

Муниципальное автономное образовательное учреждение
Артинского городского округа «Центр дополнительного образования»

Рассмотрена на заседании
методического совета
№ 4 от 19 мая 2024 г.

Утверждена приказом
директора МАОУ АГО «ЦДО»
Чебыкиной Т.А
№ 124 – од, 24 мая 2024 г.

**Дополнительная общеразвивающая программа
«Компьютерная графика»
(техническая направленность)**

Для детей 7-15 лет
Срок реализации 3 года

Автор-составитель:
Сыропятова С.В.,
педагог дополнительного
образования

пгт. Арти-2024г.

1. Основные характеристики

1.1 Пояснительная записка

Знание персонального компьютера и умение им пользоваться сегодня, как никогда, актуально. Программа «Компьютерная графика» позволяет детям идти в ногу со временем. Компьютер пришёл в науку, культуру, экономику и образование. И сегодня уже трудно представить себе хоть одну сферу деятельности человека, в которой не было бы компьютерных технологий.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой является использование компьютера детьми лишь как источника развлечения. Вероятно, дело в том, что учащиеся просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Именно поэтому предложенная программа курса компьютерной графики направлена на расширение представлений учащихся о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения, самореализации, раннего профессионального и личностного самоопределения.

Программа «Компьютерная графика» **технической направленности** разработана для обучения детей и подростков 7 – 15 лет работе на компьютере и расширения их знаний по ИТ-технологиям, с предоставлением дополнительного материала, выходящего за рамки школьной программы.

Актуальность общеразвивающей программы раскрывается через соответствие образовательной программы региональным социально-экономическим потребностям в рамках технической направленности, потенциала Центра дополнительного образования, как Базовой площадки ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»; потребностям детей и подростков по расширению их возможностей в области компьютерной графики, их профессиональной ориентации в сфере компьютерных технологий.

Нормативно-правовые основания создания дополнительной общеразвивающей программы:

1. Федеральный Закон от 12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее — ФЗ).
2. Федеральный закон Российской Федерации от 07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 05.2015 № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно -эпидемиологические требования к организациям

воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (далее СанПиН).

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее — Порядок).

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

12. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 08.2020 № 882/391 «Об утверждении Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

14. Письмо Минобрнауки России от 08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

15. Письмо Минобрнауки России от 03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции

развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

17. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

18. Устав МАОУ АГО «ЦДО».

Освоив курс программы «Компьютерная графика», учащиеся получат представление об оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства. Дети в возрасте 7 - 9 лет познакомятся с детским графический редактором YouPaint, приобретут базовые навыки и приемы работы в среде графического редактора Paint, совершат путешествие в мир мультипликации. Учащиеся 10 - 11 лет, научатся создавать электронный портфолио, мультимедийные и интерактивные презентации, используя все возможности PowerPoint, приобретут навыки слепой печати с помощью клавиатурных тренажеров RapidTyping. и Tux Typing, расширят свои возможности в работе с текстовыми редакторами Microsoft Word. Графический редактор Paint.NET позволит учащимся создавать и редактировать изображения: коллажи, календари, поздравительные открытки и многое другое. У подростков 12 - 15 лет будет возможность познакомиться с назначениями и функциями графического редактора GIMP, создания цифровых фотографий, анимированных слайд – шоу в среде мультимедийной программы ФотоШОУ PRO. Такое разнообразие содержательной деятельности программы, основанное на возрастных особенностях детей, свидетельствует об ее уникальности и подчеркивает ее **отличительные особенности** от других программ.

Адресат: программа ориентирована на детей в возрасте 7 - 15 лет. Это дети 2 разных возрастных групп – дети младшего школьного возраста и дети подросткового возраста. В ходе изучения курса «Компьютерная графика» идет поэтапное взросление учащихся творческого объединения.

Младший школьный возраст (7 – 10 лет) является возрастом относительно спокойного и равномерного развития, во время которого происходит функциональное совершенствование мозга (А. Н. Леонтьев, Л. С. Выготский, Д. Б. Эльконин и др.).

Особенности психических функций: внимание непроизвольно, недостаточно устойчиво, ограничено по объему; память имеет преимущественно наглядно – образный и познавательный характер, безошибочно запоминается материал интересный, конкретный, яркий - то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам; воображение может быть воссоздающим (создание образа предмета по его описанию) и творческим (создание новых образов, требующих отбора материала в соответствии с замыслом, наиболее яркий всплеск творческих способностей отмечается к возрасту 10 лет); в области восприятия происходит переход от

непроизвольного восприятия к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемуся определенной задаче.

Подростковый возраст (11 – 15 лет) открывает период взросления. Кризисность этого возраста определяется социально-культурными условиями, психологическими, социальными и правовыми изменениями. (М. Мид, К. Леви-Брюль, Ст. Холл, Л. С. Выготский, В.И. Слободчиков и др.)

В подростковом возрасте происходит значительное расширение и углубление знаний, совершенствуются умения и навыки детей, обнаруживаются как общие, так и специальные способности к различным видам деятельности.

Очень большие изменения в процессе обучения претерпевает мышление младших подростков. Развитие творческого мышления приводит к качественной перестройке восприятия и памяти, к превращению их в произвольные, регулируемые процессы.

Пик интеллектуального развития, по мнению Я. А. Пономарева, достигается уже в 12 лет. Однако его нельзя смешивать с кульминацией творческой продуктивности, которая зависит от багажа знаний, жизненного опыта, целеустремленности и ряда других качеств, которыми еще не обладает подросток. Поэтому творческие способности и интеллект не могут рассматриваться изолированно от содержания деятельности, которая существенно изменяется с возрастом. Но важно, что, сталкиваясь с личностью с множеством новых, противоречивых жизненных ситуаций, переходный возраст стимулирует ее творческий потенциал.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 30 - 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Объем общеразвивающей программы: 432 часа.

Срок освоения программы:

Программа рассчитана на 3 года обучения.

Особенности организации образовательного процесса.

Формы реализации образовательной программы:

Программа «Компьютерная графика» построена на модульном принципе представления содержания и построения учебных планов.

Программа организована по принципу дифференциации в соответствии с уровнями сложности: «Стартовый, Базовый уровни».

Условия набора. В коллектив принимаются все желающие дети, особых требований не предъявляется. На второй год обучения допускается дополнительный набор при условии, что ребенок владеет необходимыми навыками работы в графическом редакторе Paint (проводится собеседование с просмотром работ ребенка при их наличии).

Условия формирования групп. В группе 1 года обучения (стартовый уровень) могут проходить обучение дети 7 - 9 лет, в группах 2 и 3 годов обучения (базовый уровень) по возможности группы формируются из детей 10-15 лет.

Количество детей в группе составляет 8 человек (по наличию оборудованных компьютерных мест).

Формы обучения: фронтальная (беседа, показ, объяснение), групповая (при изучении теоретического материала), индивидуально-групповая (при проведении практических занятий), работа консультантов (учащиеся контролируют работу групп).

Виды занятий: беседы, практические занятия, учебные игры, игры – импровизации, игры – тренажёры, виртуальные путешествия, видео – занятия, презентации, защита творческих проектов, мастер – классы, выставки, конкурсы, самостоятельная работа учащихся.

Формы подведения итогов реализации дополнительной общеразвивающей программы: беседа, наблюдение, практические занятия, анализ и взаимонаблюдение работ, игры, мультимедийные и интерактивные презентации, защита творческих проектов, творческие отчеты: мультifestивали, слайд – шоу, выставка работ учащихся, разработка и проведение мастер – классов. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.

2.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель: формировать и развивать ИКТ-компетенции у детей и подростков, необходимых для учебы, повседневной жизни и профессиональной деятельности посредством освоения компьютерной графики.

Задачи:

Обучающие:

- расширять представления детей и подростков о роли информационных технологий в развитии современного общества;

- обучать учащихся основам работы в графических редакторах: YouPaint, Paint, Paint.NET, GIMP; конструкторах мультфильмов: «Мульти – пульси», «Незнайка на Луне»; мультиплатформенном редакторе звуковых файлов Audacity; редакторе презентаций PowerPoint, клавиатурных тренажерах RapidTyping и Tux Typing; текстовых редакторах Microsoft Word и Microsoft Publisher, фотосъемке в различных стилях и жанрах с последующим редактированием фотоизображений; созданию слайд – шоу в мультимедийной программе ФотоШОУ PRO.

- обучать создавать и защищать творческие проекты;

- обучать учащихся техническим и художественным приемам, используя знания компьютерных технологий.

