



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа села Святославка
Самойловского района Саратовской области»

РАССМОТРЕНА на заседании педагогического совета школы Протокол № 1 от 31.08.2023г.	СОГЛАСОВАНА заместитель директора по ВР  /Гусева С. П./ «31» августа 2023 г.	УТВЕРЖДАЮ Директора МБОУ «СОШ с.Святославка»  /Викина И. В. / Приказ №496 от 31.08.2023 г.
--	---	--

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерная графика»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 12-15 лет.
срок реализации программы - 1 год

Автор составитель:
педагог дополнительного образования
Сергадеев А.В..

с.Святославка
2023г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.08.2013 № 1008);
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. №1726-р);
- СанПиН 2.4.4.3172-14, утверждённые постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41.("Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей");
- Уставом МБОУ "СОШ с.Святославка" и другими нормативно-правовыми документами.
- Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе».

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» является программой технической направленности

Актуальность и педагогическая целесообразность программы.

В настоящее время информатика является одной из перспективных областей развития науки. Практически в каждой семье есть компьютер. И если спросить ребёнка 10-15 лет, для чего он использует компьютер, то большинство скажет: «Для компьютерных игр, для просмотра мультфильмов и клипов». Программа «Компьютерная графика» открывает возможности раскрыть свои таланты, как художника, мультипликатора, сценариста; обогащает их внутренний мир, позволяет с пользой провести свободное время.

Новизна и отличительные особенности программы

Дополнительная, общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика» разработана на основе типовой программы по информатике - Босовой Л.Л.

Новизной дополнительной образовательной программы, можно считать организацию жизнедеятельности подростковых коллективов как творческих, исследовательских команд, где каждый из школьников занимается своим проектом, и в тоже время работает на общий результат группы. Получив основные знания по созданию графических рисунков и презентаций, воспитанник видит их практическое применение, а именно в создании собственных мультфильмов и фильмов с помощью общедоступных компьютерных программ.

Цель и задачи программы

Цель программы - педагогическое обеспечение мотивации школьников к познанию окружающего мира и техническому творчеству, создание условий для самореализации учащихся в творчестве.

Задачи программы

Образовательные - углубить знания по работе с графическим редактором Paint.net. познакомить с основными принципами работы программы Power Point и Movie Maker познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы на компьютере.

Воспитательные - сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности);

Формирование индивидуальных моделей поведения, опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

Развивающие - развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности познавательный интерес, любознательность.

В рамках данной программы реализуются следующие педагогические принципы:

1. любовь и уважение к ребенку как активному субъекту воспитания и развития;
2. при организации учебно- воспитательного процесса учитываются потребности интересы воспитанников;
3. уровень развития и самооценка ребенка, его социальный статус;
4. к каждому ребенку применяется индивидуальный подход (оказывается помощь в подборе материала, разработке сценария мультфильма и т.д.);
5. личностный подход, т.е. создание на занятии условий, при которых воспитанник чувствует себя личностью, ощущает внимание педагога к себе;
6. создание ситуации успеха для каждого ребенка.

Учащиеся, для которых программа актуальна

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы 10-13 лет.

Срок реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения. На реализацию курса отводится 2 часа в неделю, т.е. 72 часа в год.

Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Форма обучения - групповая .

Форма организации занятия - групповая, занятия проводятся в разновозрастных группах,

Формы проведения занятия - лекции, мастер классы, практическое занятие, занятия лекционного типа с демонстрацией слайдов, видеофильмов и другого иллюстративного материала, самостоятельная работа, индивидуальные консультации;

Численный состав группы - 10-15 человек

Режим занятий

Занятия проводятся один раз в неделю по 2 академических часа. Один час приравнивается к стандартной продолжительности занятия в 40 минут, перемена между занятиями не менее 10 минут, в соответствии с СанПиН 2.4.4 3172-14 от 04.07 2014 № 41.

Прогнозируемые (ожидаемые) результаты реализации программы

- Личностные результаты учащихся:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;
- мотивация детей к познанию, творчеству, труду;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности;
- развитие социальной активности и гражданского самосознания.

– Метапредметные результаты учащихся:

- формирование умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности;
- формирование умения самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- овладение различными способами поиска информации в соответствии с поставленными задачами;
- формирование умения излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения, готовность слушать собеседника и вести диалог;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.
- овладение основными приёмами создания и сохранения рисунков в графическом редакторе Paint.net;
- формирование умения самостоятельно создавать презентации в программе Power Point;
- формирование умений работать в программе Windows Movie Maker и Windows Киностудия.

