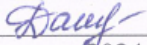



**Российская Федерация**  
Администрация муниципального образования «Светловский городской округ»  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**  
**средняя общеобразовательная школа № 5**

Принята на заседании Методического  
(педагогического) Совета МБОУ СОШ № 5  
Протокол от 25.06.2024 г. № 6

Председатель Методического Совета  
 О.В. Даниленко  
«25» июня 2024 г.



Утверждена приказом директора  
МБОУ СОШ № 5  
от 26.06.2024 г. № 148

Директор МБОУ СОШ № 5  
 В.Е. Павлов  
«26» июня 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**  
**технической направленности**  
**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА И МУЛЬТИМЕДИА»**

**Возраст обучающихся:** 13-15 лет

**Срок реализации:** 9 месяцев

**Автор-составитель:**  
Епифанова Татьяна Николаевна,  
педагог дополнительного образования

**гор. Светлый**  
**2024/2025 учебный год**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Сегодня развитие компьютерной графики происходит с немыслимой скоростью и захватывает все большие пространства человеческой деятельности. Визуализация научных экспериментов, индустрия развлечений, полиграфия, кинематограф, видео, виртуальная реальность, мультимедиа и педагогические программы невозможны сегодня без компьютерной графики.

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Человек, занимающийся компьютерной графикой, активно расширяет свой кругозор, приобретает навыки работы с различного рода изображениями, развивает и тренирует восприятие, формирует исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа отражает потребности учащихся и школы.

### Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и мультимедиа» (далее Программа) направлена на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания необходимости использования компьютера как современного средства обработки различных видов информации.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития. Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества.

Программа является частью организационного продолжения школьного курса информатики, который включает в себя пропедевтический курс в начальной школе.

### Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы

#### Ключевые понятия:

*Информация* - это вся совокупность сведений об окружающем нас мире, о всевозможных протекающих в нем процессах, которые могут быть восприняты живыми организмами, электронными машинами и другими информационными системами.

*Алгоритм* - это организованная последовательность действий, понятных для некоторого исполнителя, ведущая к решению поставленной задачи

*Программа* — это ограниченный одиночный продукт, работающий в информационно-вычислительной сфере, а программное обеспечение — это совокупность отдельных программ, связанных в одну группу для достижения единого результата.

**Направленность программы** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и мультимедиа» является программой **технической направленности**.

#### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения Программы – базовый.

#### **Актуальность образовательной программы**

Актуальность заключается в том, что она позволяет осуществить социальный заказ воспитанников и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества; активизировать познавательную деятельность детей; реализовать их интерес к выбранному направлению.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии представляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу и синтезу. Умение для любой предметной области выделить систем понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

#### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Программа составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли овладеть всем комплексом знаний по организации исследовательской изобретательской деятельности, выполнении проектной работы, познакомиться с требованиями, предъявляемыми к оформлению и публичному представлению результатов своего труда, а также приобрести практические навыки.

Курс включает в себя материал, выходящий за рамки программы начальной школы по информатике и ИКТ, имеет прикладной характер.

Изучение курса окажется полезным, поможет в освоении всех дисциплин начальной школы, что, несомненно, имеет первостепенное значение для компетентного выполнения профессиональных функций. Реализация программы курса способствует развитию логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Программа обусловлена ее профориентационной направленностью, так как полученные знания, умения и навыки по программе помогут каждому ребенку в их дальнейшей жизни. Программа «Компьютерная графика и мультимедиа» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли овладеть всем комплексом знаний по организации исследовательской изобретательской деятельности, выполнении проектной работы, познакомиться с требованиями, предъявляемыми к оформлению и публичному представлению результатов своего труда, а также приобрести практические навыки работы с Microsoft Office. Образовательная программа рассчитана на создание образовательного маршрута каждого обучающегося.