Развивающие:

- формировать устойчивый интерес учащихся к цифровому искусству;

- развивать у учащихся навыки компьютерной грамотности, сознательного и рационального их использования;

- активизировать творческие способности, воображение, образно-пространственное восприятие, интеллектуальные способности;

- развивать способность структурировать полученные знания, работать с большими объемами информации;

- приобщать учащихся к проектно – творческой деятельности, участию в конкурсах различных уровней;

- развивать умения выступать перед аудиторией, представляя результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Воспитательные:

- воспитывать эмоциональную отзывчивость и культуру восприятия произведений цифрового искусства;

- формировать мотивацию к познанию и учению;

- повышать уровень информационной культуры учащихся;

- воспитывать настойчивость, целеустремленность в достижении высоких творческих результатов;

- мотивировать стремление подростков к самообразованию и социальной адаптации в информационном обществе и успешной профессиональной и личной самореализации;

- формировать у учащихся коммуникативность и навыки межличностного сотрудничества;

- приобщать навыки безопасной работы за компьютером;

- формировать навыки здорового образа жизни.

2.3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный план

Уровень сложности	Год обучения	Модули	Количество академических часов			Формы промежуточной (итоговой) аттестации
			всего	теория	практика	
Стартовый	1	Введение в программу	2	1	1	Тестирование
		Графический редактор YouPaint	46	8	38	Практикум. Защита творческих проектов. Игра - импровизация
		Графический редактор Paint	46	8	38	Практикум. Творческий проект.
		Компьютерная анимация	48	8	40	Наблюдение. Анализ и взаимонализ работ. Практикум. Презентация мультфильмов
		Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
Итого на стартовом уровне: 144 часа						
Базовый	2	Введение в программу	2	1	1	Тестирование

		Графический редактор Paint.NET	48	6	42	Практикум. Творческий проект.
		Презентация в Microsoft PowerPoint	52	7	45	Наблюдение. Практикум. Творческий проект. Дидактическ. игра. Электронный портфолио.
		Техника слепой печати	18	2	16	Игра – практикум. Соревнования
		Текстовый редактор Microsoft Word	16	3	13	Наблюдение. Практикум.
		Текстовый редактор Microsoft Publisher	6	1	5	Наблюдение. Практикум.
		Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
	3	Введение в программу	2	1	1	Тестирование
		Графический редактор «GIMP»	74	13	61	Анализ и взаимонализ работ. Наблюдение. Практикум. Выставка. Творческий проект
		Цифровая фотография	40	8	32	Творческая игра. Практикум. Выставка
		Анимация слайд – шоу	10	1	9	Наблюдение. Практикум.
		Проектная деятельность	16	2	14	Творческий проект
		Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
Итого на базовом уровне: 288 часов						
Всего по программе: 432 часа						

**Учебный (тематический) план
1 модуль (год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	2	1	1	Тестирование

2.	Графический редактор YouPaint	46	8	38	
2.2.	«Художественная мастерская»	28	5	23	Взаимоанализ работ
2.3.	«Конструкторская мастерская»	14	2	12	Защита творческих проектов
2.4.	«Театральная мастерская»	4	1	3	Игра - импровизация
3.	Графический редактор Paint	46	8	38	«Виртуальный альбом»
3.1.	Основы работы в графическом редакторе Paint	28	5	23	Творческий проект
3.2.	Декоративное рисование	4	1	3	Анализ работ
3.3.	Моделирование архитектурных объектов	8	1	7	Творческий проект
3.4.	«Мастер Paint»	6	1	5	Творческий проект
4.	Компьютерная анимация	48	8	40	
4.1.	«Путешествие в мир мультипликации»	2	1	1	Беседа, наблюдение
4.2.	Конструктор мультфильмов "Мульти-пульти"	10	2	8	Анализ работ
4.3.	Конструктор мультфильмов "Незнайка на Луне"	8	2	6	Взаимоанализ работ
4.4.	Звуковое сопровождение фильма	12	2	10	Практикум
4.5.	«Мультфестиваль»	16	1	15	Презентация мультфильмов
5.	Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
	Итого:	144	22	122	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в программу

Теория: Ознакомление с содержанием занятий курса «Компьютерная графика». Проведение инструктажа по технике безопасности работе на компьютере и правилами поведения на занятиях.

Практика: Входная диагностика.

2. Графический редактор YouPaint

2. 2. «Художественная мастерская»

Теория: Знакомство с инструментарием графического редактора YouPaint: инструменты рисования (мел, карандаш, фломастер, цветной карандаш), штамп, шаблоны, заливка, альбомы, импорт, экспорт рисунков.

Знакомство с декоративно – прикладным искусством с элементами народных промыслов: Дымка, Гжель, Хохлома, Городец.

Знакомство с жанрами изобразительного искусства: пейзаж (марина, архитектурный, сельский), натюрморт, сказочно – былинный жанр, анималистический жанр. Анализ работ художников, работающих в разных жанрах изобразительного искусства. Средства художественной выразительности: линия, фон, композиция, цвет, пропорции и форма предметов. Понятие агглютинации. Понятие коллажа.

Практика: Компьютерная раскраска. Раскраска по цифрам. Обводка рисунков. Рисование по точкам. Рисование по цифрам. Дорисовка симметричных рисунков.

Коллажирование с элементами рисования: «Дымковская игрушка», «Городецкая роспись лошадки – качалки», «Синяя сказка», «Хохломская роспись».

Коллажирование с элементами рисования: морской пейзаж, архитектурный пейзаж, сельский пейзаж. Групповой творческий проект «Времена года».

Коллажирование фантастического образа из частей различных животных с элементами рисования: «Несуществующее животное».

Коллажирование с элементами рисования: «Старая сказка на новый лад».

Коллажирование с элементами рисования: «Декоративный натюрморт».

2. 3. «Конструкторская мастерская»

Теория: Понятие архитектуры. Знакомство с профессией архитектора. Виды архитектуры по целевому назначению: жилищная (жилые дома); промышленная (заводы, фабрики, фермы), декоративная (лестницы, фонтаны, беседки, арки, мосты), общественно-гражданская (соборы, театры, бассейны, школы, магазины, больницы, вокзалы). Выразительные средства архитектуры: композиция, форма, масштабность, тектоника, ритм, пропорции, симметрия, контраст.

Виды транспорта: наземный, водный, воздушный. Основы конструирования транспортных средств: формы, пропорции, стиль, цвет, художественные решения.

Практика: Игра «Угадай, что за здание». Работа с геометрическими фигурами, строительным материалом, конструкторская деятельность по созданию, заполнению контуров домов, замков, крепостей, садово – парковой архитектуры. Творческий проект «Город будущего».

Сборка - коллаж транспортных средств: «Вертолет», «Корабль», «Трамвай». Групповой творческий проект: «Мой любимый транспорт» с элементами конструирования, коллажирования и рисования любимого транспортного средства в единстве с окружающей средой.

Групповая защита творческих проектов: «Виртуальное путешествие» в форме составления рассказа по серии созданных сюжетных картинок.

2. 4. «Театральная мастерская»

Теория: Беседа о создании образа куклы. Способы оформления лица в соответствии с мимикой глаз и рта куклы. Способы декорирования одежды.

Театр - как вид искусства. Знакомство с театральными профессиями: (художник, режиссер, актер).

Практика: Изготовление театральных кукол конусного театра: компьютерное коллажирование развёртки куклы (игра «Фоторобот» вымышленного героя с использованием шаблонов различных форм и цвета глаз, формы носа, рта ушей, элементов декорирования одежды, дополнительных деталей, соответствующих внешнему облику персонажа). Печать и сборка развёртки куклы.

Коллективная игра - импровизация с разыгрыванием сюжета с куклами конусного театра без предварительной подготовки.

3. Графический редактор Paint

3. 1. Основы работы в графическом редакторе Paint

Теория: Знакомство с видами компьютерной графики. Отличие векторной графики от растровой. Знакомство с графическим редактором Paint, его основными возможностями, инструментарием программы: способы вхождения в программу, меню, панель инструментов, рабочее поле, функции клавиш Shift и Ctrl, способы редактирования и сохранения рисунка, работа с палитрой, экраном текущих цветов. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот. Текстовое окно, размер и цвет шрифта, изменение размера и перемещение текста. Создание рисунков на заданные темы.

Практика: Создание рисунков по образцу «Рисунок каркасных моделей человека», «Веселые зверюшки», «Линейный мир» с применением прямых линий.

Создание рисунков по образцу «Мухомор», «Золотая рыбка» с применением инструментов: прямой, кривой линий, цветовой палитры. Творческий проект «Морское дно».

Создание рисунков по образцу «Смешарики», «Виноградная гроздь», «Зоопарк», «Грузовик», «Будильник», «Российский флаг» с применением инструментов: геометрических фигур, кривой линии, выделения, копирования, текста. Творческий проект «Радуга».

