

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Дворец творчества детей и молодежи Колпинского района Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА  
на педагогическом совете ДТДиМ  
протокол от 01.03.2023 № 1

УТВЕРЖДЕНА  
приказом ДТДиМ  
от 01.03.2023 № 118-ОД

Дополнительная общеразвивающая программа

**«Информационные технологии для творчества»**

Возраст учащихся – 12-17 лет

Срок реализации – 1 месяц

Разработчик(и):

Рыжикова Наталья Алексеевна,  
педагог дополнительного образования  
Кузьмин Алексей Владимирович,  
педагог дополнительного образования  
Нехаенко Ксения Альбертовна,  
педагог дополнительного образования

## 1. Пояснительная записка

Базой при создании краткосрочной дополнительной общеразвивающей программы (далее – ДОП) «Информационные технологии для творчества» стал один из принципов государственной политики в сфере дополнительного образования детей – вариативность дополнительных общеобразовательных программ, связанная с обеспечением разнообразия дополнительного образования исходя из запросов, интересов и жизненного самоопределения детей.

Данный принцип обуславливается потребностью в формировании личности ребенка, способной к поиску, принятию инноваций, выбору собственного вектора развития и профессионального роста.

Реализация данной ДОП предполагается в летний каникулярный период, так как, во-первых, летние каникулы – это благоприятные условия для получения учащимися образования по актуальным направлениям, во-вторых, это использование свободного времени в позитивных для развития личности целях.

За период прохождения ДОП учащиеся получают возможность попробовать себя в различных сферах применения информационных технологий: они получают знания и навыки, необходимые для работы в программе работы в программе 3D-моделирования в Blender, создания векторных иллюстраций в Adobe Illustrator, обработки фотографий в Adobe Photoshop.

**Направленность:** техническая.

ДОП направлена на формирование технологической грамотности и современных компетенций обучающихся в области информационных технологий, а также на формирование предпрофессиональных навыков в сфере технического творчества.

**Адресат:** дети в возрасте 12-17 лет, имеющие навыки работы с персональным компьютером, без определенных знаний и навыков, проявляющие интерес к информационным технологиям и желающие получить опыт профессиональной пробы.

**Актуальность**

Вариативность ДОП осуществляется через предоставление возможности приобретения опыта в разных сферах деятельности, связанной с цифровыми технологиями. Знакомство с производственным процессом создания различных объектов цифрового искусства и проба себя в разных областях цифрового творчества осуществляется через модули. Среди модулей: работа с векторными иллюстрациями в Adobe Illustrator, обработка фотографий в Adobe Photoshop, 3D моделирование в Blender.

**Отличительные особенности**

Отличительная особенностью данной ДОП являются разнообразие инструментов и подходов к производству цифрового контента, что помогает с большей точностью определить склонности обучающихся и направления их профессионального самоопределения. Педагогическое

наблюдение за учащимися в процессе решения ими практических задач и анализ их творческих портфолио позволит педагогу построить индивидуальную траекторию обучающегося. Таким образом, дети получают возможность осознанного выбора дальнейшего образования по дополнительным общеразвивающим программам отдела техники.

**Уровень освоения:** базовый.

**Объем и срок освоения:** общее количество учебных часов на весь период обучения – 36 часов. Программа рассчитана на 1 месяц обучения.

### **Цель программы**

Создание условий для предпрофессиональной пробы учащихся в разных сферах деятельности, связанных с цифровыми технологиями, и их осознанного выбора дальнейшего образования по дополнительным общеразвивающим программам отдела техники.

### **Задачи программы**

Обучающие:

- Познакомить с инструментарием редактора растровой графики Adobe Photoshop, необходимым для обработки фотографий;
- Познакомить с инструментарием программы векторной графики Adobe Illustrator, необходимым для создания иллюстраций;
- Познакомить с инструментарием программы 3D-моделирования Blender, необходимым для создания визуализаций.

Развивающие:

- Развивать способность к управлению собственным краткосрочным проектом на всех этапах его реализации;
- Создать условия для оценки учащимися своего физического состояния и развития умения снятия напряжения;
- Создание условий для ориентирования учащихся в сферах деятельности, связанных с информационными технологиями.

Воспитательные:

- Содействие раннему осознанному предпрофессиональному самоопределению обучающихся и их осознанному выбору дальнейшего образования по дополнительным общеразвивающим программам отдела техники;
- Воспитание в обучающихся объективного восприятия как собственных, так и чужих творческих работ.

