



**Министерство образования и науки Самарской области**  
**Центр внешкольной работы «Эврика»**  
- структурное подразделение государственного бюджетного  
общеобразовательного учреждения Самарской области  
средней общеобразовательной школы имени Героя Советского  
Союза Николая Степановича Доровского с.Подбельск  
муниципального района Похвистневский Самарской области  
(ЦВР «Эврика» - СП ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского  
с. Подбельск)

### **ПРИНЯТА**

на основании решения  
методического совета  
ЦВР «Эврика» - СП  
ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского  
с. Подбельск  
Вторая редакция  
Протокол № 1  
от «04» августа 2023 г.

### **УТВЕРЖДАЮ**

Директор  
ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского  
с. Подбельск  
В.Н. Уздяев  
Приказ № 048-од/э  
«04» августа 2023 г.

## **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка»**

Техническая направленность  
(вторая редакция – 2/2023)

Целевая аудитория: дети в возрасте от 7 до 17 лет

Срок реализации: 2 года



С=RU, О=ГБОУ СОШ  
им.Н.С.Доровского  
с.Подбельск,  
СН=В.Н.Уздяев,  
Е=podbel\_sch\_phvy@samara.  
edu.ru  
00e2de620d21d26701  
2023.08.04 14:28:12+04'00'

**Разработчик:** Пижамова Н.В., педагог  
дополнительного образования;

**Реализуют:** Пижамова Н.В.,  
Ларионова В.В., педагоги  
дополнительного образования

## Содержание

	Краткая аннотация программы	3
1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Направленность программы	3
1.2.	Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность программы	3
1.3.	Цели программы	5
1.4.	Задачи программы	5
1.5.	Организационно-педагогические и содержательные основы образовательного процесса программы	6
1.6.	Особенности учебно-воспитательной деятельности	6
1.7.	Мониторинг образовательного процесса	6
1.8.	Ожидаемые результаты образовательного процесса	8
2.	Тематическое планирование и содержание образовательной деятельности 1 года обучения	10
3.	Тематическое планирование и содержание образовательной деятельности 2 года обучения	18
4.	Ресурсное обеспечение программы	27
5.	Список использованных источников	28
	<b>Приложения к программе:</b>	
1	Календарно-тематическое планирование	29
2	План психолого-педагогического диагностирования	43
3	Учебно-методический комплект	

## **Краткая аннотация программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» относится к технической направленности и предназначена для детей 7-17 лет. Программа рассчитана на 2 года обучения, в каждом году обучения 3 модуля.

В программе рассматриваются основные принципы подготовки мультимедийных презентаций на примере программы Microsoft Power Point, основные принципы подготовки электронных публикаций на примере программы Microsoft Publisher, сканирование документов при помощи программы Fine Reader, создание электронного портфолио обучающегося, создание и обработка видео, мультфильмов, создание и обработка изображений.

Неизменная обязательная часть программы (инвариантная часть) содержит следующие модули: создание презентации, создание публикаций, графический редактор Paint, графический редактор Gimp, создание и обработка видео, мультипликация.

## **1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

### **1.1. Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» (далее – программа) имеет техническую направленность, при котором происходит создание проектов с использованием офисных программ, для развития изобретательских и рационализаторских способностей через проектную и учебно-исследовательскую деятельность.

### **1.2. Актуальность, новизна и педагогическая целесообразность**

#### **Актуальность.**

Программа нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности, на развитие информационно-коммуникационной компетентности.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по

дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования, учащихся по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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»;
- 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»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242;
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»);
- 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»;
- Письмо министерства просвещения России от 07.05.2020 №ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий»;
- Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ/ РМЦ. – Самара, ГБОУ ДО СО СДДЮТ, 2021;
- Методические рекомендации для субъектов РФ по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме (утв. Минпросвещения России 28.06.2019 №МР-81/02вн).

### **Новизна.**

Дополнительная часть программы предусмотрена для индивидуальных и подгрупповых занятий в качестве подготовки учащихся к ежегодным соревнованиям, конкурсам различных уровней: школьных, городских, окружных, всероссийской и международной олимпиаде.