Создание рисунков по образцу «Светофор», «Бабочка» с применением инструментов: копирование и поворот. Творческий проект «Цветной луг».

Творческий проект «Чудо – домики» с применением всех изученных инструментов.

3. 2. Декоративное рисование

Теория: Повторяющиеся элементы в окружающем мире, как основа художественной композиции рисунка. Действия с фрагментом рисунка: копирование, отражение, поворот, наклон. Понятие орнамента. Орнаментальные композиции – стилизация, ритм, симметрия, цветовая гамма.

Практика: Композиционное построение сетчатого орнамента из геометрических фигур, заливка цветом.

Модульный орнамент.

3. 3. Моделирование архитектурных объектов

Теория: Понятие моделирования. Процесс моделирования объемных тел на основе прямоугольника, треугольника, многоугольников, овала по определенному алгоритму с использованием клавиши Shift с учетом видимых граней и игрой света и тени путем использования оттенков одного цвета. Основные правила построения конструкций из объемных элементов, моделей графического объекта с отражением размеров, пропорций, цвета, формы.

Практика: Построение кубика – объемного изображения на плоскости.

Конструирование из кубиков – создание однослойных композиций. Моделирование геометрических тел – куба, параллелепипеда, конусов (полный, усеченный), цилиндра, треугольной призмы в вертикальных и горизонтальных положениях.

Творческий проект “Сказочный город”.

4. 4. «Мастер Paint»

Теория: Проведение методики «Кто Я?» История возникновения геральдических знаков, их форма, цветовые и содержательные характеристики. Символика Российского государства.

Практика: Творческий проект «Семейный герб».

Защита творческих проектов.

4. Компьютерная анимация

4.1. «Путешествие в мир мультипликации»

Теория: Понятие мультипликации. История мультипликации. Процесс создания мультипликации. Компьютерные технологии создания мультфильмов: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Беседа о профессиях мультипликаторов.

Практика: Просмотр фильма о истории «Союзмультфильма»

4.2. Конструктор мультфильмов "Мульти-пульти"

Теория: Знакомство с инструментарием программы "Конструктор мультфильмов "Мульти-пульти": фоны, предметы обстановки, актеры, музыка и звуки, титры. Этапы создания движущихся изображений на компьютере: выбор сюжета, написание сценария, создание персонажей и обстановки, выставление движения, создание заставки и концовки. Импорт изображений. Экспорт мультфильма.

Практика: Создание анимированной картинки. Операции с фильмами: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и выход из программы. Операции с фоном: выбор, передвижение, удаление. Операции с предметами и актёрами: выбор актёра или предмета и его действия, удаление и передвижение, смена действия, анимация. Операции с текстом: ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста. Операции с музыкой и звуками: выбор музыки и звуков, изменение громкости и времени звучания.

Создание анимационного фильма «Юным пешеходам посвящается» (фильм о правилах ДД в стиле «Полезных советов» Г. Остера)

4.3. Конструктор мультфильмов "Незнайка на Луне"

Теория: Сходства и отличительные особенности конструкторов мультфильмов "Мульти-пульти" и "Незнайка на Луне".

Практика: Разработка коллективного сценария с героями произведения Н. Н. Носова «Незнайка на Луне». Создание индивидуального анимационного фильма "Незнайка на Луне" на основе коллективного сценария: подборка фонов, актеров, предметов, текста, музыки и звуков. Презентация мультфильмов.

4.4 Звуковое сопровождение фильма

Теория: Знакомство с программой Audacity - мультиплатформенным редактором звуковых файлов: разрезание и склеивание треков, микширование звуковых дорожек, запись звука, удаление шумов, корректирование уровня громкости. Эффекты озвучивания трека (высота тона, скорость темпа героев и др.) Действия с микшерским пультом. Импорт музыкальных файлов.

Практика: Озвучивание мультфильма в программе Audacity: включение реплик различных героев и автора в кадры мультфильма, накладывание кадров на готовую озвучку. Конвертирование в «.wav» или «.mp3».

4.5. «Мультфестиваль»

Практика: Создание индивидуальных проектов – мультфильмов с помощью конструкторов мультфильмов: "Мульти-пульти", "Незнайка на Луне" (по выбору учащихся), программы Audacity. Презентация мультфильмов.

5. Итоговое занятие.

Практика: Виртуальная выставка, анализ и самоанализ творческих работ. Тестирование.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- продуктивное взаимодействие с людьми, умение работать в команде;
- формирование мотивации к познанию и учению;
- развитие навыков информационной культуры учащихся;
- формирование элементарных умений, навыков, способов художественной деятельности;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- сформированность навыков безопасной работы за компьютером;
- формирование навыков здорового образа жизни.

Личностные результаты:

- развитие воображения и образно-пространственного восприятия;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей;
- развитие навыков компьютерной грамотности, сознательного и рационального их использования.

Предметные результаты:

- знание роли информационных технологий в развитии современного общества;
- знание правил техники безопасности при работе с компьютерами;
- умение работать с элементами интерфейса графического редактора YouPaint;

- умение работать с элементами интерфейса графического редактора Paint в создании растровых рисунков;
- умение работать с конструкторами мультфильмов: «Мульти – пульты», «Незнайка на Луне»;
- умение озвучивать мультфильмы в редакторе звуковых файлов Audacity;
- умение создавать и защищать творческие мини-проекты.

**Учебный (тематический) план
2 модуль (год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	2	1	1	Тестирование
2.	Графический редактор Paint.NET	48	6	42	
2.1.	Основы работы со слоями	6	1	5	Практикум
2.2.	Выделение областей, коллажирование	16	2	14	Практикум Творческий проект
2.3.	Цветокоррекция изображений	6	1	5	Практикум
2.4.	Графические и текстовые эффекты	10	1	9	Практикум
2.5.	Проектная деятельность	6	1	5	Творческий проект
2.6.	«Мастер Paint. NET»	4	-	4	Мастер - класс
3.	Презентация в Microsoft PowerPoint	52	7	45	
3.1.	Мультимедийная презентация	2	1	1	Наблюдение
3.2.	Дизайн слайдов	2	0,5	1,5	Практикум
3.3.	Текстовые и графические эффекты	2	0,5	1,5	Практикум
3.4.	Вставка видеофайлов и звука	2	0,5	1,5	Практикум
3.5.	Настройка переходов и показа слайдов	2	0,5	1,5	Практикум
3.6.	Интерактивная презентация	16	2	14	Дидактическая игра, творческий проект
3.7.	3-D визуализация	8	1	7	Практикум
3.8.	Проектная деятельность	16	1	15	Творческий проект
3.9.	«Мастер PowerPoint»	2		2	Электронный портфолио
4.	Техника слепой печати	18	2	16	

4.1.	Клавиатурный тренажер	16	2	14	Игра - практикум
4.2.	«Мастер печати»	2	-	2	Соревнования
5.	Текстовый редактор Microsoft Word	16	3	13	
5.1.	Интерфейс текстового редактора	8	2	6	Наблюдение
5.2.	«Мастер Word»	8	1	7	Практикум
6.	Текстовый редактор Microsoft Publisher	6	1	5	
6.1.	Интерфейс текстового редактора	4	1	3	Анализ работ
6.2.	«Мастер Publisher»	2	-	2	Взаимоанализ
7.	Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
	Итого:	144	20	124	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в программу

Теория: Ознакомление с содержанием занятий курса «Компьютерная графика». Проведение инструктажа по технике безопасности работе на компьютере и правилами поведения на занятиях. Виды графики. Отличительные особенности растровой и векторной графики.

Практика: Тестирование учащихся.

2. Графический редактор Paint. NET

2.1. Основы работы со слоями

Теория: Интерфейс ГР Paint.NET. Возможности программы в создании и коррекции изображений, добавление, удаление, копирование, совмещение, перемещение, масштабирование, изменение свойств слоев.

Практика: Создание тематической композиции «Птичий полет» с помощью инструмента перемещения. Создание геометрических изображений, смайликов на плоскости и в объеме с помощью работы со слоями.

2.2. Выделение областей, коллажирование

Теория: Инструменты выделения: перемещения выделенной области и фрагментов, изменение их размеров и поворот; волшебная палочка - выделение сложных участков рисунков, с совпадающими цветами; лассо - выделение области путем вычитания.

Практика: Создание коллажей с помощью выделения областей, перемещения, масштабирования: «Пустыня», «Арктика», «Новогодний календарь», «Виртуальное путешествие». Творческий проект: «Генеалогическое древо».

2.3. Цветокоррекция изображений

Теория: Основы тоновой и цветовой коррекции.

