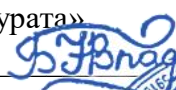


МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Алтайского края
Комитет Администрации Целинного района по образованию
МБОУ «Бочкаревская СОШ имени Героя Советского Союза Д. И. Шкурата»



Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол от «31» августа 2023г. Протокол
№1

Утверждаю
Директор МБОУ «Бочкаревская СОШ
имени Героя Советского Союза Д. И.
Шкурата»
Н. В. Бабинчук 
Приказ №76
от «31» августа 2023г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Создание мультимедийных продуктов»

Возраст обучающихся: 11-18 лет
Срок реализации: 1 год

Автор- составитель:
Урайчик К. О.

АННОТАЦИЯ к рабочей программе **дополнительного образования**

Уровень образования: основное общее и среднее общее образование

Направленность программы: техническое направление

Количество часов в год: 136

Количество часов в неделю: 4

Форма промежуточной аттестации: защита проектных работ

Срок реализации: 2023-2024 уч. год

Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной программы «Создание мультимедийных продуктов» имеет техническую направленность.

Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность, отличительная особенность

На занятиях кружка обучающиеся познакомятся с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решениями логических задач.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую “паутину” миллионы отдельных домашних компьютеров. С каждым годом количество учащихся активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Webстраницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание. Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика – необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

Состав группы: разновозрастной.

Программа направлена на социальную адаптацию, культурное развитие личности учащихся, их творческую самореализацию посредством разновозрастного общения. В группу набираются дети с различным уровнем подготовки и интеллектуальных способностей.

Актуальность программы в том, что в нашем информационнокомпьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с природой, трудом и искусством.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию экологической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира.

Отличительной особенностью является и использование нестандартных материалов при изготовлении поделок в технике флористики. А компьютер помогает увидеть необычную форму листочка, травинки, обратить внимание на лепестки неприметного полевого цветка, красоту крыльев бабочки. А педагог с помощью данных технологий учит ребёнка увидеть неброскую красоту родного края, старается разбудить в нем художника, развивает собственное видение мира. Содержание программы “Компьютерная графика” не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, чувство знания.

Возраст учащихся:

По программе могут обучаться дети в возрасте от 11 до 18 лет.

Уровень программы

Программа относится к программам базового уровня. В процессе обучения

накапливаются базовые знания, умения и навыки, что способствует не только успешности обучения, но и создаёт возможности освоения творческо-продуктивной, проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Объем, сроки и этапы реализации программы

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения – 136 часов.

Форма и режим обучения

Форма обучения: очная

Режим обучения: Учебные занятия проводятся по группам

Особенности организации образовательного процесса

Состав группы: переменный.

Форма организации занятий: групповые.

Виды занятий:

- беседы;
- игры;
- дискуссии;
- выполнение самостоятельной работы;
- творческие мастерские;
- проектная деятельность.

Цель программы

– заинтересовать учащихся, показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений;

– освоить основные технические приемы работы с растровыми графическими редакторами на примере русскоязычной версии программы Adobe Photoshop, MSPaint др.

Задачи программы (предметные, метапредметные, личностные)

- Познакомить учащихся с видами и основными понятиями компьютерной графики.
- Исследовать достоинства и недостатки растрового изображения.
- Познакомить учащихся с основными инструментами растровых графических редакторов на примере русскоязычной версии программы Adobe Photoshop, MSPaint и CorelDraw.
- Рассмотреть форматы файлов растровой графики.
- Изучить методику сканирования изображений.
- Исследовать приемы обработки изображений.
- Познакомить учащихся с некоторыми правилами компьютерного дизайна.
- Развивать способности учащихся к информатике.
- Предоставить учащимся возможность проанализировать их способности в области информатики и информационных технологий.