– Предметные результаты учащихся:

- формирование умений и навыков работы с аппаратным обеспечением электронно-вычислительной техники, применение их в практической деятельности;
- формирование умения создавать завершённые проекты с использованием изученных компьютерных сред и предполагающих поиск необходимой информации;
- овладение способами оценки информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.);

- формирование умения создавать выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point, Windows Movie Maker; Windows Киностудия
 - формирование умения разрабатывать сценарий мультфильма, создавать мультфильм с помощью программы Power Point; создавать простейшие фильмы в программе Windows Movie Maker, Windows Киностудия, применять программу записи звука
 - формирование знаний о выборе программно-аппаратных средств, предназначенных для обеспечения инженерно-технического сопровождения деятельности;
 - развитие интереса к обучению, владение здоровьесберегающими технологиями при работе с техникой.

Форма подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Текущий контроль проводится в течение учебного года в различных формах: участие в школьных праздниках, фестивалях, окружных мероприятиях, олимпиадах).

Промежуточная аттестация проводится по итогам учебного года.

Форма проведения промежуточной аттестации' итоговое занятие.

Итоговая аттестация обучающихся проводится в конце обучения по программе.

Форма проведения итоговой аттестации - защита творческих проектов, которые могут быть представлены на:

- родительских собраниях: это могут быть фильмы, посвященные 8 марта и т.д.
- классных часах, как в своём классе, так и в других классах или в дошкольном учреждении;
- выставках детского творчества (в конце 1 полугодия предполагается провести конкурс рисунков «Компьютерная графика» с организацией выставки внутри школы; в конце года предполагается провести конкурс открыток «Напутствие выпускнику», где лучшие работы могут быть подарены 11-ым классам на торжественной линейке).

Наиболее успешные работы могут быть дополнены и представлены в виде проектов на районных, региональных и всероссийских конкурсах.

По итогам обучения воспитанники получают сертификаты, грамоты, благодарственные письма и призы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика

	1.Введение	1	1	
1.	Вводное занятие	1	1	
	2.Освоение графического редактора Paint.net	18	6	12
2.	Основы обработки графических изображений Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	1	1	
3-7	Техника создания изображения.	5	1	4
8-9.	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	2	1	1
10-11	Симметрия в жизни и на экране	2	1	1
12-15.	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения	4	1	3
16-17.	Работа с текстом в графическом редакторе	2	1	1
18-19	Итоговая работа	2		2
	3.Освоение программы MS Power Point	19	8	11
20	Структура презентации	1	1	
21	Структура текстовых слайдов	1	1	
22-25	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	4	1	3
26-29	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линии.	4	1	3
30-31	Группировка и разгруппировка форм; изменение и возвращение форм.	2	1	1
32-33.	Настройка показа слайдов	2	1	1
34-36	Добавление аудио- и видеоэффектов.	3	1	2
37-38.	Настройка просмотра презентаций	2	1	1
	4.Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MSPower Point	11	4	7
39-40	Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.	2	1	1
41-43	Создание слайдов мультфильма	3	1	2

44-46	Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма	3	1	2
47-48	Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	2	1	1
49.	Просмотр мультфильмов.	1		1
	5.Освоение программы Windows Movie Maker	23	4	19
50-51.	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	2	1	1
52-54.	Вставка изображения	3	1	2
55-59.	Монтаж фильма Настройка видеоэффектов и видео переходов.	5	1	4
60-64.	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	5	1	4
65-70	Завершение создания фильма.	6		6
71-72	Защита проекта	2		2
	ИТОГО:	72	23	49

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение. Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники.

Раздел 2. Освоение графического редактора Paint.net. Основы обработки графических изображений, графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение. *Практические работы:* Создание изображений в растровом графическом редакторе. Создание изображений с помощью инструмента распылитель. Создание изображений с помощью кривой. Создание изображений с помощью ломанной линией. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов. Создание орнамента. Конкурс рисунков.

Раздел 3. Освоение программы MS Power Point. Структура презентации. Создание текстовых слайдов. Настройка презентации. Дизайн и макеты слайдов Вставка графических объектов в слайды. Группировка и разгруппировка объектов. Аудио- и видеоэффекты.

Практические работы: Создание презентации с использованием готового материала. Запись звука с использованием микрофона. Создание проекта в форме презентации.

Раздел 4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point.

Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.

Практические работы: Создание собственного мультфильма.

Раздел 5.Освоение программы Windows Movie Maker. Введение в Windows Movie Maker Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка Создание названий и титров. Завершение создания Фильма.

Практические работы: Создание фильма с использованием готового материала. Творческая работа.

Методическое обеспечение Программы

Для реализации программы необходимо:

Программное обеспечение:

графический редактор Paint,

программы: программа Киностудия Windows, Windows Movie Maker, MS Power Point.

Программно-методический комплекс «Мир информатики» 1-2 год обучения, 3-4 год обучения. CD –диск

Оборудование:

компьютеры - по количеству обучающихся;

мультимедийный проектор-1 штука;

принтер -1 шт.