Практика: Автовывравнивание уровней цвета, регулировка яркости и контраста изображения, визуальное управление цветом в виде кривых, изменение оттенков и насыщенности фото, эффект искусственно состаренной или ретро-картинки, эффект сепии. Творческая работа «Креативный портрет для мамы».

2.4. Графические и текстовые эффекты

Теория: Знакомство и способы применения эффектов: искажения, размытия, стилизации, художественных, шумовых, 3 D эффектов. Оформление текста с использованием эффектов и градиента.

Практика: Работа с эффектами и режимами смешивания в редактировании изображений и текста: «Мечты», «Космическое пространство», «Постер из фотографии», «Портрет в стиле Флип - Флоп Арт».

2.5. Проектная деятельность

Теория: Основные особенности создания творческого проекта в виде фотоколлажа: тематика проекта, оригинальность идеи, композиционное и цветовое решение фотоколлажа. основные технические средства выразительности фотоколлажа (эффекты, выделения, рамки, вращения, текст).

Практика: Творческий проект: «Год России».

2.6. «Мастер Paint. NET»

Практика: Разработка и проведение мастер – класса «Удивительное рядом». Экспертная деятельность учащихся объединения.

3. Презентация в Microsoft PowerPoint

3.1 Мультимедийная презентация

Теория: Понятие мультимедиа. Мультимедийные презентационные технологии создания презентаций в Microsoft PowerPoint. Определение, виды и назначения презентаций. Элементы пользовательского интерфейса. Единая структура графической, текстовой, анимационной, аудиовизуальной информации и навигации.

Практика: просмотр различных тематических презентаций.

3. 2. Дизайн слайдов

Теория: Тематика, художественный стиль, стилизация изображений и фонов, единство цветовой гаммы.

Практика: Тематическое оформление слайда: шаблоны оформления, макеты слайда, настройка режима смены слайдов, цветовая схема слайда, художественное оформление слайда.

3.3. Текстовые и графические эффекты

Теория: Знакомство с текстовыми и графическими эффектами в PowerPoint. Художественное оформление текста и изображений: стили и визуальные эффекты.

Практика: Оформление тематического слайда: виды, размеры, цвет и контур текста, фигуры, рисунки, фотографии, объекты WordArt.

3.4. Вставка видеофайлов и звука.

Теория: Работа со звуком и видеофайлами: настройка, монтаж и воспроизведение звука и видеозаписи.

Практика: Вставка видеофайлов и звука в тематическую презентацию из интернета, компьютера, записи с микрофона.

3.5. Настройка переходов и показа слайдов.

Теория: Правила оформления переходов в презентации. Виды переходов: простые, сложные, динамического содержания.

Практика: Настройка переходов и показа тематических слайдов в презентации: смена слайдов, времени демонстрации

3.6 Интерактивная презентация

Теория: Понятие интерактивной презентации. Интерактивные настройки анимации. Меню презентации для перехода к разным разделам презентации: гиперссылки, триггеры, анимация.

Практика: Создание тематического слайда «Российский флаг» на основе триггеров: выход, вход, выделения, работа с областью анимации и областью выделения. Творческий проект интерактивной презентации «Дидактическая игра».

Создание презентации на основе анимационных картинок и стихотворений: вставка Gif анимации в презентацию, настройка путей перемещения, выход, вход, выделения, работа с областью анимации и областью выделения, настройка показа слайдов, речевое сопровождение. Творческий проект «Мультипликация в PowerPoint»

3.7. 3-D визуализация

Теория: Процесс создания трехмерной модели объектов: объём, пространство, композиция, размеры, фактура, цвет, освещение, тень, отражение.

Практика: Создание объемных картин в PowerPoint: вставка изображений в PowerPoint, копирование, оформление в рамку, обрезка, удаление фона, перемещение, группировка рисунков, создание падающих теней, трехмерного пространства, дополнение фигурой человека (портрет, автопортрет по выбору учащихся). Творческий проект: «Мир иллюзий»

3.8. Проектная деятельность.

Теория: Основные особенности создания творческого проекта в PowerPoint: тематика проекта, оригинальность, содержание работы (наличие и развитие идеи, информативность, грамотность изложения), стилевое единство (органичность композиционного, светового и цветового решения, художественного оформления), техническое качество исполнения работы (читаемость текста, разумное применение автоматического режима смены слайдов и анимационных эффектов, возможность интерактивной работы с мультимедиа изображением), музыкальное, голосовое или видео сопровождение, указание источников при использовании информации не личного характера.

Практика: Творческий проект: «Год России».

3.9. «Мастер PowerPoint».

Практика: Создание электронного портфолио в PowerPoint из авторских творческих работ учащихся.

4. Техника слепой печати

4.1. Клавиатурный тренажер

Теория: Назначение клавиатурного тренажера. Знакомство с клавиатурным тренажером RapidTyping: виртуальная клавиатура, перемещающиеся руки, встроенный редактор уроков, прогресс обучения, экспорт статистики обучения.

Практика: Игра для практики ввода текста Tux Typing. Обучение техники слепой печати на клавиатурном тренажере RapidTyping.

4.2. «Мастер печати»

Практика: соревнования по скоростному набору текста.

5. Текстовый редактор Microsoft Word

5.1. Интерфейс текстового редактора

Теория: Назначение и возможности Microsoft Word: создание и редактирование текстовых документов, работа с таблицами, создание и форматирование графических примитивов (изменение размеров, перемещение, копирование, группировка, порядок расположения объектов, изменение порядка), вставка и изменение формы и размера фигурного текста WordArt, вставка графических объектов в текстовый документ (понятие «обтекание объекта», виды обтекания), автоматическая проверка пунктуации и орфографии.

Практика: Создание документа, разметка страницы (поля, ориентация, колонки), набор заданных текстов (прописные и строчные буквы, виды шрифтов, размер шрифта, выделение и копирование текста, выравнивание текста, настройка параметров печати документа). Работа с таблицами (макет, карандаш, ластик, вставка столбцов, направление текста). Редактирование векторных изображений: фигур, фигурного текста WordArt, оформленного рисунками; создание шаблонов грамот и благодарностей за личные успехи в области компьютерной графики.

5. 2. «Мастер Word»

Практика: набор текста и художественное оформление Word страниц: «Визитная карточка», «Интервью», оформление грамот и благодарностей.

6. Текстовый редактор Microsoft Publisher

6. 1. Интерфейс текстового редактора

Теория: Текстовый редактор Publisher и его возможности: выбор макета публикации; редактирование макета; внесение информации в макет. Изменение цветовой схемы, изменение шрифтовой схемы. Стиль оформления документа.

Практика: оформление памятки по правилам дорожной безопасности, ЗОЖ (по выбору учащихся)

6.2. «Мастер Publisher»

Практика: Рекламный буклет «Мир моих увлечений»

7. Итоговое занятие.

Практика: Виртуальная выставка, анализ и самоанализ творческих работ. Тестирование.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- сформированность навыков межличностного сотрудничества;
- повышение уровня информационной культуры;
- формирование базовых навыков сбора, анализа и обработки информации;
- сформированность устойчивого интереса к цифровому искусству;

- сформированность эмоциональной отзывчивости, культуры восприятия произведений цифрового искусства и эстетического мировоззрения;

- сформированность навыков здорового образа жизни.

Личностные результаты:

- развитие воображения и восприятия;
- развитие наглядно - образной памяти;
- развитие логического и операционного мышления;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей;

Предметные результаты:

- знание видов компьютерной графики, области применения;
- знание видов графических редакторов и программ, их назначение и функции;
- умение редактировать фотоизображения в графическом редакторе Paint.NET;
- умение создавать мультимедийные и интерактивные презентации в PowerPoint;
- умение печатать вслепую на клавиатурных тренажерах RapidTyping и Tux Typing;
- умение работать в текстовом редакторе Microsoft Word;
- умение работать в текстовом редакторе Publisher
- умение создавать и защищать творческие проекты.

**Учебный (тематический) план
3 модуль (год обучения)**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	2	1	1	Тестирование
2.	Графический редактор «GIMP»	74	13	61	
2.1.	Интерфейс программы GIMP	2	1	1	Наблюдение
2.2.	Основы работы со слоями	4	1	3	Практикум
2.3.	Выделение областей	14	2	12	Практикум
2.4.	Цветокоррекция	8	1	7	Практикум
2.5.	Фильтры, режимы наложения	10	2	8	Практикум
2.6.	Маски и каналы	10	2	8	Практикум
2.7.	Коллажирование	14	2	12	Анализ работ. Выставка

2.8.	Cif – анимация	10	2	8	Практикум
2.9.	«Мастер GIMP»	2	-	2	Мастер- класс
3.	Цифровая фотография	40	8	32	
3.1	Особенности жанровой фотографии	4	2	2	Творческая игра
3.2	Фотосъемка и редактирование изображений	26	4	22	Выставка
3.3	Фоторепортаж	10	2	8	Практикум
4.	Анимация слайд – шоу	10	1	9	Наблюдение
4.1.	Мультимедиа программа «ФотоШОУ PRO»	4	1	3	Практикум
4.2.	«Мастер ФотоШОУ»	6	-	6	Практикум
5.	Проектная деятельность	16	2	14	Творческий проект
6.	Итоговое занятие	2	-	2	Тестирование
	Итого:	144	25	119	

Содержание учебного (тематического) плана

1. Введение в программу

Теория: Ознакомление с содержанием занятий курса «Компьютерная графика». Проведение инструктажа по технике безопасности работе на компьютере и правилами поведения на занятиях.