По форме организации образовательного процесса программа **является модульной**:

1 год обучения: «Графический редактор Paint», «Создание публикаций», «Создание презентации»;

2 год обучения «Графический редактор Gimp», «Создание и обработка видео», «Мультипликация».

Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных целей и задач. Открытость, внутренняя подвижность содержания и технологий, учёт индивидуальных интересов и запросов — важнейшая характеристика данной модульной программы.

Данная программа при необходимости может быть реализована при помощи современных **дистанционных технологий**. Освоение предмета осуществляется по трем направлениям:

- 1) теоретические задания учащимся со ссылкой на автора и учебное пособие, с дальнейшим обсуждением темы и тестированием;
- 2) видео просмотр материала на заданную тему со ссылкой на интернет источник, с дальнейшим обсуждением темы и тестированием;
- 3) видео занятия в режиме «Онлайн» с использованием современных образовательных платформ.

При реализации программы используется **сетевое взаимодействие** с другими учреждениями, обеспечивающими возможность освоения учащимися программы с использованием ресурсов школ, на базах которых осуществляется образовательная деятельность согласно договору между ЦВР и общеобразовательными учреждениями.

Заключены договора о сотрудничестве по реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ ЦВР «Эврика – СП ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского с.Подбельск с ГБОУ СОШ им. Ф.Н. Ижедерева с.Рысайкино.

### **Педагогическая целесообразность.**

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении. Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся средней школы и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

Современное общество предъявляет большие требования к оформлению печатной продукции. Publisher предназначено для создания документов с большим количеством графики и надписей разных стилей. Publisher поддерживает большое количество разнородных элементов, которые размещаются на одной странице. Открытки, бюллетени, календари, брошюры, каталоги, а также огромное количество других видов печатной продукции — вот далеко не полный перечень того, что может создать учащийся на компьютере с помощью Publisher. В процессе создания электронных публикаций, мультфильмов обучающийся может проявить себя и как оформитель, и как художник. Программа Microsoft Publisher, Mowiemaker предъявляет повышенные требования к творческим способностям автора, к его художественному вкусу.

Современное общество предъявляет также большие требования к предоставлению информации. Один из способов оформления информации это презентация (от английского «presentation» – представление, или иногда говорят «слайд-фильм»). В процессе создания презентаций учащийся может проявить себя и как автор интриги (сценарист), и как режиссер, и как художник, и даже как исполнитель. Программа Microsoft Power Point предъявляет повышенные требования к творческим способностям автора, к его художественному вкусу.

### **1.3. Цель**

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей учащихся, формирование информационной компетенции и культуры, представлений о графических возможностях компьютера, развитие информационно - коммуникационных компетенций.

### **1.4. Задачи**

Воспитательные:

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Обучающие:

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

## **1.5. Организационно-педагогические и содержательные основы образовательного процесса программы**

### **1.5.1. Режим работы детского объединения**

Программа рассчитана на 2 года обучения, 108 часов в год, 3 часа в неделю, занятия - 2 раза в неделю.

Программа ориентирована на детей в возрасте от 7 до 17 лет. Набор в группы – свободный, принимаются все желающие дети.

Программа реализуется на базах школ района, в больших школах группы формируются из детей, близких по возрасту (начальные, или средние, или старшие классы), в малокомплектных школах формируются разновозрастные группы, в которых могут оказаться как дошкольники, так и старшеклассники, в таких группах образовательный процесс строится в соответствии с возрастом и уровнем подготовки через работу в микрогруппах, индивидуальную работу, индивидуальные образовательные маршруты, наставничество.

В связи с этим в группе деятельность осуществляется по возрастным подгруппам: 7-9 лет, 10-12 лет; 13-15 лет, 16-17 лет.

Количество учащихся в группе – от 10 до 15 человек.

### **1.5.2. Виды, формы и особенности проведения занятий**

В зависимости от приоритета обозначенных целей и задач в учебной деятельности педагог использует следующие виды занятий:

- теоретические занятия по формированию знаний;
- практические занятия, направленные на формирование умений применять знания на практике, отработку навыков, компетентностей, основная форма занятий: упражнения и выполнение групповых и индивидуальных практических работ.

