнее время.
4. Моя семья - моя опора (работа с родителями)	<p>В ДООП «Мультимедийные технологии» предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы с родителями. Проводятся:</p> <ul style="list-style-type: none"> -родительские собрания;

	<p>-открытые занятия; -консультации для родителей (по запросу). -обучающиеся создают коллажи-открытки ко дню «Семьи», -создание видеофильма «Моя семья» Родители привлекаются к подготовке и проведению конкурсов. Данная работа обеспечивает согласованность действий семьи и работу педагогов объединения для обеспечения достижения целей воспитания.</p>
5. Наставничество и тьюторство	<p>В объединении предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы: -консультации для обучающихся продвинутого уровня подготовки и обучающихся, показавших низкий уровень усвоения программы по результатам диагностики; -сопровождение индивидуальных и групповых мини-проектов, работа педагога по подготовке обучающихся к конкурсам в летнее время.</p>
6. Самоопределение (профориентация)	<p>Воспитательная цель ДООП «Мультимедийные технологии» - популяризация научных знаний, самоопределение обучающихся. Для реализации используется потенциал самой программы и проводятся дополнительные мероприятия: -беседы по самоопределению: чему мы научимся, где это можно применить, введение в мир профессий, связанных с компьютерной графикой и анимацией; - экскурсии на выставки технического творчества (в том числе и виртуальные экскурсии, знакомство с работами онлайн конкурсов). -совместное с педагогом изучение профильных площадок;</p>
7. «Наше здоровье в наших руках» (профилактика)	<p>Профилактическая работа – значимый пункт работы педагога в объединении. В процессе освоения программы предусмотрены беседы о нормах охраны своего здоровья при работе с компьютером, правильной организации рабочего места, изучение требований безопасности в учебных кабинетах. Кроме этого, ведется работа по формированию доброжелательной атмосферы, бесконфликтной коммуникации внутри объединения, пониманию основ конструктивного поведения и общения со сверстниками. В целях профилактики отрицательного влияния негативной внешней среды создаются ситуации успеха, идет работа по повышению самооценки воспитанников.</p>
8. «Край родной, навек любимый!» (краеведение)	<p>Обращение к потенциалу краеведения позволяет обучающимся пополнить свой культурный багаж знаний, выработать индивидуально-личностное отношение к месту своего жительства, осознать себя полноценным членом городского сообщества, ответственным за будущее родного края. В объединении модуль краеведения реализуется через творческие проекты, создание в программах видеоролика про родной край, создание творческой работы на темы: «Красоты родной природы», «Необыкновенное путешествие», «Чистый город- чистая планета» и т.д.</p>

9. Экологическое воспитание	В рамках программы «Основы компьютерного моделирования» воспитательный компонент модуля «Экологическое воспитание» реализуется опосредовано через короткие беседы об важности сохранения окружающей среды, бережному отношению к природе, ресурсам, а так же в рассуждениях (в том числе подготовленных дискуссиях) об общем направлении развития техники в современном мире, проблемах и достижениях, положительном и отрицательном влиянии на экологию.

Список литературы.

Для педагога:

1. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.
2. Информатика: практикум по технологиям работы на компьютере. Под редакцией Н.В. Макаровой.-М.:Финансы и статистика.2000.
3. Иллюстрированный самоучитель по Flash MX Смыковская Т.К.,
4. Карякин И.И. Microsoft PowerPoint: серия «Первые шаги к информатике»: учеб. - метод. пособие. – Волгоград,2002
5. Компьютерные технологии для учителя. Электронный учебник на CD.Под редакцией Л.Ф. Соловьева
6. Проект «Поколение.ru».- Самара,2001Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков». www/festival.1september.ru
7. Угринович Н.Д. Практикум по информатике и информационным технологиям. -М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2001.

Для обучающихся и родителей:

1. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск. ООО Попурри. 1997
2. Кеворков В.В. Рекламный текст. -М., 1996.
3. Козлов А.И., Тучин О.А. Создание презентаций в среде Microsoft PowerPoint.