Практика: Тестирование учащихся.

2. Графический редактор «GIMP»

2.1. Интерфейс программы GIMP

Теория: Возможности GIMP. Основные принципы: слои, каналы, изображения, выделения, история правки. Приемы использования: панель инструментов, параметры инструментов, окно изображения, структура слоев, панель управления кистями, текстурами и градиентом. Загрузка изображений: типы изображений, создание новых файлов, открытие файлов. Навигация по изображению, изменение размеров холста и изображения. Инструменты преобразования и кадрирования изображений. Выделение переднего плана. Выделение объекта: умные ножницы, контуры, выделение произвольных областей. Быстрая маска, преобразование цвета. Инструмент заливка, фильтры. Инструменты рисования, штамп, штамп с перспективой. Анимация.

Практика: Просмотр видео уроков «Растровая и векторная графика». Загрузка изображений в GIMP. Работа с масштабом, со вспомогательной палитрой навигатор, кадрирование изображений.

2.2. Основы работы со слоями

Теория: Понятие слоя. Стили слоя, их возможности и свойства. Виды слоев: фоновый, обычный (альфа - канал), текстовый. Вспомогательная

палитра слоев. Операции над слоями: удаление, перемещение, объединение. Иерархия слоев. Удаление слоев. Видимость слоев. Параметры слоя. Дублирование и объединение слоев. Инструменты, работающие со слоями: текст, зеркало, перспектива, искривление, масштаб, вращение, кадрирование. Режимы наложения слоя.

Практика: Демонстрационная работа со слоями на примере нескольких изображений. Создание автопортрета в осенней рамке с надписью.

2.3. Выделение областей

Теория: Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: область прямоугольная и овальная, выделение переднего плана, свободное выделение, умные ножницы, волшебная палочка. Параметры инструментов выделения. Преобразования выделенной области: изменение цвета, трансформация, копирование, тонирование, инверсия выделений и др. функции. Сохранение выделений.

Практика: Эллиптическое выделение: «Создание виньетки». Свободное выделение (лассо): «Бизнес – идея». Выделение смежных областей, («Волшебная палочка»): арт – картинка «Мой друг – Гарри Поттер». Выделение по цвету: «Ночной город». Выделение переднего плана: «Грибная полянка». Выделение изображений при помощи распознавания краев («Умные ножницы»): «Котики». Создание и правка контуров: «Башня – близнецы». Творческая работа: «Фальш - тур».

2.4. Цветокоррекция

Теория: Взаимосвязь цветов в изображении. Принцип цветовой коррекции. Команды цветовой коррекции: уровни и кривые, цветовой тон и насыщенность, яркость и контрастность, обесцвечивание, тонирование изображений, постеризация (уменьшение и количество цветов). Знакомство с творчеством американского художника – дизайнера Энди Уорхола

Практика: Коррекция портрета с помощью уровней и кривых. Цветокоррекция букета цветов с помощью цветового тона и насыщенности. Цветокоррекция пейзажа с помощью яркости и контрастности. Создание черно – белого фото с цветными элементами. Фантастический портрет «Я – аватар(ка)». Творческая работа «Поп – арт в стиле Энди Уорхола».

2.5. Фильтры, режимы наложения

Теория: Назначение фильтров: обеспечение специальных эффектов, имитирующих различные преобразования. Виды фильтров: размытие, улучшение, искажение, свет и тень, шум, выделение края, имитация, декорация, визуализация. Общие принципы применения фильтров. Инструмент «Перспектива». Знакомство с творчеством бельгийского художника - фотографа Бена Гейне. Режимы наложения.

Практика: Создание рамок с помощью фильтров. Фильтры и логотипы в работе с текстом. Текстовые эффекты: ледяной, снежный, радужный, светящийся. «Рамка под стеклом», «Фотография на листе бумаги» в режиме наложения. "Карандаш против камеры" с эффектом карандашного рисунка Бена Гейне.

2.6. Маски и каналы

Теория: Понятие маски. Воздействие маски на изображение. Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски. Сохранение выделенных областей для повторного использования в каналах. Корректирующие слои – контрастность, насыщенность, градиент. Инструмент «Штамп».

Практика: Быстрая маска «Преобразование цвета машины». Слияние двух фотографий «Сумерки» и «Гроза» с помощью маски и линейного градиента. Создание изображения «Сова» с помощью быстрой маски и радиального градиента. Создание изображения «Хожение по воде» с помощью маски, слияния двух фотографий, режима наложения и штампа. Создание рамок – масок различными способами: наложением текстуры, заливки, градиента. Создание поздравительной открытки.

2.7. Коллажирование

Теория: Особенности создания компьютерного коллажа. Использование слоев и выделение областей для создания коллажа. Знакомство с методом морфологического анализа Ф. Цвикки, методом свободных ассоциаций.

Сюрреализм, или необычные картины. Знакомство с творчеством Рене Магритта и его уникальным художественным стилем – сюрреализм, отображающим необычные элементы и неожиданные сочетания. Передача перспективы при изображении предметов.

Практика: Создание коллажей на основе метода свободных ассоциаций. Коллаж «Картинка в несколько кадров». Создание эмблемы «И это все Я!», выполненные в форме компьютерного коллажа по методу морфологического анализа Ф. Цвикки. Создание сюрреалистических коллажей: «Я – Гулливер», «Необычное в обычном», «Супервозможности».

Выставка творческих работ учащихся.

2.8. Cif – анимация

Теория: Анимационные изображения в формате gif. Работа со слоями, выделение анимируемого фрагмента, изменение его свойств отображения, настройка и экспорт анимации.

Практика: Покадровая анимация текста. Анимация текста с эффектом выжигания. Анимация изображений: «За окном то дождь, то снег», «Анимированная свеча», «Анимированный банан», «Вращающаяся планета».

2.9. «Мастер GIMP»

Практика: мастер – класс «Удивительное рядом»

4. Цифровая фотография

4.1 Особенности жанровой фотографии

Теория: Понятие жанра в фотографии, исторические сведения. Демонстрация работ фотомастеров различных стилей и жанров: пейзажная фотография, фуд - фотография, натюрморт, портрет, архитектурная, анималистическая, уличная фотография, художественная фотография с персонажами в вымышленной среде. Композиция и дополнительные композиционные элементы в фотографии: ракурс, перспектива, ритм, правила композиции (третьей, золотого сечения, диагонали). Представление

о снимке как о картине. Объект фотографирования. Изобразительные средства фотографии.

Практика: Анализ работ, выполненных в различных жанрах. Творческая игра «Фотокарусель».

4.2. Фотосъемка и редактирование изображений

Теория: Роль света и освещения в жанровой съемке. Знакомство с планами: общий, средний, крупный. Портрет: виды, акцентирующее значение глаз и рук в кадре, фон, тональность. Особенности съемки пейзажей в различное время суток. Работа в жанре натюрморт: основные особенности макросъемки. Основные особенности анималистического фотожанра. Редактирование фотоизображений в ГР GIMP: цветокоррекция, ретушь, фильтры, рамки, шаблоны.

Практика: Детская фотосессия. Семейная фотография. Работа с рамками «Фото в рамке». Работа с шаблонами «Волшебство рядом». Фотосъемка пейзажей. Макросъемка натюрмортов, насекомых, цветов. Фотосъемка животных. Редактирование фотоизображений. Тематическая сюжетная фотосъемка: «Профессия», «Счастье», «Сострадание», «Будьте здоровы». Создание фотоколлажей на основе собственных фотографий в ГР Gimp: «Снежное очарование», «Мир эмоций», «День сегодняшний», «Анимал», «Мир контрастов», «Времена года», «История моей семьи», «Дом, в котором я живу», «Наш родной край», «Мои любимые друзья» и др. Анализ собственных фоторабот, перекрестная оценка. Выставка творческих работ.

4.3. Фоторепортаж.

Теория: Правила репортажной съемки. Свет в репортажной съемке. Усваиваемость информации, главная мысль, правила раскадровки (плановость: общий, средний, крупный, деталь; натура, интерьер). Использование меню сцен. Дополнительные элементы, подчеркивающие эмоциональную окраску кадра. Сценарий постановочного снимка.

