

**Министерство образования и науки Нижегородской области
Управление образования и молодежной политики администрации
Городецкого муниципального округа**

МБОУ "СШ № 1 имени А. В. Ворожейкина"

Принята
на заседании
педагогического совета
протокол №1 от 30.08.2023 г.

Утверждено приказом
И.о директора
МБОУ «СШ №1
имени А.В.Ворожейкина»
№ 251-од от 01.09.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
направленность - техническая

«Основы компьютерной графики»

Возраст детей: 10 – 11 лет.

Срок реализации программы: 1 год.

Составила:

Соколова Ольга Сергеевна

учитель начальных классов

г. Городец, 2023 г.

Оглавление:

| | |
|--|------|
| 1. Информационная карта программы..... | 3 |
| 2. Пояснительная записка..... | 4-5 |
| 3. Учебный план..... | 6 |
| 4. Содержание программы | 7-8 |
| 5. Календарно-тематическое планирование..... | 9-10 |
| 6. Методическое обеспечение..... | 11 |
| 7. Список литературы..... | 12 |

1. Информационная карта программы.

| | |
|--|---|
| Название программы | Программа дополнительного образования «Основы компьютерной графики» |
| Руководитель программы | Директор МБОУ «Средняя школа №1 им. А.В.Ворожейкина» |
| Автор программы | Учитель начальных классов Соколова Ольга Сергеевна |
| Адрес учреждения | г. Городец, ул. Свердлова, д.17 |
| Цель и основные задачи программы | <p>Цель: Педагогическое обеспечение мотивации школьников к познанию окружающего мира и техническому творчеству, создание условий для самореализации учащихся в творчестве.</p> <p>Задачи: <i>Образовательные</i> – углубить знания по работе с графическим редактором Paint, познакомить с основными принципами работы программы Power Point, Photoshop и Movie Maker познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы на компьютере. <i>Воспитательные</i> - 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. <i>Развивающие</i> - развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.</p> |
| Возраст детей, на которых рассчитана программа | Учащиеся школы 10 - 11 лет. |
| Срок реализации программы | Программа краткосрочная, рассчитана на 1 год (68 часов), занятия по 2 часа в неделю. |
| Основные формы работы | Теоретические занятия: объяснение Практические занятия: работа с компьютером, выполнение творческих работ. |

2. Пояснительная записка.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент общего образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования — в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков, основных психических качеств личности учащихся.

Широкое внедрение компьютерных технологий в учебный процесс лежит в основе практически всех концепций реформирования общеобразовательной школы, подтверждая рекомендации Министерства образования РФ. Программа «Основы компьютерной графики» позволяют раскрыть творческий потенциал учащихся на основе квалифицированного использования сложных компьютерных технологий.

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей учащегося области, другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной естественно-научной картины мира, основанной на мотивах, потребностях, ценностях, идеалах ученика, определяющих его место и роль в конкретном социуме, дающих возможность построить образ о самом себе как саморазвивающейся личности.

Новизной дополнительной образовательной программы: можно считать организацию жизнедеятельности детских 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.

Актуальность. В настоящее время информатика является одной из перспективных областей развития науки. Практически в каждой семье есть компьютер. Если спросить ребёнка 7-13 лет, для чего он использует компьютер, то большинство скажет: «Для компьютерных игр, для просмотра мультфильмов и клипов». Программа «Основы компьютерной графики» открывает возможности раскрыть свои таланты, как художника, мультипликатора, сценариста; обогащают их внутренний мир, позволяют с пользой провести свободное время.