**Планируемые результаты:****Личностные:**

- Стремление к раннему предпрофессиональному самоопределению и осознанному выбору применения творческих сил;
- Проявление уважения как к собственным, так и к чужим творческим работам.

**Метапредметные:**

- Способность управлять собственным краткосрочным проектом на всех этапах его реализации;
- Умение адекватно оценить свое физическое состояние, снять напряжение;
- Способность ориентироваться в сферах деятельности, связанных с информационными технологиями.

**Предметные:**

- Знание необходимого инструментария редактора растровой графики Adobe Photoshop, необходимым для обработки фотографий;
- Знание необходимого инструментария программы векторной графики Adobe Illustrator, необходимым для создания иллюстраций;
- Знание необходимого инструментария программы 3D-моделирования Blender, необходимым для создания визуализаций.

**Фиксация результатов:**

Создание и презентация обучающимися портфолио творческих проектов, разработанных с использованием профессионального программного обеспечения.

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Язык реализации:** русский.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации ДОП:** программа реализуется в летний каникулярный период.

**Условия набора в коллектив:** принимаются учащиеся, проявившие интерес к информационным технологиям. Программа предназначена для учащихся в возрасте 12-17 лет, имеющих навыки работы с персональным компьютером.

**Условия формирования групп:** разновозрастные. Группа формируется по факту набора необходимого количества обучающихся.

**Количество обучающихся в группе:** учащиеся объединяются в группу из 10 человек. Количество учащихся в группе соответствует количеству ПК в учебном классе.

### **Формы организации занятий**

Форма организации образовательной деятельности осуществляется аудиторная. При необходимости возможна внеаудиторная форма, что позволит обеспечить безопасность обучающихся в соответствии со Стандартом безопасности образовательной организации, реализующей дополнительные общеразвивающие программы.

Аудиторные занятия:

Беседы

Выполнение практических работ в компьютерном классе

Разборы итоговых работ

Внеаудиторные с применением электронного обучения (при необходимости):

Видеоконференции

Интерактивные видео инструкции

Разбор работ с использованием коммуникационных систем

**Формы проведения занятий:** беседа, практическое занятие, тестирование, работа над созданием портфолио творческих работ, презентация учащимися портфолио творческих работ.

**Формы организации деятельности обучающихся на занятии:** фронтальная (беседа, объяснение), индивидуальное выполнение личных проектов.

### **Особенности организации образовательного процесса:**

Сроки реализации программы: 1 месяц, 36 часов;

Режим занятий: 4 раза в неделю по 3 часа.

### **Материально-техническое оснащение:**

- Интерактивная доска;
- Магнитная настенная доска;

- Персональный компьютер педагога;
- Персональные компьютеры учащихся;
- Операционная система Windows10 и старше;
- Blender, программы пакета Adobe Creative Cloud (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), программа пакета Microsoft Office (Word).
- Дидактические материалы: презентации, наглядные материалы, методическая литература.
- Возможность выхода в Интернет.

### **Кадровое обеспечение программы:**

Педагоги дополнительного образования.

## **2. Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль 1. 3D-моделирование в Blender.	12	3	9	Творческий проект
2	Модуль 2. Иллюстрации в Adobe Illustrator.	12	3	9	Творческий проект
3	Модуль 3. Ретушь фотографий в Adobe Photoshop.	12	3	9	Творческий проект
<b>Итого:</b>		36	9	27	

## **3. Методические и оценочные материалы**

### **Используемые практики, технологии, методы, приемы:**

При реализации программы применяются следующие педагогические технологии:

Технология проблемного обучения: предполагает организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой деятельности учащихся по решению учебных проблем, в ходе которых у учащихся формируются новые знания, умения и навыки, развиваются способности, познавательная активность, любознательность, эрудиция, творческое мышление и другие личностно значимые качества. В данном случае, учащиеся с помощью данной технологии познакомятся с инструментарием программ, необходимым для выполнения творческих проектов.

Проектная технология: выполнение практического творческих проектов – создание иллюстраций, 3D-модели, обработка фотографий, требующих от учащихся применения знаний

материала для решения проблемных заданий, в получении которых они сами активно принимают участие.

#### **Дидактические средства:**

1. Иллюстративный материал к темам программы:
  - 3D-модели;
  - векторные иллюстрации;
  - фотографии.

