


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

<p>РАСМОТРЕНА на заседании педагогического совета школы Протокол № 1 от «<u>30</u>» 08. 2024г.</p>	<p>СОГЛАСОВАНА заместитель директора по ВР <u>С. П. Гусева</u> /Гусева С. П./ «<u>30</u>» августа 2024 г.</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ Директор МБОУ «СОШ С. Святославка» <u>Викторя Н. В.</u> Приказ № <u>1/1</u> от «<u>30</u>» 08. 2024 г.</p> 
---	--	--

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
2024г

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы

1.1. 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";
- Уставом МБОУ "СОШ с. Святославка"
- Положения о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа села Святославка Самойловского района Саратовской области»

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.

Учащиеся, для которых программа актуальна

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы 12-15 лет.

Возрастные особенности обучающихся 12-15 лет

У учащихся этого возраста наступает самый благоприятный возраст для творческого развития. Учащимся нравится решать проблемные ситуации, находить сходства и различия, определять причину и следствие. Подросток становится способным к более сложному аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. Так же, у учащихся, среди актуальных потребностей подростков можно выделить следующие: потребность в самопознании, в самооценке, в самоопределении, в самовоспитании, в психологической и эмоциональной независимости, в достижении определенного социального статуса и др. Центральное место в учебной мотивации занимает мотив самоутверждения. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и обобщения.

Внимание становится более организованным, все больше выступает его преднамеренный характер. и все это говорит об определенной подготовленности, а значит, о наличии определенных условий для дальнейшего развития.

Срок реализации программы

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

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.

1.2. 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

Обучающие - 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.

1.3. 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 презентаций 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.

1.4. 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.

1.5. Формы организации образовательной деятельности

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;

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.

2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. 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 -