Практика: Раскадровка изображений (5 кадров). Запечатление неожиданных моментов на запланированных мероприятиях, проходящих на базе ЦДО и в п. Арти.

3. Анимация слайд – шоу

3. 1. Мультимедиа программа «ФотоШОУ PRO».

Теория: Знакомство с инструментарием программы: 3 D эффекты, переходы, шаблоны, титры и заставки, видео, музыка. Виды анимации слайдов: эффекты движения, приближения и отдаления, 3D-поворот, коллекция оригинальных масок, прозрачность слоев. Правила использования эффектов анимации.

Практика: Создание тематических слайд – шоу на основе готовых шаблонов. Создание нового проекта: вставка фотографий, создание 3 D коллажей с эффектами; оформление заставки и титров, установка видов и времени переходов, добавление видео и музыки.

3. 2. «Мастер ФотоШОУ PRO»

Практика: Создание слайд – шоу из фотографий и видео семейного архива «Моя семья».

4. Проектная деятельность

Практика: создание творческих работ для участия в конкурсах различных уровней.

5. Итоговое занятие.

Практика: Виртуальная выставка, анализ и самоанализ творческих работ. Тестирование учащихся.

Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- сформированность навыков самостоятельности мышления, способности к саморазвитию, самообразованию и социальной адаптации в информационном обществе и успешной профессиональной и личной самореализации;
- сформированность познавательной, творческой активности;
- развитие способности структурировать полученные знания, работать с большими объемами информации;
- сформированность настойчивости, целеустремленности в достижении высоких творческих результатов;
- сформированность умений выступать перед аудиторией, представляя результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- сформированность навыков здорового образа жизни.

Личностные результаты:

- развитие воображения, восприятия, наглядно - образной памяти;
- развитие креативного мышления;
- развитие творческого потенциала;
- развитие логического и операционного мышления;
- развитие интеллектуальных способностей.

Предметные результаты:

- знание основных понятий, принципов, техник редактирования изображений; создания цифровых фотографий; слайд – шоу;
- умение работать с художественным оформлением текста, создавать gif – анимации, редактировать фотоизображения в графическом редакторе GIMP;
- умение создавать анимированные слайд – шоу в мультимедийной программе ФотоШОУ PRO;
- умение создавать цифровые фотоизображения в различных жанрах и редактировать их в ГР GIMP;
- умение создавать и защищать творческие проекты.

3. Организационно-педагогические условия

3.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
--------------	----------------------	-------------------------	---------------------------	-------------------------	--------------------------	---------------

1 год	15 сентября	31 мая	36	72	144	2 занятия по 2 часа в неделю
2 год	15 сентября	31 мая	36	72	144	2 занятия по 2 часа в неделю
3 год	15 сентября	31 мая	36	72	144	2 занятия по 2 часа в неделю

3.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение

- ПК, ноутбуки – 8 шт;
- фотокамера;
- доступ к сети Интернет;
- учебные столы - 6 шт;
- учебные стулья – 8 шт;

Программное обеспечение:

- операционная система: Windows 2000;
- графические редакторы: YouPaint. Paint. Paint. NET, Cimp;
- редактор презентаций PowerPoint;
- конструкторы мультфильмов: «Мульти – пульти», «Незнайка на Луне»;
- мультиплатформенный редактор звуковых файлов Audacit;
- клавиатурные тренажеры RapidTyping и Tux Typing;
- текстовый редактор Microsoft Word;
- мультимедийная программа ФотоШОУ PRO

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования; образование Высшее: НОУ ВПО «Восточно — Европейский институт»; Высшая квалификационная категория.

Методические материалы

Дидактический материал:

- тренировочные упражнения, развивающие игры и упражнения, занимательные задания, карточки с заданиями для практических занятий, тексты контрольных заданий, мультимедийные и интерактивные презентации, викторины, видео- аудио обучающие фильмы, банк данных детских творческих работ.

Формы обучения:

- фронтальные, групповые, индивидуальные формы работы.

Методы обучения:

- словесные, наглядные, практические, репродуктивные, объяснительно-иллюстративные, эвристические, методы проблемного изложения, исследовательские; активные методы обучения: мозговой штурм; модифицированные методы мозгового штурма (метод «Галереи», «Гимнастика для ума», баскет-метод, синектика, метод шести шляп, «Майндмэппинг», метод морфологического анализа Ф. Цвикки). Развивающие

методы воображения: правополушарное рисование, «Друдлы», метод коллажа, грифонаж.

Педагогические технологии:

ИКТ, игровые, проектные технологии, кейс -технологии, здоровье-сберегающие технологии.

Виды учебных занятий:

беседы, игры, практикумы, виртуальные путешествия, презентации, защита творческих проектов, выставки, конкурсы, самостоятельная работа учащихся.

3.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Характеристика оценочных материалов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Личностные	Увеличение объема внимания	Объем внимания	Входящая, итоговая диагностика	Методика «Запомни и расставь точки» https://cdo-rodnik.edu.yar.ru/distantionnoe_obuchenie/razvivayushchie_igri/zapomni_i_rasstav_tochki.Pdf
	Увеличение объема восприятия	Объем зрительного восприятия	Входящая, итоговая диагностика	Методика диагностики объема восприятия (https://infourok.ru/diagnostika-vospriyatiya-mladshih-shkolnikov-2401872.html)
	Увеличение объема пространственного представления Повышение уровня творческих способностей (визуального и вербального мышления)	Объем пространств. представления Беглость, гибкость, оригинальность, разработан. творческих работ, вербальность.	Входящая, итоговая диагностика	Методика «Графический диктант» Д. Б. Эльконина (https://psylist.net/praktikum/grafdikal.htm) Методика Вильямса: - тест дивергентного мышления; - опросник для родителей по оценке креативности ребенка http://jemchujinka.yam.prosadiki.ru/media/2019/05/14/1261721263/TEST_F_VIL-YAMSA.pdf

Метапредметные	Сформированность регулятивных, познавательных коммуникативных УУД	Организационно-волевые качества, самоконтроль ориентационные качества, интерес к занятиям, общение.	Входящая, промежуточ, итоговая диагностика	Наблюдение за процессом деятельности и анализ результата
Предметные результаты	Повышение уровня развития образовательных компетенции детей и подростков: теоретических знаний, технических и художествен. способностей	Когнитивный уровень (теоретический); мотивационно–потребностный уровень (практический); деятельностный (творческая деятельность)	Промеж., итоговая диагностика	Исследование (Н.С. Пряжников). 1. Усвоение теоретической части курса: тестирование, наблюдение. 2. Практическая работа: практические упражнения, контрольные задания 3. Проектно – творческая деятельность: - создание и защита творческих проектов - выставочная деятельность; - участие в конкурсах различного уровня

Список литературы

1. Федеральный закон «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ, Концепцией развития дополнительного образования детей от 31 марта 2022 г. № 678-р
2. Постановление главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
3. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196
4. Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ /Приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242/
5. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков: [Электронный ресурс].- Новосибирск, 2008. URL: <http://dkpoisk.ru/docs/anofrikov.pdf/> (дата обращения: 12.08.2022).

6. Биржаков Н. М. Цифровое фото в простых примерах. – М.: ОЛМА _ ПРЕСС, 2006
7. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP (ПО для обработки и редактирования растровой графики) Учебное пособие: [Электронный ресурс].- М., 2008.
URL: <http://myopensoft.narod.ru/grafic/gimp/doc/gimpnew.pdf/> (дата обращения: 12.08.2022).
8. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск» / Д.В. Велинский: [Электронный ресурс].- Новосибирск, 2004. URL.: <http://dkpoisk.ru/docs/velinskiy.pdf/> (дата обращения: 04.08.2022).
9. Деменова И. М. Microsoft Publisher 2000. Шаг за шагом: Практ. Пособ.\Пер.с англ.: [Электронный ресурс].- ЭКОМ, 2001. URL: <https://urok.1sept.ru/статьи/212540/pril2.pdf/> (дата обращения: 05.09.2022).
10. Дмитриев К.И. Создание анимации в программе Synfig Studio [Электронный ресурс] // Библиотека курсов Udeму. — URL: <https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/>, <http://younglinux.info/synfig/> (дата обращения: 05.09.2022).
11. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие. М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
12. История фотографии <http://photo.far-for.net>
13. Мастера фотографии <http://omoses.livejournal.com/17807.html>
14. Мастера фоторепортажа
<http://www.lookatme.ru/flows/fotografiya/posts/54564-mastera-fotoreportazha-2008-11-23>
15. Обработка цифровых фотографий в GIMP. (Электронный курс). Режим доступа: <http://sgalagan.com>
16. Осипов В. В. Основы творческой фотографии: Учебное пособие. – Екатеринбург: Архитектон, 2008
17. Осипов В. В. Учимся искусству цифровой фотографии. «Образование. Медиа. Общество. 2008 г.- № 3
18. Подосенини Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников: [Электронный ресурс].- СПб, 2004. URL: <https://avidreaders.ru/read-book/iskusstvo-kompyuternoy-grafiki-dlya-shkolnikov.html/> (дата обращения: 05.09.2022).
19. Шереметьева Е.Г. Основы работы с редактором презентаций Microsoft PowerPoint 2003/2007/2010: [Электронный ресурс].- Пенза, 2010. URL: <https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=http%3A//window.edu.ru/resource/933/72933/files/stup592.pdf/> (дата обращения: 04.09.2022).
20. Шишкин В.В., Шишкина О.Ю., Степчева З.В. графический растровый редактор GIMP: учебное пособие, УЛГТУ: [Электронный ресурс].- Ульяновск, 2010. URL: <http://window.edu.ru/> (дата обращения: 04.09.2022).
21. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP первые шаги. [Электронный ресурс] // Библиотека ALT Linux. ДМК пресс, 2009. URL:

