

2023

Технологический кружок

ШКОЛА ВОЛШЕБНИКОВ – ИЛЛЮСТРАТОРОВ

МБУ ДО «Центр дополнительного образования «Поиск»

Руководитель объединения: Пластун Валерия Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

ЧТО ТАКОЕ ШКОЛА ВОЛШЕБНИКОВ-ИЛЛЮСТРАТОРОВ?

Школа
волшебников-
иллюстраторов

Соответствие профилю НТО: Разработка
компьютерных игр

Возрастная категория участников: 12-17 лет

Формат проведения занятий:

- ЛЕКЦИИ;
- ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ;
- КОМБИНИРОВАННЫЕ ЗАНЯТИЯ;
- УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ;
- ХАКАТОНЫ.

КОНЦЕПЦИЯ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО КРУЖКА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

Реализация проекта «Школа волшебников-иллюстраторов». Отбор и подготовка учащихся к олимпиаде НТО. Участие учащихся в конкурсах компьютерной и игровой иллюстрации различных уровней. Внеклассные мероприятия, направленные на развитие командной работы, эмпатию к товарищам, креативное мышление.

Участие в олимпиаде НТО по профилю «Разработка компьютерных игр». Профессиональная проба в рамках Всероссийского проекта ранней профориентации «Билет в будущее» - Умная профессиональная среда. Участие учащихся в мероприятиях фонда «Талант и успех».

Получение сертифицированного образования в сфере игровой иллюстрации и гейм-дизайна. Прохождение курсов от таких компаний, как Skills Up, SkillBox, Нетология. Возможное сотрудничество.

«Per aspera ad astra»
Через трудности к
триумфу

ОРИЕНТАЦИИ НА ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

На задачи
инновационного
развития региона

Анализ технологических кружков региона показывает, что кружков с направленностью игровой иллюстрации минимальное количество, в отличие от количества потенциальных учащихся. Ориентированность на эту задачу поможет региону выпускать учащихся с уже имеющейся базой умений и навыков в игровой индустрии.

Участие учащихся
в мероприятиях,
организованных
фондом «Талант и
успех»

Участие в Межрегиональном Фестивале компьютерного искусства «IT-Fresh»; Межрегиональном конкурсе проектов в области цифровых технологий «IT-Jump». Мероприятия помогут учащимся в профориентации путём проб профессиональных и около профессиональных задач.

Ориентация
учащихся на участие
в Национальной
технологической
олимпиаде

Участие в НТО Junior. Сфера «Технологии и компьютерные игры». Главным фактором задачи является получение дополнительных бонусов для будущего обучающегося.

ЗАДАЧИ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО КРУЖКА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЕ:

- Познакомить с профессией «Гейм-иллюстратор»;
- Актуализировать и углубить знания учащихся о игровой индустрии.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ:

- Познакомиться с основными понятиями о гейм-иллюстрации;
- Научиться практическим способам и методам компьютерной графики и иллюстрации в игровой индустрии;
- Совершенствовать практические навыки работы с графическими редакторами.

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ:

- Научиться созданию готовых проектов игровой иллюстрации с полноценным сюжетным оформлением;
- Сформировать позитивный опыт работы в команде.

ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИЕ:

- Сформировать систему знаний и навыков по определению современных тенденций и актуальных направленностей в игровой иллюстрации.

ГОДОВОЙ ЦИКЛ ПОДГОТОВКИ К НТО

Школа
волшебников-
иллюстраторов

август

сентябрь -
ноябрь

сентябрь -
ноябрь

ноябрь -
декабрь

февраль -
март

Регистрация на
НТО.
Профиль:
разработка
компьютерных
игр

Подготовка к НТО.
Изучение заданий
прошлых лет.
Ознакомление с
теорией

Участие в 1 этапе
НТО

Подготовка ко 2
этапу НТО.
Прохождение 2
этапа

Подготовка к
финальному
этапу НТО.
Прохождение
финального
этапа НТО

ОСОБЕННОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ

Школа
волшебников-
иллюстраторов

- В процессе всей реализации проекта проходит совершенствование технологии выполнения работ

- Проект имеет направленность на развитие IT-специальностей в регионе среди детей и подростков, а именно - гейм-иллюстрации

- Во время реализации проекта учащиеся пробуют себя не только как иллюстраторы, но и как сценаристы\писатели

К ОБУЧАЮЩИМСЯ:



- Интерес к компьютерной иллюстрации;
- Владение базовыми навыками работы на компьютере;
- Креативный подход к решению технических задач;
- Понимание игровых жанров.