- воспитательные, конкурсные мероприятия;
- занятия - экскурсии, занятия - викторины и т.д.\_

#### Формы обучения:

- фронтальная – одновременная работа со всеми учащимися;
- индивидуально-фронтальная – чередование индивидуальных и фронтальных форм работы;
- групповая – организация работы в группах;
- индивидуальная – индивидуальное выполнение заданий, решение проблем.

### **1.6. Особенности учебно-воспитательного процесса**

При изучении курса применяются различные формы и методы воспитательной работы. Это и беседы, и экскурсии, и др. Все они проходят в рамках занятия, среди которых интересны такие как: занятие - викторина; занятия по формированию этических норм, приобщению детей к нравственным и культурным ценностям (беседы, ролевые игры, экскурсии в музеи, участие в выставках), выставки, конкурсы.

Для создания целостной системы воспитания и обучения в работе объединения особое место отводится работе с родителями по выявлению воспитательных возможностей семьи, приобщению родителей к участию в совместной деятельности, в играх с детьми.

В течение учебного года педагогом проводятся:

- родительские собрания;
- индивидуальные беседы, консультации, анкетирования.

### **1.7. Мониторинг образовательного процесса**

#### **1.7.1. Контроль образовательных результатов**

Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный, текущий, итоговый, оперативный.

**Предварительный контроль** проводится в первые дни обучения.

**Текущий контроль** проводится через опрос, практические работы, выставки, видео и фотографии работ.

**Итоговый контроль** проводится через организацию выставки работ, презентации собственных моделей, устной защиты учащимися своих проектов и практических работ, а также по результатам участия детей в конкурсах, выставках и др. мероприятиях.

**Оперативный контроль** осуществляется в ходе объяснения нового материала с помощью контрольных вопросов.



На каждом занятии педагог использует **взаимоконтроль и самоконтроль**.

Систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательных программ (ЗУНы). Результаты исследований отражаются в журналах.

Уровень освоения образовательных программ (УООП) включает в себя две составляющие: уровень знаний (УЗ) и уровень умений и навыков (УУН), фиксируется в журнале 3 раза в год: сентябрь, декабрь, май.

### 1.7.2. Критерии оценки результативности образовательной деятельности

Систематически организуется деятельность, направленная на изучение уровня освоения образовательных программ. Результаты исследований отражаются в журнале.

Содержание диагностики ЗУН в %		
Уровень теоретич знаний	Знания	
Низкий	Владеет некоторыми конкретными знаниями. Знания воспроизводит дословно и буквально.	Н
Средний	Запас знаний близкий к содержанию образовательной программы. Неполное владение понятиями терминами, законами, теорией.	С
Высокий	Запас знаний полный. Информацию воспринимает, понимает, умеет переформулировать своими словами.	В
Уровень практич. Умений и навыков	Специальные умения, навыки.	
Низкий	В практической деятельности допускает серьезные ошибки, слабо владеет умениями и навыками	Н
Средний	Владеет специальными навыками на репродуктивно-подражательном уровне.	С
Высокий	Воспитанник владеет творческим уровнем деятельности (самостоятелен, высокое исполнительское мастерство)	В

Уровень освоения образовательных программ (УООП) включает в себя две составляющие: уровень теоретических знаний и уровень практических умений и навыков, данные фиксируются 3 раза в год: сентябрь, декабрь, май.

**Оценка качества** освоения программы производится при помощи:

- тестирования (теория);
- зачета творческой работы;
- педагогических наблюдений;
- карты самооценки.

### 1.7.3. Психолого-педагогическая диагностика

Для совершенствования образовательного процесса и наиболее полного определения результатов работы по Программе необходимо провести педагогическое диагностирование по принципу объективности и систематичности.

Педагогическое диагностирование проводится в соответствии с планом графиком.

Диагностирование проводится:

- личности учащихся (определения их творческого потенциала и уровня нравственной воспитанности);
- коллектива учащихся (состав группы, актив группы, ее организованность, сплоченность, общественное мнение в группе, составляя как общую, так и социально-психологическую характеристику группы). Диагностирование включает в себя контроль, проверку и оценивание статистических данных, анализ, прогнозирование дальнейшего развития деятельности педагогом- психологом учреждения.