<https://docs.altlinux.org/books/altlibrary-gimp-20091012.pdf/> (дата обращения: 04.09.2022).

22. Якушин А. The GIMP. Редактирование изображений: [Электронный ресурс] - OpenOffice.ru, 2004. URL: <http://myopensoft.narod.ru/grafic/gimp/doc/gimp.pdf/> (дата обращения: 04.09.2022).

Список интернет-ресурсов для учащихся и родителей:

1. Онлайн уроки GIMP для начинающих от Антона Лапшина [Электронный ресурс]: URL: <http://www.gimpart.org/osnovyi-raboty/> (дата обращения: 10.08.2022).

2. Онлайн уроки для начинающих GIMP-master [Электронный ресурс]: URL: <http://gimp-master.moy.su/> (дата обращения: 12.08.2022).

3. Онлайн уроки по GIMP для начинающих и профессионалов на русском языке [Электронный ресурс]: URL: www.progimp.ru/articles/ (дата обращения: 12.08.2022).

4. Осипов В. В. Нужно ли учить детей фотографии? «Образование. Медиа. Общество. 2007 г. - № 2

Приложение № 1

Методика диагностики объема восприятия

На большом листе ватмана, если педагог работает с классом, или на листе бумаги, если работа идёт с одним ребенком, крупно написано:

10 слов (из 4-8 букв каждое);

10 трёхзначных чисел;

10 рисунков (книга, ручка, кружка, ложка, яблоко, квадрат, звезда, молоток, часы, лист дерева).

Все это следует расположить горизонтальными рядами в любой последовательности.

ИНСТРУКЦИЯ: Посмотри на лист, на котором есть слова, числа, картинки. На своем листе бумаги после знакомства с этой информацией в течение 1 минуты запишите, что смогли воспринять, обязательно точно.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ: Нормальное восприятие - 7+,-2 объекта

СЛОН		БАК		КАЛИТКА		
	431		526	644	МЕЛ	
КАЛИНА		721	ОКНО	325		
128	819	658				
ПАРК		РУКА		НОГИ		
	893	СТОЛ		537		

Приложение № 2

Методика «Запомни и расставь точки».

С помощью данной методики оценивается объем внимания ребенка. Для этого используется стимульный материал. Лист с точками предварительно разрезается на 8 малых квадратов, которые затем складываются в стопку таким образом, чтобы вверху оказался квадрат с двумя точками, а внизу – квадрат с девятью точками (все остальные идут сверху вниз по порядку с последовательно увеличивающимся на них числом точек).

Перед началом эксперимента ребенок получает следующую инструкцию:

«Сейчас мы поиграем с тобой в игру на внимание. Я буду тебе одну за другой показывать карточки, на которых нарисованы точки, а потом ты сам будешь рисовать эти точки в пустых клеточках в тех местах, где ты видел эти точки на карточках».

Далее ребенку последовательно, на 1-2 сек, показывается каждая из восьми карточек с точками сверху вниз в стопке по очереди и после каждой очередной карточки предлагается воспроизвести увиденные точки в пустой карточке (рис. 10) за 15 сек. Это время дается ребенку для того, чтобы он смог вспомнить, где находились увиденные точки, и отметить их в пустой карточке.

Оценка результатов

Объемом внимания ребенка считается максимальное число точек, которое ребенок смог правильно воспроизвести на любой из карточек (выбирается та из карточек, на которой было воспроизведено безошибочно самое большое количество точек). Результаты эксперимента оцениваются в баллах следующим образом:

10 баллов	– ребенок правильно за отведенное время воспроизвел на карточке 6 и более точек
8-9 баллов	– ребенок безошибочно воспроизвел на карточке от 4 до 5 точек
6-7 баллов	– ребенок правильно восстановил по памяти от 3 до 4 точек.
4-5 баллов	– ребенок правильно воспроизвел от 2 до 3 точек.
0-3 балла	– ребенок смог правильно воспроизвести на одной карточке не более одной точки.

Выводы об уровне развития

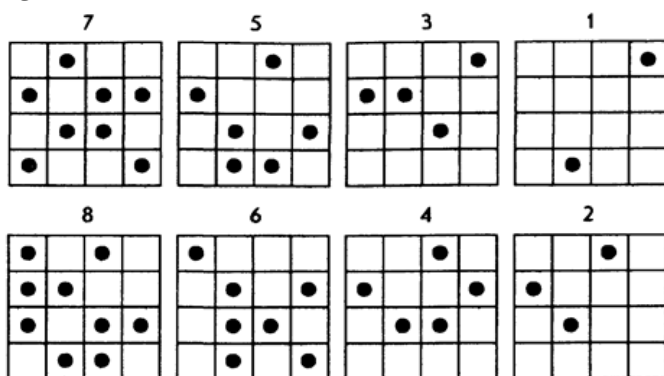
10 баллов – очень высокий.

8-9 баллов – высокий.

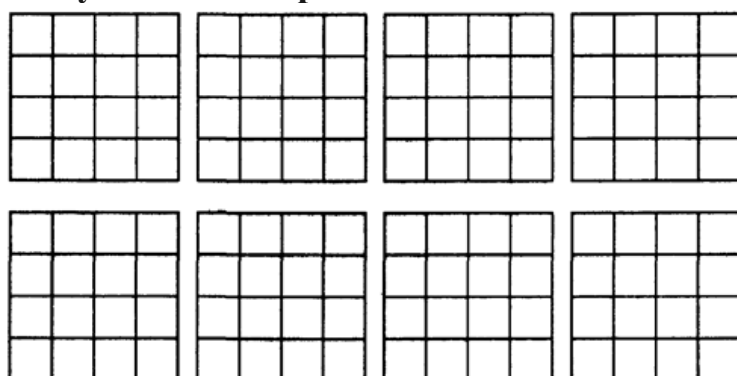
6-7 баллов - средний.

4-5 баллов – низкий.

0-3 балла – очень низкий



Стимульный материал к заданию «Запомни и расставь точки»



Тест креативности вильямса

Тест Вильямса предназначен для комплексной диагностики креативности у детей и подростков от 5 до 17 лет и оценивает как характеристики, связанные с творческим мышлением, так и личностно-индивидуальные креативные характеристики. Тест состоит из трех частей:

- тест [дивергентного](#) (творческого) мышления;
- тест личных творческих характеристик (опросник для детей)
- шкала Вильямса (опросник для родителей и педагогов).

Батарея креативных тестов Вильямса — один из лучших психодиагностических инструментов для диагностики креативности, так как тесты Вильямса являются надежными, валидными, удобными в проведении и предназначены для широкой возрастной группы, отражают различные креативные характеристики.

Тест может быть использован для исследования творческой одаренности детей, начиная с дошкольного возраста (5-6 лет) и до выпускных классов школы (17-18 лет). Ответы на задания этих тестов испытуемые должны дать в виде рисунков и подписей к ним. Если дети не умеют писать или пишут очень медленно, экспериментатор или его ассистенты должны помочь им подписать рисунки. При этом необходимо в точности следовать замыслу ребенка.

Перед предъявлением теста экспериментатор должен полностью прочитать инструкцию и тщательно продумать все аспекты работы. Тесты не допускают никаких изменений и дополнений, так как это меняет надежность и [валидность](#) тестовых показателей.

