

**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 19
с. Луганское Красноармейского района Саратовской области»**

Рассмотрена
на педагогическом совете
МБОУ «СОШ № 19
с. Луганское»
Протокол № ____ от ____

«Утверждаю»
Директор МБОУ «СОШ №19
с. Луганское»
_____/Долбенчук Н. А./
" ____ " _____ 2016 г

ПРОГРАММА

дополнительного образования

«Компьютерная графика и анимация»

(техническая направленность)

Возраст 11-12 лет

Срок реализации программы 1 год

Руководитель кружка:
Некрасова Ирина Викторовна
учитель информатики и ИКТ

с. Луганское
2016

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.

Образовательный стандарт среднего (полного) общего образования по информатике и ИКТ содержит модуль «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации», который предполагает дать *общее представление* о системах автоматизированного проектирования конструкторских работ, средах компьютерного дизайна и мультимедийных средах. Программа «Компьютерная графика и анимация» 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 подростковых 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. И если спросить ребёнка 7-13 лет, для чего он использует компьютер, то большинство скажет: «Для компьютерных игр, для просмотра мультфильмов и клипов». Программа «Компьютерная графика и анимация» 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:

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

Воспитательные - 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.

Развивающие - развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

В рамках данной программы реализуются следующие педагогические принципы:

1. любовь и уважение к ребёнку 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 и условия реализации программы:

Программа кружка «Компьютерная графика и анимация» рассчитана на 1 год обучения (70 часов), предназначена для детей 11-12 лет. В этом возрасте подростком 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 подростку значимое место среди сверстников, расширение знаний, кругозора, интеллекта, речи, что является залогом хорошего общения. Участие в социально признаваемой и одобряемой деятельности позволяет подростку осознать и оценить себя, приобрести уверенность в собственной значимости и при этом адекватно отнестись к оценкам других.

Занятия в группе проводятся 1 раз в неделю. Наполняемость группы детей -15 человек. Занятия кружка строятся в соответствии с гигиеническими требованиями СанПин, а также с рекомендациями Министерства образования по использованию компьютеров в школе. Работа за компьютером чередуется с работой по получению, закреплению или контролю знаний. Проводятся физкультминутки и отдых для глаз.

Учебный план.

№	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.	16	1	15
4	Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point.	22	1	21
5	Освоение программы Windows Movie Maker.	19	2	17
	Итого по предмету:	70	6	64

Учебно - тематическое планирование.

№	Основные разделы	Кол-во часов	Формы и методы обучения		Формы организации	Формы контроля	Планируемый результат обучения		
1. Введение.									
1	Инструктаж по Т.Б. Задачи работы кружка.	1	Традиционное	Беседа	Фронтальная	Подпись в журнале по технике безопасности	Учащиеся должны <i>знать</i> о требованиях к организации рабочего места и правилах поведения в кабинете информатики.		
2. Освоение графического редактора Paint.									
2-3	Основы обработки графических изображений.	2	Учебно-практическое занятие	Диалог, наблюдение	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> : загружать редактор PAINT; <i>знать</i> : определение пикселя; - структуру окна PAINT; - группы инструментов; - назначение основного и вспомогательного цветов.		
4-5	Техника создания изображений.	2	Учебно-практическое занятие	Диалог, наблюдение	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> : выбирать наиболее подходящий инструмент при создании рисунка.		
6-7	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	2	Практическое занятие	Наглядные	Индивидуальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> : копировать и перемещать фрагменты рисунка.		
8-9	Симметрия в жизни и на экране.	2	Учебно-практическое занятие	Наглядные	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> сохранять симметрию при создании рисунка.		

1 0- 11	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения.	2	Учебно-практическое занятие	Наглядные	Индивидуальная	Практическая работа	Учащиеся должны уметь: вставлять рисунок из файла, производить всевозможные действия с объектами рисунка.		
1 2	Работа с текстом в графическом редакторе.	1	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Индивидуальная	Практическая работа	Учащиеся должны уметь добавлять в рисунок надписи.		
1 3	Итоговая работа	1	Создание проекта	Исследовательский	Индивидуальная	Анализ задания	Учащиеся должны самостоятельно создать свой рисунок на свободную тему в графическом редакторе Paint.		
3. Освоение программы MS Power Point.									
1 4- 1 5	Структура презентации.	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны знать: - запуск и структуру окна программы Power Point; уметь сохранять презентацию.		
1 6- 1 7	Создание текстовых слайдов.	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны уметь: - добавлять, форматировать и редактировать надписи.		
1 8- 1 9	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации,	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны знать: команды добавления и удаления слайда. Уметь выбирать наиболее подходящий фон к слайдам.		
2 0- 2 1	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий.	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны уметь вставлять рисунки из файла; создавать объекты с помощью инструментов панели рисования.		
2 2- 2 3	Группировка и разгруппировка форм;	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны уметь группировать и разгруппировать объекты и изменять их положение.		

