Автор: edu1
07.09.2020 15:39

Программа

«Компьютерный дизайн»

художественной направленности

Срок реализации - 1 год.

Возраст ребенка– 9-18 лет

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю 1 час.

Форма обучения - очная и дистанционная (при необходимости)

Педагог реализующий программу: Резцова В.В.

Цель программы: создание условий для личностного творческого развития, формирование конструктивно-технического мышления через освоение современных компьютерных технологий, различных видов анимации.

Задачи программы:

Предметные - развивать интерес к компьютерным технологиям, овладеть практическими навыками работы в растровых и векторных графических редакторах, трёхмерного моделирования, создание сайтов.

- обучать основам анимации,приобщать к процессу создания мультфильма (изобразительная грамотность, цветовидение и композиция).

- расширять познания проф. ориентации, теоретическое и практическое ознакомление с инженерно-техническими профессиями.

Личностные - формировать коммуникативные навыки, создание комфортной творческой обстановки в коллективе.

- повышать уровень общительности и уверенности в себе, самостоятельности при выполнении пректных работ, умения анализировать объекты, выделять главное.

- формировать готовность к саморазвитию и непрерывному образованию.

- формировать эстетическое восприятие окружающего мира и прививать дизайнерские, художественные навыки.

Метапредметные- расширять представления об основных областях применения компьютерной графики, моделирования и дизайна для успешной социализации и профподготовки.

- формировать образное и пространственное мышление, внимательность, воспитывать аккуратность и ценностное отношение к труду, самореализация в различных видах деятельности.

Автор: edu1
07.09.2020 15:39

Учебный план :

- вводное занятие

- компьютерная графика. Перспективы развития.

- компьютерная графика. создание, обработка изображений и текста в графическом редакторе.

- использование редактора Paint для моделирования.

- использование графического редактора для дизайна

- использование графического редактора в мультипликации

-анимация в ЛогоМирах

- фотосъёмка мультипликационного фильма

- комплексное применение знаний по компьютерному дизайну

- самостоятельная творческая пректная деятельность

- повторение

- итоговая и промежуточная аттестация