

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Сосновская средняя школа им. М.Я.Бредова

Утверждаю
Директор О.Н.Серова О.Н.Серова
Приказ № 84 от 31.08.2022



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерная графика и мультимедиа»
для обучающихся: 8-10 классов

Составлена
педагогом дополнительного образования
Е.А.Бобровой

2022г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по дополнительному образованию «Компьютерная графика и мультимедиа». Программа рассчитана для учащихся 8-10 классов, на 1 год обучения, отводится 34 ч в год (1 часа в неделю). Занятия проводятся по 45 минут в соответствии с нормами СанПиН.

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 8 по 10 класс. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа дополнительного образования отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа технологии – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

1. помощь в обработке рисунков;
2. помощь в постановке целей презентации;
3. проработку плана презентации, её логической схемы;
4. стилевое решение презентации;
5. дизайн слайдов презентации;
6. создание анимационных и видео-роликов;
7. озвучивание презентации;
8. сборку презентации;
9. помощь в создании домашних слайд – фильмов.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

Цели:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

Данная программа рассчитана на учащихся 8-10 классов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часа – всего 34 ч.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них		Формы аттестации, контроля
			Теория	Практик а	
1	Модуль 1. Создание презентаций в среде Power Point	8	2	5	Презентации, защита работ
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop	15	4	12	Защита творческих работ
3	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker	15	6	9	Фильмы
Общее количество часов		38	12	26	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

Модуль 2 Компьютерная графика

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом. Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Форма проведения
Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint (8 ч.)			
1.	Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики	1	Интерактивная лекция.
2.	Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение	1	Интерактивная лекция.
3.	Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах	1	Практическая работа.
4.	Создадим презентацию, напишем рассказ. Вставка текста на слайд. Наведём красоту и порядок.	1	Практическая работа.
5.	Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах	1	Интерактивная лекция.
6.	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков	1	Практическая работа.
7.	Использование анимации на слайдах презентации . Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах	1	Практическая работа.
8.	Слайд - фильм. Настройка показа презентации. Доработка презентаций	1	Практическая работа.

Модуль 2. Компьютерная графика (15 ч.)

1.	Основы работы на ПК. Растровая графика.	1	Интерактивная лекция.
2.	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1	Интерактивная лекция.
3.	Изучения интерфейса программы, панели инструментов	1	Интерактивная лекция.
4.	Изучение и применение слоев и фильтров	1	Интерактивная лекция. Практическая работа
5.	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи	1	Практическая работа
6.	Преобразования формы. Рисуем бабочку	1	Интерактивная лекция. Практическая работа
7.	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	1	Интерактивная лекция.
8.	Векторная графика 1	1	Интерактивная лекция.
9.	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	1	Интерактивная лекция.
10.	Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop	1	Практическая работа
11.	Коллаж .Фотомонтаж	1	Практическая работа
12.	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа	1	Практическая работа
13.	Удивительные возможности сканера. Программа для сканирования изображений	1	Интерактивная лекция.
14.	Сканирование, обработка и сохранение изображений	1	Практическая работа
15.	Анимация и её последствия. Создаём движение. Рисунки символами	1	Интерактивная лекция.

Модуль 3. Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker и Nero Vision (15 ч)

1.	Как создать фильм, какие программы. Что такое Windows Movie Maker	1	Интерактивная лекция.
2.	Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker	1	Интерактивная лекция.
3.	Функции и параметры Windows Movie Maker	1	Интерактивная лекция.
4.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	1	Интерактивная лекция.
5.	Создание фильмов. Монтаж. Текстовое сопровождение	1	Практическая работа.
6.	Создание фильмов. Кино.Музыка	1	Практическая работа.
7.	Что такое Nero Vision	1	Интерактивная лекция.
8.	Изучение интерфейса программы Nero Vision	1	Интерактивная лекция.
9.	Функции и параметры Nero Vision	1	Практическая работа.

10.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	1	Практическая работа.
11.	Создание фильмов. Сценарий. Монтаж.	1	Практическая работа.
12.	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	1	Практическая работа.
13.	Вставка видеопереходов	1	Практическая работа.
14.	Кинозачёт.	1	Практическая работа.
15.	Итоговая зачетная работа	1	Практическая работа

Планируемые результаты

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
 - интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
 - готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты.

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью

установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИК

Предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

Учащиеся должны уметь:

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
 - создать слайд;изменить настройки слайда;
 - создать анимацию текста, изображения;
 - вставить в презентацию звук и видеоклип;
 - создать презентацию из нескольких слайдов.знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- владеют способами работы со средой Adobe Photoshop;
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;
- владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового изображения;
- приобретают навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- вырабатывают навыки коллективной работы над совместным графическим проектом
- создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ)

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.
6. Intel® "Обучение для будущего": Учеб. пособие – 7-е изд., испр. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программное обеспечение для факультатива является стандартным для большинства образовательных учреждений и ориентировано на программные продукты фирмы Microsoft:

- операционная система Windows XP;
- графический редактор Adobe Photoshop;
- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа киностудии Windows Live.