2 4- 2 5	Настройка показа слайдов.	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> применять эффекты смены слайдов.		
2 6- 2 7	Добавление аудио- и видеозффектов.	2	Учебно-практическое занятие	Объяснение	Групповые+индивидуальные.	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> вставлять звук, записывать звук и вставлять в презентацию.		
2 8- 2 9	Настройка просмотра презентаций.	2	Практическое занятие	Проблемно-поисковый	Групповая	Презентация	Учащиеся должны <i>уметь</i> создавать простые презентации.		
4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS Power Point.									
3 0- 3 5	Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.	6	Учебное занятие	Объяснение	Групповая	Опрос	Учащиеся должны <i>уметь</i> создавать простейших сценарий мультфильма.		
3 6- 4 1	Создание слайдов мультфильма.	6	Учебное занятие	Объяснение	Групповая	Презентация	Учащиеся должны <i>уметь</i> воплощать главных героев мультфильма на слайды.		
4 2- 4 7	Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма.	6	Учебное занятие	Объяснение	Групповая	Презентация	Учащиеся должны овладеть <i>навыками</i> выразительного озвучивания героев мультфильма и подбора музыки.		
4 8- 4 9	Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	2	Учебное занятие	Объяснение	Групповая	Творческий проект	Учащиеся должны <i>уметь</i> защищать проект.		
5 0- 5 1	Просмотр мультфильмов.	2							
5. Освоение программы Windows Movie Maker.									

5 2- 5 3	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	2	Учебное занятие	Объяснение	Групповая	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> запускать программу Windows Movie Maker; знать: основные этапы создания фильма.		
5 4- 5 5	Вставка изображения.	2	Учебное занятие	Объяснение	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> импортировать изображение и знать основные форматы графических файлов, поддерживаемых данной программой.		
5 6- 5 7	Монтаж фильма. Настройка видеозффектов и видео переходов.	2	Учебное занятие	Объяснение	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> добавлять видеопереходы, эффекты в проект. и названий.		
5 8- 5 9	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	2	Учебное занятие	Объяснение	Фронтальная	Практическая работа	Учащиеся должны <i>уметь</i> вставлять музыку в проект, записывать звук, сохранять и вставлять на звуковую дорожку; добавлять названия в начало клипа, перед выбранным клипом, на выбранном клипе, после выбранного клипа и титры в конец фильма.		
6 0- 6 1	Завершение создания фильма.	2	Учебное занятие	Объяснение	Фронтальная		Учащиеся должны <i>уметь:</i> сохранять проект и файл фильма.		
6 2- 6 5 5	Создание собственного фильма с помощью программы Windows Movie Maker.	4	Проект	Проблемно-поисковый	Групповая	Фильм	Учащиеся должны <i>уметь</i> создавать самостоятельно собственный фильм.		
6 6	Защита проекта	5							
	Итого	70							

Содержание программы.

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

Раздел 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.

Раздел 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.

Раздел 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.

Раздел 5. 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;
- этапы работы в программе Windows Movie Maker.

Уметь:

- выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point, 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.

Методическое обеспечение программы (формы и методы)

Организационные форма обучения :

- 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).

Условия реализации программы.

Для реализации программы необходимо:

-*Программное обеспечение*: графический редактор Paint, программы: Windows Movie Maker, MS Power Point.

-*оборудование*:

- компьютеры;
- мультимедийный проектор;

Литература для учителя.

1. Сагман С. Microsoft Office 2000-М.ДМК Пресс, 2013г.
2. А.В.Петроченков «Hardware-компьютер и периферия», Москва «Манускрипт», 2015 г
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, 2013
6. Л. Заголова. Компьютерная графика. Москва. Лаборатория Базовых Знаний, 2015 г.
7. Сайт. <http://www.edc.samara.ru/~animation/kaltemplan.htm>
8. Т. Подосенина Искусство компьютерной графики для школьников, ВHV-Санкт-Петербург, 2014 г
9. Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.:ЭНТРОП, 2015 г.
10. Н.Угринович Информатика и информационные технологии 10-11классы.
Москва. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г.

Литература для ученика.

1. Т. Подосенина. Искусство компьютерной графики для школьников, ВHV-Санкт-Петербург, 2014 г
2. Н.Угринович Информатика и информационные технологии 10-11 классы.
Москва. БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013 г.