В программу включён разнообразный познавательный и развивающий материал по изучению компьютерных технологий и различного программного обеспечения в различных областях человеческой деятельности; по созданию мультимедийных презентаций, обработке различных рисунков, схем и изображений; составлению и разработке проектов. Компьютерные технологии значительно развивают образное и пространственное мышление, помогают ребёнку разбираться в программном обеспечении и его применении в решении обучающих задач разного характера, воспитывают внимательность и аккуратность..

### **Практическая значимость образовательной программы**

Обучающиеся научатся настраивать аппаратное обеспечение компьютера, устанавливать программное обеспечение компьютера, используя системы программирования, освоят передовые технологии в области электроники и программирования, получают практические навыки их применения, научатся понимать принципы работы, возможностей и ограничений технических устройств, предназначенных для выполнения поставленных задач. Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только создавать конструкции, следуя предлагаемым пошаговым инструкциям, но и, проводя исследования и изобретательство, узнавать новое об окружающем их мире.

В результате освоения программы, обучающиеся освоят практические навыки определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; научатся понимать неветвящиеся (линейные) алгоритмы управления исполнителями.

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать проектно-конструкторскую и экспериментально-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные продукты.

## **Принципы отбора содержания образовательной программы.**

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- *принцип доступности* – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

- *принцип наглядности* – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы;

- *принцип сознательности и активности* – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

## **Отличительные особенности программы**

Отличительная особенность программы заключается в изменении подхода к обучению детей, а именно – внедрению в образовательный процесс исследовательской и изобретательской деятельности, организации коллективных проектных работ.

Структура занятий построена таким образом, что теоретические знания обучающийся получает одновременно с практикой, что является наиболее продуктивным и целесообразным.

Реализация программы позволит сформировать современную практико-ориентированную высокотехнологичную образовательную среду, позволяющую эффективно реализовывать проектно-конструкторскую и экспериментально-исследовательскую деятельность детей.

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

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

Решение задачи предполагает:

1. помощь в постановке целей презентации;
2. проработку плана презентации, её логической схемы;
3. стилевое решение презентации;
4. дизайн слайдов презентации;
5. создание анимационных и видео-роликов;
6. озвучивание презентации;
7. сборку презентации.

Данная программа представляет мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий, благодаря ей можно создать

настоящее художественное произведение. Программа имеет социально-практическую направленность.

### **Цель образовательной программы.**

Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив обучающихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Создать условия, обеспечивающие социально-личностное, познавательное, творческое развитие ребенка в процессе изучения основ графики и анимации с использованием компьютерных технологий.

### **Задачи образовательной программы:**

Теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработке компьютерной графики и анимации. Применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

### **Образовательные:**

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

### **Воспитательные:**

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

### **Развивающие:**

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

### **Отличительные особенности программы:**

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

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

### **Педагогическая целесообразность данной программы.**

Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования в частности дополнительного образования.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и мультимедиа и уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

В связи с активным вхождением данного направления в жизнь у каждого цивилизованного человека встал вопрос о необходимости его изучения в средних и высших учебных заведениях нашей страны.

*Corel Draw* в настоящее время является одной из наиболее популярных векторных графических программ. Свою популярность программа приобрела благодаря тому, что позволяет начинающим и профессиональным художникам создавать иллюстрации различной сложности.

*Adobe PhotoShop* - самая популярная в мире программа редактирования растровых изображений. Она используется для ретуширования, тоновой, цветовой коррекции, а также с целью построения коллажей, в которых фрагменты различных изображений сливаются вместе для создания интересных и необычных эффектов.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и прodelывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и мультимедиа» предназначена для учащихся 13-15 лет. Принимаются все желающие. Группы являются смешанными, разновозрастными, но при их формировании и в образовательном процессе обязательно учитываются возрастные, физические и психологические особенности детей. Набор детей в объединение – свободный.

### **Особенности организации образовательного процесса.**

Программа является бесплатной для обучающихся школы. Группа формируется из числа учащихся 5-6 классов образовательной организации, реализующей программу. Программа предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми. Состав группы включает 10-15 человек.