#### **ЭОР:**

1. Компьютерные презентации, разработанные педагогом, по темам программы;
2. Центр тестирования и развития «Гуманитарные технологии»: профориентационная диагностика и карьерное консультирование. – Режим доступа: <http://www.proforientator.ru>

#### **Информационные источники:**

##### **Список литературы для обучающихся**

1. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты: от идеи до воплощения / И. Б. Аббасов, В. И. Барвенко, В. Ю. Волощенко, В. В. Гривцов, С. А. Дорошенко, Т. Н. Земляная, Т. Г. Калашникова, С. С. Корецкая, Н. В. Красновская, В. Г. Ли, В. В. Орехов. Под ред. Аббасова И. Б. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 358 с.: ил.
2. Найденская, Н. Г. 100% цвета: Справочник цветосочетаний / Н. Г. Найденская, Е. В. Новокщенова, И. А. Трубецкова. – М.: Новый индекс, 2004. – 144 с.
3. Руйе, А. Фотография. Между документом и современным искусством / А. Руйе. – СПб.: Клаудберри, 2014. - 712 с., ил.
4. Nemel, J. Blender Secrets e-book / J. V. D. Nemel. – Blendersecrets, 2022. - 1688 с.

##### **Список литературы для педагога**

1. Аббасов, И. Б. Дизайн-проекты: от идеи до воплощения / И. Б. Аббасов, В. И. Барвенко, В. Ю. Волощенко, В. В. Гривцов, С. А. Дорошенко, Т. Н. Земляная, Т. Г. Калашникова, С. С. Корецкая, Н. В. Красновская, В. Г. Ли, В. В. Орехов. Под ред. Аббасова И. Б. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 358 с.: ил.
2. Найденская, Н. Г. 100% цвета: Справочник цветосочетаний / Н. Г. Найденская, Е. В. Новокщенова, И. А. Трубецкова. – М.: Новый индекс, 2004. – 144 с.
3. Руйе, А. Фотография. Между документом и современным искусством / А. Руйе. – СПб.: Клаудберри, 2014. - 712 с., ил.
4. Blackwell, L. The end of print: the grafic design of David Carson / L. Blackwell. – London: Laurence King Publishing, 2nd edition, 2000. – 192 p.

5. Hemel, J. Blender Secrets e-book / J. V. D. Hemel. – Blendersecrets, 2022. - 1688 с.

**Интернет-источники:**

1. Daily Blender Tips [Видеозапись]/ URL:

<https://www.youtube.com/@BlenderSecrets>

(дата обращения: 15.01.2023)

2. Цветокоррекция в Adobe Photoshop [Видеозапись]/ URL:

<https://www.youtube.com/watch?v=IZe8Zrj9o>

(дата обращения: 09.11.2022)

3. Независимое издание о теории графического дизайна

[Электронный ресурс]/ URL:

<http://graphicmag.kr/index.php?/issues/30-publishers/>

(дата обращения: 09.11.2022)

4. Pixel - школа анимации и рисования

[Электронный ресурс]/ URL:

<https://www.youtube.com/@pixelone>

(дата обращения: 15.01.2023)



### Методические материалы

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Модуль 1. 3D-моделирование в Blender.	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; демонстрация наглядного материала; практическое задание	Презентаций «Основы работы в Blender».	Практическое задание  Творческий проект	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; Blender.
2.	Модуль 2. Иллюстрации в Adobe Illustrator.	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; демонстрация наглядного материала; практическое задание	Презентация «Основы работы с векторными изображениями». Видеоматериалы. Иллюстрации.	Практическое задание  Творческий проект	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10;

						Adobe Illustrator.
3.	Модуль 3. Ретушь фотографий в Adobe Photoshop.	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; демонстрация наглядного материала; практическое задание	Презентаций «Основы работы с фото в Adobe Photoshop».	Практическое задание «Обработка фотографии»  Творческий проект	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; Adobe Photoshop.

**Оценочные материалы:**

Система контроля освоения содержания программы включает в себя:

1. Текущий контроль: осуществляется на занятиях в течение всего периода обучения для отслеживания уровня освоения учебного материала программы.

Формы:

- выполнение тестовых заданий на знание терминологии;
- анализ педагогом и учащимися качества выполнения практических заданий.

2. Аттестация проводится по итогам освоения программы в конце обучения.

Формы:

- теоретические знания учащихся оцениваются в ходе устного опроса;
- выполнение итогового творческого проекта;
- самооценка и взаимооценка учащихся через организацию представления и обсуждения итоговых творческих проектов;
- анкетирование детей с целью выявления степени удовлетворенности обучением по программе и желания продолжения обучения в учреждении.

**Формы фиксации результатов:**

- ведомость, бланки тестовых заданий по темам программы;
- анкета для учащихся «Изучение заинтересованности учащихся в дальнейшем обучении по программам отдела техники»;
- выставка итоговых творческих проектов учащихся.