К ПЕДАГОГУ:



- Навык работы в программах: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Unity;
- Знание актуальных тенденций в игровой индустрии и иллюстрации;
- Понимание игровых жанров;
- Способность к аналитической работе.

ДОРОЖНАЯ КАРТА ПО ЗАПУСКУ КРУЖКА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

сентябрь

Основы
векторной
графики в жанре
«Инди-игра»

октябрь -
декабрь

Работа с
сюжетом и
персонажами
игрового
проекта

декабрь -
май

Разработка
иллюстраций
в программе
Adobe Illustrator

май

Представление
итоговых
проектов
учащихся

далее - больше

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ, КАДРОВЫЕ И ФИНАНСОВЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КРУЖКА

ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ:



- Разработка новой учебной программы дополнительного образования;
- Сертификация программы кружка в системе ПФДО.

КАДРОВЫЕ:



- Педагог с умением и навыками в сфере игровой иллюстрации, GameDev.

ФИНАНСОВЫЕ:



- Дополнительное финансирование на выездные мероприятия (обучающей и свободной направленности) технологического кружка.

СОБЫТИЙНЫЙ КАЛЕНДАРЬ

август	сентябрь	сентябрь - ноябрь	сентябрь - ноябрь	ноябрь - декабрь	декабрь	февраль - март	март
Регистрация на НТО. Профиль: разработка комп. игр	Мероприятие в рамках учебной деятельности : игра Давай знакомиться	Подготовка к НТО. Изучение заданий прошлых лет. Знакомство с теорией	Участие в 1 этапе НТО	Подготовка ко 2 этапу НТО. Прохождение 2 этапа	Участие в фестивале «IT-Fresh»	Подготовка к финальному этапу НТО. Прохождение финального этапа НТО	Участие в конкурсе проектов в области цифровых технологий «IT-JUMP»

АНАЛИЗ СТЕЙКХОЛДЕРОВ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО КРУЖКА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

1

Родители обучающихся

(помощь в организации
выездных мероприятий,
психологическая
поддержка учащихся)

2

Администрация МБУ ДО
«ЦДО «Поиск»

(помощь в организации
выездных мероприятий,
помощь в организации и
проведении мероприятий
кружка внутри МБУ ДО)

3

Коллеги по
технологическим
кружкам

(советы опытных
коллег, помощь
в организации
мероприятий кружка)

4

Заинтересованные
«третьи» лица

(привлечение
дополнительного
финансирования
кружка)

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА

Школа
волшебников-
иллюстраторов

	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теоретич.	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Индивидуальный опрос.
2.	Основы векторной графики	6	2	4	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
3.	Основы жанра «Инди-игра»	20	14	6	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
4.	Всё, что необходимо знать о создании сюжета и персонажей для будущего игрового проекта.	66	20	46	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.
5.	Разработка иллюстраций в программе «Adobe Illustartion»	116	20	96	Устный опрос, групповой опрос, самостоятельная работа, самоконтроль.

ПРЕДМЕТНЫЕ:

Учащийся знает:

- принципы поиска, создания и хранения векторных изображений;
- многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с векторной программой;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- о такой профессии, как игровой художник\игровой иллюстратор;
- назначение и функции графической программы.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ:

У учащихся сформировано:

- аналитический тип мышления;
- креативное мышление;
- представления о компьютерной графике и игровой иллюстрации;
- представления о роли новых информационных технологий в развитии общества.

ЛИЧНОСТНЫЕ:

У учащихся сформированы:

- мотивационно-ценностная ориентация (мотивация, достижения, ценностные ориентиры, уровень притязаний, самооценка);
- навык экологичного соперничества в профессиональной деятельности;
- навык групповой деятельности при работе над общим проектом.