### **Формы обучения по образовательной программе:**

- Форма обучения – очная.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 2 час. Занятия проводятся 1 раз в неделю – по 2 часа каждое.

### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа, включая индивидуальные консультации, экскурсоводческие практикумы, тренинги, посещение экскурсий.

**Формы занятий:** основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

При проведении занятий традиционно используются *три формы работы:*

- *демонстрационная*, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- *фронтальная*, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- *самостоятельная*, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

### **Планируемые результаты освоения учащимися программы:**

*В результате изучения программы обучающиеся получают возможность формирования:*

#### **Личностных результатов:**

• *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

• В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

• Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).

• Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

#### **Метапредметных результатов:**

*Регулятивные УУД:*

• *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.

• *Проговаривать* последовательность действий.



- Учиться *высказывать* своё предположение (версию).
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

*Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские и объёмные геометрические фигуры.

*Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать рисунки в программах графический редактор Paint, Gimp.
- Иметь понятие о множестве.
- Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
- Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
- Уметь конструировать фигуру из её частей.

## **Механизм оценивания образовательных результатов.**

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

- **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;

- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;

- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;

- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

**Итоговый контроль** в формах

- практические работы;

- творческие проекты обучающихся; - контрольные задания.

**Самооценка и самоконтроль:**

определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

**Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;

- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

### Формы подведения итогов:

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Творческие проекты.
5. Конкурсы.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

В ходе реализации программы «Компьютерная графика и мультимедиа» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

**Первый уровень результатов** - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

**Второй уровень результатов** - получение обучающимися опыта работы на компьютере в графических программах Paint.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

Учащиеся 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;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов; - назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части данной программы, учащиеся должны уметь:

1) *создавать собственные иллюстрации, используя главные инструменты векторной программы Corel Draw, а именно:*

- 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;
  - получать объёмные изображения;
  - применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
  - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- 2) *редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, а именно:*

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии; - применять к тексту различные эффекты.

**Формы подведения итогов** реализации дополнительной образовательной программы:

- усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов;
- после изучения каждого раздела программы учащиеся выполняют творческие задания по данной теме;
- В конце года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, защита которого происходит на итоговых занятиях.

*Учащиеся должны знать:*

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

*Учащиеся должны уметь:*

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.

## **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы.**

### **Методическое и ресурсное**

Тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, тексты контрольных заданий, проверочные и обучающие тесты, разноуровневые задания, мультимедийные презентации, видеофильмы.

Программа дополнительного образования разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области информационных технологий компьютерной графики и анимации. Программа следует основным тенденциям в развитии современной методики обучения информатики:

- повышения мотивации учения; - коммуникативной направленности; - индивидуального подхода к детям.

Групповые занятия имеют следующую структуру:

*Вводная часть:*

- приветствие, организационный момент; - творческая разминка.

*Основная часть:*

- теоретический материал по теме занятия;
- разбор инструментов приложений по теме;
- просмотр видеоматериалов, графических работ, мультипликации;
- выполнение творческих заданий на компьютере.

- публикация, анализ работ учащихся *Заключительная часть:*

- закрепление пройденного материала в виде игр, речевых ситуаций;
- ориентировка на следующее занятие.

**Кадровое обеспечение:** методы и приемы, используемые педагогом, отражают его организующую, обучающую, контролирующую функции и обеспечивают ребенку возможность ознакомления и применения учебного материала.

### **Форма аттестации**

К основным методам следует отнести ознакомление, тренировку и применение. Сопутствующим является контроль, включающий коррекцию и оценку. Через показ и объяснение осуществляется ознакомление ребенка с учебным материалом, понимание и осознание его, а также создается

готовность к осуществлению тренировки, позволяющей формировать необходимые творческие навыки. При использовании метода тренировки особое место отводится контролю, так как происходит формирование навыка, действие с учебным материалом должно быть доведено до автоматизма. Педагог осуществляет контроль во время наблюдения за работой детей либо по средствам тестов.