Большую роль в диагностике результатов играет целенаправленное наблюдение за поведением ребёнка на экскурсиях, во время проведения и подготовки к мероприятиям: как ребёнок общается со сверстниками, реагирует на проблемные ситуации и трудности (наличие агрессии, доброжелательности, пассивности, активности и пр.).

По результатам диагностического исследования группы учащихся составляется аналитическая справка. Результаты диагностики фиксируются в личном портфолио педагога.

Таким образом, диагностическая деятельность педагога способствует интеллектуальному и творческому развитию учащихся.

Методы, применяемые при изучении воспитанников (анкетирование, тестирование, наблюдения, беседы), должны отвечать критериям объективности, надёжности, и достоверности. Результатом психолого-педагогического диагностирования учащегося и детского коллектива являются их характеристики. На их основе осуществляется прогнозирование развития детского коллектива, личности учащегося, определение зоны его ближайшего развития, строится дальнейшая деятельность педагога.

Методики и график проведения диагностирования представлены в **приложении 2** «План психолого - педагогического диагностирования».

## **1.8. Ожидаемые результаты образовательного процесса**

### **Личностные результаты обучения:**

- сформированные познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности учащихся;
- сформированное целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и технологий;
- самостоятельность в приобретении новых знаний и практических умений;
- готовность к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
- проявление художественного мышления при организации своей деятельности;
- мотивация образовательной деятельности школьников на основе личностно ориентированного подхода;
- сформированное ценностное отношение друг к другу, учителю, авторам открытий и изобретений, результатам обучения;
- сформированная коммуникативная компетентность в процессе проектной, учебно-исследовательской, игровой деятельности.

### **Метапредметные результаты:**

- овладение составляющими исследовательской и проектной деятельности: умения видеть проблему, ставить вопросы, выдвигать гипотезы, давать определения понятиям, классифицировать, наблюдать, проводить эксперименты, делать выводы и заключения, структурировать материал, объяснять, доказывать, защищать свои идеи;
- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- овладение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели, схемы для решения учебных и познавательных задач;
- знания монологической и диалогической речи, умения выражать свои мысли, способности выслушивать собеседника, понимать его точку зрения, признавать право другого человека на иное мнение;
- сформированные умения работать в группе с выполнением различных социальных ролей, представлять и отстаивать свои взгляды и убеждения, вести дискуссию;
- умение комбинировать известные алгоритмы художественного творчества в ситуациях, не предполагающих стандартного применения одного из них;
- умение решать возникающие проблемы;
- самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по созданию практических работ;
- проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе художественного моделирования;
- проектирование и создание объектов, имеющих потребительную стоимость;

#### **Предметные результаты обучения:**

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- знание возможностей растрового графического редактора;
- имеется представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- знания и умения использовать мультимедийные возможности редактора электронных презентаций.

## **2. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ И СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

### **Учебный план**

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	<b>Создание презентации</b>	32	8,5	23,5
2.	<b>Создание публикаций</b>	34	4,5	29,5
3.	<b>Графический редактор Paint</b>	42	6	36
	<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>	<b>19</b>	<b>89</b>

### Модуль 1. Создание презентации

**Цель модуля** – овладение технологией создания и использования компьютерной презентации как средства эффектного и эффективного представления собранных материалов, результатов исследований и творчества, способствующих успешности и профессиональной ориентации школьников.

#### **Задачи:**

##### *Обучающие:*

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
2. Развивать мотивацию к сбору информации;
3. Научить учащихся пользоваться Интернетом.

##### *Воспитательные:*

1. Формировать потребности в саморазвитии;
2. Формировать активную жизненную позицию;
3. Развивать культуру общения;
4. Развивать навыки сотрудничества.

##### *Развивающие:*

1. Развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
2. Развивать чувства прекрасного;
3. Развивать у учащихся навыки критического мышления;

#### **Ожидаемые предметные результаты:**

##### *формирование следующих умений:*

- самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
- работать с компьютером, настраивать программу для работы;
- демонстрировать свою работу и защищать её.