Программа курса разработана в соответствии со следующими **принципами**:

- 1) **принцип гуманизации** (диалогическое, творческое, личностное и индивидуализированное взаимодействие, оно обеспечивает не просто передачу некоторого содержания знаний, умений, навыков, привычек, способов действия и т.п. от учителя учащимся, но и их взаимообогащающее личностное развитие);
- 2) **лично-ориентированный подход**, предполагающий признание уникальности каждой личности, создание условий для познавательной активности учеников, формирование творческой личности, стремящейся к самообразованию;
- 3) **деятельностный принцип**, заключающийся в обучении не готовым знаниям, а процедурам учебной деятельности по приобретению знаний, способам мышления, приемам анализа, осмысления;

4) **коммуникативный принцип** предполагает создание иноязычной среды, в которой ребенок может свободно ориентироваться и уметь адекватно реагировать в различных ситуациях.

Главной целью является практическое овладение английским языком, освоение тех операций с материалом, которые необходимы для понимания и выражения мыслей на английском языке.

Согласно требованиям ФГОС у детей формируются **метапредметные** результаты:

Коммуникативные.

Умение активно использовать речевые средства и средства информационных и коммуникационных технологий (далее — ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов стороны сотрудничества.

Умение выражать свои мысли.

Познавательные.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Умение использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета.

Умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета.

Регулятивные.

Способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления.

Умение использовать знаково-символические средства представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач.

Определение общей цели и путей ее достижения; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Планируемые результаты

Обучающиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение программы Photoshop, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами.
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части курса обучающиеся должны уметь:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
 - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
 - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
 - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
 - работать с контурами объектов; • создавать рисунки из кривых;
 - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
 - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
 - выполнять обмен файлами между графическими программами.
- использовать различные инструменты для создания, редактирования графических объектов, работать с палитрой, выполнять основные действия с документами (создание, открытие, сохранение и т.д.);
 - работать с палитрой слоев, делать необходимые настройки, соединять слои, выполнять различные эффекты слоя, выполнять монтаж изображений;
 - применять различные фильтры, работать с текстом, трафаретом, создавать необходимые настройки этих инструментов;
 - создавать простейшую анимацию из кадров по алгоритму, оптимизировать, сохранять и загружать анимацию.

Содержание программы

Раздел «Paint, Gimp, Painter Net»

Содержание раздела:

1. Введение в компьютерную графику. Редакторы.
2. Графический редактор Paint, , Painter Net.
3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.
4. Инструмент графические объекты.
- 5.. Инструменты Кисть, Заливка.
6. Копирование и вставка, поворот объекта
7. Работа с фрагментами рисунка.
8. Рисование орнаментов. Подписывание рисунков.
9. Особенности редактора Gimp
10. Инструменты.
11. Разработка и выполнение творческих работ.

Раздел «Adobe Photoshop»

Содержание раздела:

12. Введение в компьютерную графику. Сканирование.
13. Графический редактор Adobe Photoshop.
14. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.
15. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.
16. Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.
17. Основные виды фильтров и способы их применения.
18. Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.
19. Некоторые эффекты в Adobe Photoshop.
20. Создание проекта.
21. Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.

Тематическое планирование

Название темы	Всего часов
1. Введение в компьютерную графику. Редакторы.	6
2. Графический редактор Paint, , Painter Net.	6
3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	6
4. Инструмент графические объекты.	6
5. Инструменты Кисть, Заливка.	6
6. Копирование и вставка, поворот объекта	6
7. Работа с фрагментами рисунка.	6
8. Рисование орнаментов. Подписывание рисунков.	6
9. Особенности редактора Gimp	6
10. Инструменты.	6
11. Разработка и выполнение творческих работ	11
12. Введение в компьютерную графику. Сканирование.	6
13. Графический редактор Adobe Photoshop.	6
14. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.	6
15. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.	6
16. Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.	6
17. Основные виды фильтров и способы их применения.	6
18. Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	6

19. Некоторые эффекты в Adobe Photoshop.	6
20. Создание проекта.	6
21. Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.	11
Итого по программе	136