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

Задачи:

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

Сроки реализации программы «Основы компьютерной графики» рассчитана на 1 год обучения (68 часов), предназначена для детей 10-11 лет. В этом возрасте детям прилагаются усилия для расширения научных знаний, ребенок впервые начинает самостоятельно искать решение поставленной перед ним задачи, выстраивая логические цепочки действий. Результат работы над проектом обеспечивает ребенку значимое место среди сверстников, расширение знаний, кругозора, интеллекта, речи, что является залогом хорошего общения. Участие в социально признаваемой и одобряемой деятельности позволяет ему осознать и оценить себя, приобрести уверенность в собственной значимости и при этом адекватно отнестись к оценкам других. Занятия в группе проводятся 2 раз в неделю. Наполняемость групп детей -15 человек. Занятия кружка строятся в соответствии с гигиеническими требованиями СанПин, а также с рекомендациями по использованию компьютеров в школе Министерства образования. Работа за компьютером чередуется с работой по получению, закреплению или контролю знаний. Проводятся физкультминутки и отдых для глаз.

3. Учебный план программы.

| Основные разделы | общее кол-во часов | В том числе | |
|---|--------------------|-------------|--------|
| | | теоретич. | практ. |
| 1. Введение. | 1 | 1 | |
| 2. Освоение графического редактора Paint. | 12 | 1 | 11 |
| 3. Освоение программы MS Power Point. | 12 | 1 | 11 |
| 4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point. | 10 | 1 | 9 |
| 5. Освоение программы Photoshop | 19 | 2 | 17 |
| 6. Освоение программы Windows Movie Maker. | 14 | 2 | 12 |
| Итого по предмету: | 68 | 8 | 60 |

4. Содержание программы

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

2. Освоение графического редактора Paint. 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.

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.

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.

5. Освоение программы Photoshop Основы обработки графических и растровых изображений. Растровое изображение, пиксель, инструменты, слои, интерфейс, палитры.

Практические работы: Исследование основного меню программы, основных панелей и палитр. Работа с изображениями. применение инструмента Кисть и Архивная художественная кисть. Устранение с фотографии «красных глаз». Работа с разными цветовыми оттенками. Работа со слоями, применение эффектов к ним

6. 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.

В результате освоения программы учащиеся должны:

Знать:

- основные приёмы создания и сохранения рисунков в графическом редакторе Paint;
- этапы создания презентаций в программе Power Point;
- назначение и возможности графического редактора Photoshop;

- этапы работы в программе Windows Movie Maker.

Уметь:

- выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point, Photoshop, Windows Movie Maker;
- разрабатывать сценарий мультфильма;
- с помощью программы Power Point создавать мультфильм;
- применять программу записи звука;
- создавать простейшие фильмы в программе Windows Movie Maker.

Основные формы и методы работы с учащимися:

- занятия лекционного типа с демонстрацией слайдов, видеофильмов и другого иллюстративного материала;
- групповая практическая работа;
- самостоятельная работа;
- индивидуальные консультации

На протяжении всех занятий отслеживается:

- степень усвоения знаний методами наблюдения и качеством выполненных заданий
- развитие творческих способностей детей посредством анализ выполненных заданий
- мотивация к знаниям
- достижения каждого воспитанника исходя из его способностей.

Итогом работы детей является создание индивидуальных творческих работ, которые могут быть представлены на:

- ❖ родительских собраниях: это могут быть фильмы, посвящённые 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, областных и всероссийских конкурсах

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

5. Календарно - тематическое планирование.