##### *и приобретения следующих знаний:*

- необходимость программы PowerPoint, её возможности и область применения;
- как запустить PowerPoint и установить самостоятельно необходимые рабочие панели;
- способы создания презентаций;
- все возможности добавления мультимедийных эффектов.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Введение. Интерфейс Microsoft Office Power Point	1	1		
2	Планирование презентации	1	0,5	0,5	Опрос
3	Создание пустой презентации	1	0,5	0,5	Пр.работа
4	Разметка и оформление слайда	1	1		Пр.работа
5	Влияние цвета на восприятие информации. Художественное оформление презентаций	1	0,5	0,5	Опрос
6	Настройка анимации	1	0,5	0,5	Пр.работа
7	Настройка презентации	1	0,5	0,5	Пр.работа
8	Использование гиперссылки в показе слайдов	1	0,5	0,5	Пр.работа
9	Использование звука в презентации	1	0,5	0,5	Пр.работа
10	Использование видео в презентации	1		1	Пр.работа
11	Создание презентации с помощью мастера	1	0,5	0,5	Пр.работа
12	Создание презентации с помощью шаблона	1		1	Пр.работа
13	Создание презентации на основе уже имеющейся презентации	1		1	Пр.работа
14	Демонстрация презентации	1		1	Представл. презент.
15	Сохранение презентации	1		1	
16	Введение. Интерфейс ABBYY FineReader	1	1		опрос
17	Сканирование и распознавание документов с помощью FineReader	1		1	практика
18	Сканирование текстовых документов	1		1	Пр.работа
19	Сканирование графических объектов	1		1	Пр.работа
20	Сканирование таблиц	1		1	Пр.работа
21	Основные типы портфолио	1	0,5	0,5	Опрос
22	Сбор и сканирование документов об успехах учащегося	2		2	
23	Создание портфолио с помощью программы PowerPoint.	2	1	1	Пр.работа
24	Подготовка портфолио презентации к показу.	1		1	
25	Демонстрация портфолио.	1		1	Представл. проектов
26	Подготовка к конкурсам	5		5	Результ. конкурсов
	Итого:	32	8,5	23,5	

### Содержание образовательной деятельности

#### Создание презентации (32 часа)

##### Теория (8,5 ч)

Введение. Интерфейс Microsoft Office Power Point.

Планирование презентации  
 Создание пустой презентации  
 Разметка и оформление слайда  
 Влияние цвета на восприятие информации. Художественное оформление презентаций  
 Настройка анимации  
 Настройка презентации  
 Использование гиперссылки в показе слайдов  
 Использование звука в презентации  
 Использование видео в презентации  
 Создание презентации с помощью мастера  
 Создание портфолио с помощью программы PowerPoint.  
 Основные типы портфолио  
 Введение. Интерфейс ABBYY FineReader

### **Практика (23,5 ч)**

Планирование презентации  
 Создание пустой презентации  
 Влияние цвета на восприятие информации. Художественное оформление презентаций  
 Настройка анимации  
 Настройка презентации  
 Использование гиперссылки в показе слайдов  
 Использование звука в презентации  
 Использование видео в презентации  
 Создание презентации с помощью мастера  
 Создание презентации с помощью шаблона  
 Создание презентации на основе уже имеющейся презентации  
 Демонстрация презентации  
 Сохранение презентации  
 Сканирование и распознавание документов с помощью FineReader  
 Сканирование текстовых документов  
 Сканирование графических объектов  
 Сканирование таблиц  
 Основные типы портфолио  
 Сбор и сканирование документов об успехах учащегося  
 Создание портфолио с помощью программы PowerPoint.  
 Подготовка портфолио презентации к показу.  
 Демонстрация портфолио.  
 Подготовка к конкурсам

## **Модуль 2. Создание публикаций**

В процессе создания электронных публикаций ученик может проявить себя и как оформитель, и как художник. Программа Publisher предъявляет повышенные требования к творческим способностям автора, к его творческому вкусу.

MS Publisher – настольно издательская система, разработанная корпорацией Microsoft. Эта программа рассчитана на выпуск разнообразных публикаций. Publisher поддерживает большое количество разнородных элементов, которые размещаются на одной странице.

Открытки, бюллетени календари, брошюры, каталоги, а также огромное количество других видов печатной продукции - вот не далеко не полный перечень того, что может создать ученик на ПК с помощью Publisher.