В системе обучения детей компьютерной графике и мультимедиа большая роль отводится контролю за усвоением знаний и практических умений учащимися, определению результативности и выбору методов определения результатов.

### **Техническое обеспечение программы:**

Для методического обеспечения образовательной программы дополнительного образования имеется:

Компьютерный класс с индивидуальным рабочим местом на компьютере для каждого учащегося.

Мультимедийный проектор для демонстрации практических примеров и визуального обсуждения творческих проектов учащихся курса.

Интерактивная доска.

Принтер лазерный.

Сканер.

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

- операционная система Windows XP;
- графический редактор Paint;
- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа Movie Maker.

Дополнительно набор платных или условно платных программ: Adobe Photoshop, Corel Draw и др.

В программе предусмотрены две основные формы контроля:

**- текущий и итоговый контроль.**

В ходе *текущего контроля* проверяется, каков объем усвоенного материала использования различных инструментов графических приложений. Контроль осуществляется во время практических заданий. Также контроль осуществляется с использованием творческих игр (дидактических, сюжетных), в специально созданных игровых ситуациях, в драматизациях. В процессе текущего контроля результатом могут быть графические и анимационные проекты, творческие викторины. Во время изучения тем программы дети за выполненное задание получают баллы, подсчет которых в конце темы определяет степень освоения программного материала.

*Итоговый контроль* предполагает определение результатов усвоения программы за полугодие, год. Одним из способов определения результативности является тестирование. Такая форма контроля, как тестирование, позволяет наиболее объективно оценить знания детей, увидеть проблемы в знаниях и индивидуально подойти к возможностям компенсации пропущенных тем.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.**

**Тема 1: Основы работы на ПК.** Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с основными принципами создания анимации. Виды анимации. Анимация на основе ключевых кадров.

### **Тема 2. Компьютерная графика.**

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором

### **Тема 3. Создание презентаций в среде PowerPoint.**

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

### **Тема 4. Создание проекта «Мультфильм».**

Требования к созданию презентаций. Требования к защите проекта.

### **Тема 5. Защита проектов «Мультфильм».**

## ТЕМАТИЧЕСКИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
			Теория	Практика
1.	Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности	6	2	4
2.	Компьютерная графика	30	6	24
3.	Создание презентаций в среде PowerPoint	18	4	14
4.	Создание проекта «Мультфильм»	12	2	10
5.	Защита проекта «Мультфильм»	6	2	4
6.	<b>Общее количество часов</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>54</b>

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
<b>Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности (6 часа)</b>				
1.	Лекция	2	Инструктаж по технике безопасности.	Беседа-опрос
2.	Практика	4	Устройство ПК. Создание папок и сохранение файлов	Практическая работа
<b>Компьютерная графика (30 часов)</b>				
3.	Практика	1	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	Практическая работа
4.	Практика	1	Создание простейших рисунков	Практическая работа
5.	Практика	2	Создание простейших рисунков	Практическая работа
6.	Практика	2	Работа с фрагментами рисунка	Практическая работа
7.	Практика	2	Вставка текста в рисунок	Практическая работа
8.	Практика	2	Сканирование рисунков, фотографий	Практическая работа