сканер - 1 шт.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы в сфере дополнительного образования детей

1. Конституция РФ.
2. Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.
3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
4. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 3124-ФЗ (в редакции от 21.12.2004) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
6. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
7. Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года

Методическая литература для учителя и ученика.

1. А.А.Дуванов. Азы информатики. Рисуем на компьютере. БХВ-Петербург, 2005 г.
2. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД: Корифей, 2006. – 45 с.
3. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» /Велинский Д.В. - Новосибирск, 2004. – 65 с.

4. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике». Учебно-методическое пособие. – Волгоград, 2002. – 75 с.
5. Мосина, В.Р. Художественное оформление в школе и компьютерная графика: Учебное пособие. / Вал.Р. Мосина, Вер.Р. Мосина. - М. : Академия, 2002. – 342 с.
6. Технология работы с графической информацией: Лекция. [Электронный ресурс] / Режим доступа : http://www.ppf.krasu.ru/informatica/graph/slide_graph.htm -

Календарно-тематический план на учебный год

	№ п/п	Название раздела, темы	Дата		Количество часов		
			план.	факт.	всего	теория	практика
		1.Введение (1ч.)			1	1	
1	1.1	Вводное занятие			1	1	
		2.Освоение графического редактора Paint.net (18ч.)			18	6	12
2	2.1	Основы обработки графических изображений Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов.			1	1	
3	2.2	Техника создания изображения.				1	
4	2.3	Создание по фотографии					1
5	2.4	Создание по отсканированному изображению					1
6	2.5	Создание сразу на компьютере					1
7	2.6	Техника создания изображения.					1
8	2.7	Преобразование рисунка.				1	
9	2.8	Копирование и перемещение.					1
10	2.9	Симметрия в жизни и на экране				1	
11	2.10	Симметрия на экране					1
12	2.11	Составление рисунка				1	
13	2.12	Составление рисунка из фрагментов с					1

		применением вставки из файла.					
14	2.13	Составление рисунка с применением поворотов.					1
15	2.14	Составление рисунка с применением отражения и перемещения					1
16	2.15.	Работа с текстом в графическом редакторе				1	
17	2.16	Работа с текстом в графическом редакторе					1
18	2.17	Итоговая работа (Создание изображений, конкурс рисунков)					1
19	2.18						1
	3.Освоение программы MS Power Point (19ч.)				19	8	11
20	3.1	Структура презентации				1	
21	3.2	Структура текстовых слайдов				1	
22	3.3	Настройка презентации.				1	
23	3.4	Выбор дизайна презентации					1
24	3.5	Выбор фона слайда.					1
25	3.6	Перестановка слайдов.					1
26	3.7	Вставка графических объектов в слайды.				1	
27	3.8	Вставка графических объектов в слайды..					1
28	3.9	Рисование форм и линии.					1
29	3.10	Рисование форм и линии.					1
30	3.11	Группировка и разгруппировка форм;				1	
31	3.12	Изменение и возвращение форм.					1
32	3.13.	Настройка показа слайдов				1	
33	3.14	Настройка показа					1

		слайдов					
34	3.15	Добавление аудио- и видеоэффектов.				1	
35	3.16	Добавление аудиоэффектов					1
36	3.17	Добавление видеоэффектов.					1
37	3.18.	Создание проекта в форме презентации				1	
38	3.19						1
	4.Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MSPower Point (11ч.)					11	4
39	4.1	Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.				1	
40	4.2	Разработка сценария мультфильма.					1
41	4.3	Создание слайдов мультфильма				1	
42	4.4	Создание слайдов мультфильма					1
43	4.5	Создание слайдов мультфильма					1
44	4.6	Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма				1	
45	4.7	Вставка звука					1
46	4.8	Озвучивание героев мультфильма					1
47	4.9	Соединение слайдов				1	
48	4.10	Создание собственного мультфильма.					1
49	4.11	Просмотр мультфильмов.				1	1
	5.Освоение программы Windows Movie Maker (23ч.)					23	4
50	5.1.	Введение в Windows Movie Maker.				1	
51	5.2	Структура фильма.					1
52	5.3	Вставка изображения				1	
53	5.4	Вставка изображения					1
54	5.5	Вставка изображения					1
55	5.6	Монтаж фильма				1	
56	5.7	Настройка видеоэффектов.					1

57	5.8	Настройка видеоэффектов.					1
58	5.9	Настройка видео переходов.					1
59	5.10	Настройка видео переходов.					1
60	5.11.	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.				1	
61	5.12	Вставка музыки.					1
62	5.13	Вставка звука или музыки.					1
63	5.14	Создание названий и титров.					1
64	5.15	Создание названий и титров.					1
65	5.16	Создание фильма с использованием готового материала					1
66	5.17						1
67	5.18						1
68	5.19	Завершение создания фильма.					1
69	5.20						1
70	5.21						1
71	5.22	Защита проекта					1
72	5.23						1
		ИТОГО:			72	23	49