| № п/п | Дата | Тема занятия | Кол- во часов |
|---|------|---|---------------|
| 1. Введение. | | | |
| 1 | | Задачи работы кружка. Организация рабочего места и правила поведения в компьютерном кабинете | 1 |
| 2. Освоение графического редактора Paint. | | | |
| 2 | | Основы обработки графических изображений. | 1 |
| 3 | | Графический редактор, назначение и основные функции. Палитра цветов. Разновидности инструментов. | 1 |
| 4-5 | | Техника создания изображений. | 2 |
| 6 | | Преобразование рисунка. | 1 |
| 7 | | Копирование и перемещение рисунка | 1 |
| 8 | | Симметрия в жизни и на экране. | 1 |
| 9-10 | | Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения. | 2 |
| 11-12 | | Работа с текстом в графическом редакторе. | 2 |
| 13 | | Создание проекта | 1 |
| 3. Освоение программы MS Power Point. | | | |
| 14-15 | | Структура презентации. | 2 |
| 16-17 | | Создание текстовых слайдов. | 2 |
| 18-19 | | Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. | 2 |
| 20 | | Вставка графических объектов в слайды. | 1 |
| 21 | | Рисование форм и линий. | 1 |
| 22-23 | | Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм. | 2 |
| 24 | | Настройка показа слайдов. | 1 |
| 25 | | Добавление аудио- и видеоэффектов. Настройка просмотра презентаций. | 1 |
| 4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point. | | | |
| 26-27 | | Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма. | 2 |
| 28-29 | | Создание слайдов мультфильма. | 2 |
| 30 | | Редактирование слайдов. | 1 |
| 31 | | Вставка звука и озвучивание героев мультфильма. | 1 |
| 32-34 | | Соединение слайдов и сохранение мультфильма. | 3 |
| 35 | | Просмотр мультфильмов. | 1 |
| 5. Освоение программы Photoshop. | | | |
| 36-37 | | Знакомство с компьютерной программой Photoshop. Назначение и возможности программы. | 2 |
| 38-39 | | Основные инструменты, меню, панели и палитра | 2 |
| 40-43 | | Основы работы с растровыми изображениями. | 4 |
| 44-45 | | Дополнительные средства Photoshop. | 2 |
| 46-48 | | Работа со слоями: эффекты и дополнительные инструменты. | 3 |
| 49 | | Коррекция цвета изображения и окрашивание. | 1 |
| 50 | | Текст в Photoshop. | 1 |
| 51-52 | | Выделение фрагментов изображения и работа с ними. | 2 |

| | | | |
|---|--|---|---|
| 53-54 | | Творческая работа | 2 |
| 6. Освоение программы Windows Movie Maker | | | |
| 55 | | Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. | 1 |
| 56-57 | | Вставка изображения. | 2 |
| 58 | | Монтаж фильма. | 1 |
| 59 | | Настройка видеоэффектов и видео переходов. | 1 |
| 60-62 | | Вставка звука или музыки. Создание названий и титров. | 3 |
| 63-64 | | Завершение создания фильма. | 2 |
| 65-67 | | Создание собственного фильма с помощью программы Windows Movie Maker. | 3 |
| 68 | | Итоговая проектная работа. | 1 |

6.Методическое обеспечение программы

Для реализации программы необходимо:

1. Кабинет, оснащённый персональными компьютерами.
2. Техническое оснащение занятий: компьютер (монитор, системный блок, колонки, клавиатура, мышь, коврик для мыши), сервер, принтер, сканер, видеопроектор, Internet.
3. Программное обеспечение: графический редактор Paint, Photoshop, Windows Movie Maker, MS Power Point.
4. Материалы: тетради, ручки, карандаши, линейки, штрих, ластик, флэш-карта, карта памяти, бумага для принтера, цветной и чёрный картридж, файлы.
5. Оснащение: доска, фломастеры для доски, компьютерные столы, регулируемые стулья.

7. Список литературы.

1. Сагман С. Microsoft Office 2000-М.ДМК Пресс,2002г.
2. А.В.Петроченков «Hardware-компьютер и периферия», Москва «Манускрипт»,1995
3. <http://www.ipkro.isu.ru/informat/plans/leonov.htm>
4. Образовательный портал Ucheba.com
5. Программы для общеобразовательных учреждений 2-11 классы. Составитель М.Н.Бородин. Москва. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007
6. Л. Заголова. Компьютерная графика. Москва. Лаборатория Базовых Знаний, 2005.
7. Сайт. <http://www.edc.samara.ru/~animation/kaltemplan.htm>
8. Т. Подосенина Искусство компьютерной графики для школьников, ВHV-Санкт-Петербург, 2004
9. Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.:ЭНТРОП, 1995.
10. Н.Угринович Информатика и информационные технологии 10-11классы.Москва. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006г.