9.	Практика	2	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint	Практическая работа
10.	Практика	2	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint	Практическая работа
11.	Практика	2	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
12.	Практика	2	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
13.	Практика	2	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
14.	Практика	2	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word	Практическая работа
15.	Практика	2	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word	Практическая работа
16.	Практика	2	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
17.	Практика	2	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
18.	Практика	2	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
<b>Создание презентаций в среде PowerPoint (18 ч.)</b>				
19.	Практика	2	Мультимедиа технологии. Разработка презентации.	Практическая работа
20.	Практика	2	Выбор макета, выбор дизайна.	Практическая работа
21.	Практика	2	Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов.	Практическая работа
22.	Практика	2	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	Практическая работа
23.	Практика	2	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	Практическая работа
24.	Практика	2	Использование анимации.	Практическая работа
25.	Практика	2	Переходы на слайдах. Использование гиперссылок	Практическая работа
26.	Практика	2	Вставка звука в презентацию.	Практическая работа
27.	Практика	2	Настройка смены слайдов по времени.	Практическая работа
<b>Создание проекта «Мультфильм» (12 ч.)</b>				
28.	Практика	2	Работа с графическими объектами. Поиск, обработка.	Практическая работа
29.	Практика	2	Создание структуры презентации. Выбор дизайна.	Практическая работа
30.	Практика	2	Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков.	Практическая работа
31.	Практика	2	Настройка анимации.	Практическая работа

32.	Практика	2	Вставка звука.	Практическая работа
33.	Практика	2	Отладка презентации	Практическая работа
<b>Защита проекта «Мультфильм» (2 час)</b>				
34.		2	Защита проекта.	Доклад

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика и мультимедиа»
1.	Начало учебного года	1 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 2 часа
5.	Количество часов	72 часа
6.	Праздничные дни	4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1-2 мая, 8-9 мая.
7.	Окончание учебного года	31 мая
8.	Период реализации программы	01.09.2024-31.05.2025

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) Гражданско-патриотическое
- 2) Нравственное и духовное воспитание;
- 3) Воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) Интеллектуальное воспитание;
- 5) Здоровьесберегающее воспитание;
- 6) Правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) Воспитание семейных ценностей;
- 8) Формирование коммуникативной культуры;
- 9) Экологическое воспитание.

**Цель** – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

**Формы** воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

**Методы:** беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

**Планируемый результат:** повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

В соответствии с основными принципами государственной политики в сфере образования воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

**Гражданско-патриотическое** - формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

**Нравственное и духовное воспитание** – обучение обучающихся пониманию смысла человеческого существования, ценности своего существования и ценности существования других людей.

**Воспитание положительного отношения к труду и творчеству** – формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства.

**Интеллектуальное воспитание** – оказание помощи в развитии в себе способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни.

**Здоровьесберегающее воспитание** – демонстрация значимости физического и психического здоровья человека; воспитание понимания

важности здоровья для будущего самоутверждения; обучение правилам безопасного поведения обучающихся на улице и дорогах.

*Социокультурное и медиакультурное воспитание* – формирование у обучающихся представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм», «фанатизм» (например, на этнической, религиозной, спортивной, культурной или идейной почве).

*Правовое воспитание и культура безопасности* – формирования у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, о принципах демократии, об уважении к правам человека и свободе личности, формирование электоральной культуры.

*Воспитание семейных ценностей* – формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.

*Формирование коммуникативной культуры* – формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию.

*Экологическое воспитание* – воспитание у обучающихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

*Художественно-эстетическое воспитание* – обогащение чувственного, эмоционально-ценностного, эстетического опыта обучающихся; развитие художественно-образного мышления, способностей к творчеству.

## КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами робототехническим конструктором, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Фестиваль техники	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
8.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.

### Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области".

### **Для педагога дополнительного образования:**

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

7. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.

8. Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.

#### **Электронные ресурсы:**

1. <http://webpractice.cm.ru>
2. <http://graphics.cs.msu.ru/>
3. <http://www.openclass.ru/pages/184433>
4. <http://fcior.edu.ru/>
5. [http://photoshop.demiart.ru/gfx\\_01.shtml](http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml)
6. <http://school-collection.edu.ru/>
7. <http://webpractice.cm.ru>
8. <http://www.fcior.edu.ru/card/3298/arhitektura-ompyutera.html>
9. [http://school-collection.edu.ru/catalog/res/43258ccd-0622-42ea-866b7274f7ac235a/view/.](http://school-collection.edu.ru/catalog/res/43258ccd-0622-42ea-866b7274f7ac235a/view/)