Необходимо избегать употребления слов «тест», «экзамен», «проверка» во всех объяснениях и инструкциях. Если возникает необходимость, то рекомендуется употреблять слова: упражнения, рисунки, картинки и т. д. Во время тестирования недопустимо создание тревожной и напряженной обстановки экзамена, проверки, соперничества. Напротив, следует стремиться к созданию дружелюбной и спокойной атмосферы теплоты, уюта, доверия, поощрения воображения и любознательности детей, стимулирования поиска альтернативных ответов. Тестирование должно проходить в виде увлекательной игры. Это очень важно для надежности результатов.

Необходимо обеспечить всех учащихся тестовыми заданиями, карандашами или ручками. Все лишнее должно быть убрано. Экспериментатору необходимо иметь инструкцию, образец теста, а также часы или секундомер.

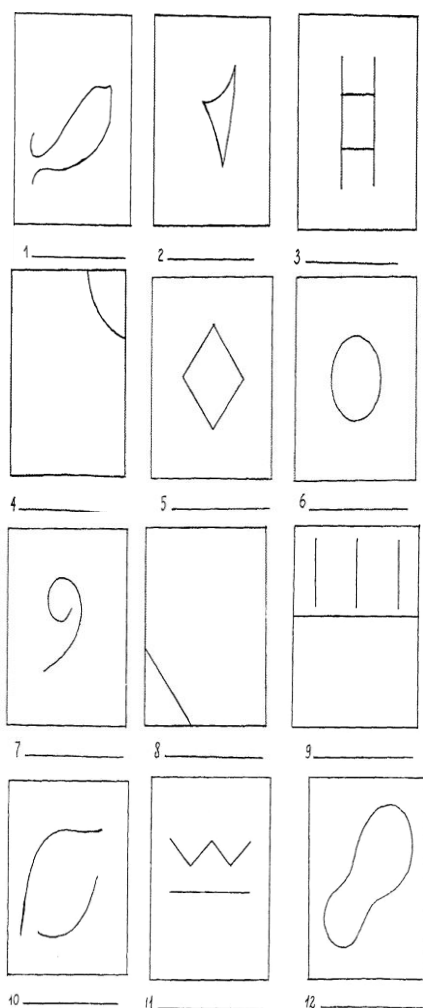
Не следует проводить одновременное тестирование в больших группах учащихся. Оптимальный размер группы — это 15-35 человек, т. е. не более одного класса.

Для младших детей размер групп следует уменьшить до 5-10 человек, а для дошкольников предпочтительней проводить индивидуальное тестирование. При тестировании ребенок должен сидеть за столом один или с ассистентом экспериментатора.

Время выполнения теста 25 минут.

Прежде чем раздавать листы с заданиями, экспериментатор должен объяснить детям, что они будут делать, вызвать у них интерес к заданиям и создать мотивацию к их выполнению. Для этого можно использовать следующий текст, допускающий различные модификации в зависимости от конкретных условий:

«На этих страницах нарисованы незаконченные фигуры. Если ты добавишь к ним дополнительные линии, у тебя могут получиться интересные предметы или истории. Старайся нарисовать такие картинки, которые бы не смог придумать никто, кроме тебя. Делай каждую картинку подробной и интересной, добавляя к ней разные детали. Придумай интересное название для каждого рисунка и напиши его снизу. На выполнение задания отводится 25 минут. Старайся работать быстро, но без лишней спешки. Если у тебя появились вопросы, задай их сейчас. Начинай работать над рисунками».



Обработка теста

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

- беглость (Б)
- гибкость (Г)
- оригинальность (О)
- разработанность {Р}
- название (Н)

1. Беглость — продуктивность, определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания.

Обоснование: творческие личности работают продуктивно, с этим связана более развитая беглость мышления. Диапазон возможных баллов от 1 до 12 (по одному баллу за каждый рисунок).

2. Гибкость — число изменений категории рисунка, считая от первого рисунка.

Четыре возможные категории:

—живое (Ж) — человек, лицо, цветок, дерево, любое растение, плоды, животное, насекомое, рыба, птица и т. д.

—механическое, предметное (М) — лодка, космический корабль, велосипед, машина, инструмент, игрушка, оборудование, мебель, предметы домашнего обихода, посуда и т. д.

—символическое (С) — буква, цифра, название, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.

—видовое, жанровое (В) — город, шоссе, дом, двор, парк, космос, горы и т. д. (см. иллюстрации на следующей странице).

Обоснование: творческие личности чаще предпочитают менять что-либо, вместо того чтобы инертно придерживаться одного пути или одной категории. Их мышление не фиксировано, а подвижно. Диапазон возможных баллов от 1 до 11, в зависимости от того, сколько раз будет меняться категория картинки, не считая первой.

3. Оригинальность — местоположение (внутри - снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Каждый квадрат содержит стимульную линию или фигуру, которая будет служить ограничением для менее творческих людей. Наиболее оригинальны те, кто рисует внутри и снаружи данной стимульной фигуры.

Обоснование: менее креативные личности обычно игнорируют замкнутую фигуру-стимул и рисуют за ее пределами, т. е. рисунок будет только снаружи. Более креативные люди будут работать внутри закрытой части. Высоко креативные люди будут синтезировать, объединять, и их не будет сдерживать никакой замкнутой контур, т. е. рисунок будет как снаружи, так и внутри стимульной фигуры.

1балл — рисуют только снаружи.

2балла — рисуют только внутри.

3балла — рисуют как снаружи, так и внутри.

Общий сырой балл по оригинальности (О) равен сумме баллов по этому фактору по всем рисункам.

4. Разработанность — симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок асимметричным.

0 баллов — симметрично внутреннее и внешнее пространство.

1 балл — асимметрично вне замкнутого контура.

2 балла — асимметрично внутри замкнутого контура.

3 балла — асимметрично полностью: различны внешние детали с обеих сторон контура и асимметрично изображение внутри контура. Общий сырой балл по разработанности (Р) — сумма баллов по фактору разработанность по всем рисункам.

5. Название — богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути изображенного на рисунках (прямое описание или скрытый смысл, подтекст).

0 баллов — название не дано

1 балл — название, состоящее из одного слова без определения.

2 балла — словосочетание, несколько слов, которые отражают то, что нарисовано на картинке.

3 балла — образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, т. е. скрытый смысл.

Общий сырой балл за название (Н) будет равен сумме баллов по этому фактору, полученных за каждый рисунок.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ПО ТЕСТУ ДИВЕРГЕНТНОГО МЫШЛЕНИЯ

БЕГЛОСТЬ Общее количество выполненных рисунков. Возможно max 12 баллов (1 балл за каждый рисунок).

ГИБКОСТЬ Количество изменений категорий, считая от первой картинке. Возможно max 11 баллов (1 балл за каждое изменение категории).

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ Где выполняется рисунок:

—вне стимульной фигуры — 1 балл

—внутри стимульной фигуры — 2 балла

—внутри и снаружи стимульной фигуры — 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору по всем нарисованным картинкам). Возможно max 36 баллов.

РАЗРАБОТАННОСТЬ Где дополняющие детали создают асимметрию изображения:

—симметрично повсюду — 0 баллов

—асимметрично вне стимульной фигуры — 1 балл

—асимметрично внутри стимульной фигуры — 2 балла

—асимметрично внутри и снаружи — 3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок). Возможно max 36 баллов.

НАЗВАНИЕ

Словарный запас и образное, творческое использование языка:

—название не дано — 0 баллов

—название из одного слова — 1 балл

—название из нескольких слов — 2 балла

—образное название, выражающее больше, чем показано на картинке —

3 балла

(суммируются баллы по данному фактору для всех нарисованных картинок). Возможно max 36 баллов. Итог подсчета по основным параметрам теста дивергентного мышления

Беглость — учащийся работает быстро, с большой продуктивностью. Нарисовано 12 картинок. Оценивание — по одному баллу за каждую картинку. Максимально возможный сырой балл — 12.

Гибкость — учащийся способен выдвигать различные идеи, менять свою позицию и по-новому смотреть на вещи. Один балл за каждое изменение категории, считая с первой перемены (существует четыре возможные категории). Максимально возможный суммарный сырой балл — 11.

Оригинальность — учащегося не сдерживают замкнутые контуры, он перемещается снаружи и внутри контура, чтобы сделать стимульную фигуру частью целой картины. По три балла за каждую оригинальную картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Разработанность — учащийся добавляет детали к замкнутому контуру, предпочитает асимметрию и сложность при изображении. По три балла за каждую асимметричную внутри и снаружи картинку. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Название — учащийся искусно и остроумно пользуется языковыми средствами и словарным запасом. По три балла за каждую содержательную, остроумную, выражающую скрытый смысл подпись к картинке. Максимально возможный суммарный сырой балл — 36.

Максимально возможный общий суммарный показатель (в сырых баллах) за весь тест — 131.