**Цель:**

овладение технологией создания и использования компьютерной публикации как средства эффективного и эффективного представления собранных материалов, результатов исследований и творчества, способствующих успешности и профессиональной ориентации школьников.

**Задачи:**

*Обучающие:*

Обучение основным компьютерным средам для работы с информацией разного вида. Обучение способам организации и поиска информации. Освоение завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.

*Развивающие:*

- Развивать познавательный интерес, творческое и образное мышление учащихся;
- Развивать навыки проектирования, умение работать в группе;
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

*Воспитательные:*

- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером и культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

**Ожидаемые предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «текст», «публикация», «печатная публикация», «электронная публикация»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение набирать текст на клавиатуре, сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты, редактировать их, копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- умение устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.
- умение подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- умение вставлять изображения в печатную публикацию, создавать схемы и таблицы и включать их в печатную публикацию.
- умение красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- умение составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.
- умение создавать эскизы электронных публикаций и по этим эскизам создавать публикации с использованием гиперссылок
- умение включать в электронную публикацию звуковые, видео и анимационные элементы.
- умение искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах
- умение искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах.

**Учебно-тематический план**

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
	<b>Создание публикаций</b>				
1	Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Ввод текста	1	0,5	0,5	Опрос
2	Установка параметров Publisher	1	0,5	0,5	Практ.раб
3	Вставка графических объектов	1		1	Практ.раб
4	Работа с несколькими объектами	1	0,5	0,5	Практ.раб
5	Перекрашивание и обрезка объектов	1	0,5	0,5	Практ.раб
6	Изменение свойств рамки	1		1	Практ.раб
7	Параметры страницы	1		1	Практ.раб
8	Печать публикации	1		1	Практ.раб
9	Проверка макета. Диспетчер графики	1		1	
10	Мастера и макеты публикаций	1	0,5	0,5	Опрос
11	Типы публикаций	1	0,5	0,5	Опрос
12	Проект: Альманах "История информатики"	1	0,5	0,5	Проект
13	Проект: "Визитка для директора"	2		2	Проект
14	Проект: Создание открытки для мамы	2		2	Проект
15	Разработка проекта публикации (памятки)	2		2	Проект
16	Создание информационного буклета «Векторные редакторы»	1		1	Проект
17	"Создание бюллетеня по теме "Я и моя семья"	2	1	1	Проект
18	Демонстрация проекта "Я и моя семья"	2		2	
19	Создание школьной газеты	5		5	Проект
20	Подготовка к конкурсам	5		5	Результ. конкурса
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>	<b>4,5</b>	<b>29,5</b>	

## Содержание образовательной деятельности

### Создание публикаций (34 часа)

#### Теория (4,5 часа)

Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Ввод текста

Установка параметров Publisher

"Создание бюллетеня по теме "Я и моя семья"

Работа с несколькими объектами

Перекрашивание и обрезка объектов

Мастера и макеты публикаций

Типы публикаций

Проект: Альманах "История информатики"

#### Практика (29,5 часов)

Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Ввод текста

Установка параметров Publisher

Вставка графических объектов



Работа с несколькими объектами  
 Перекрашивание и обрезка объектов  
 Изменение свойств рамки  
 Параметры страницы  
 Печать публикации  
 Проверка макета. Диспетчер графики  
 Мастера и макеты публикаций  
 Типы публикаций  
 Проект: Альманах "История информатики"  
 Проект: "Визитка для директора"  
 Проект: Создание открытки для мамы  
 Разработка проекта публикации (памятки)  
 Создание информационного буклета «Векторные редакторы»  
 "Создание бюллетеня по теме "Я и моя семья"  
 Демонстрация проекта "Я и моя семья"  
 Создание школьной газеты  
 Подготовка к конкурсам

### **Модуль 3. Графический редактор Paint**

Модуль построен с учетом любознательности и способностями овладевать определенными теоретическими знаниями и практическими навыками в области компьютерной графики, большое внимание уделяется развитию нестандартной мысли ученика, творческому поиску решения поставленной перед ним цели, самостоятельному выбору им форм и средств выполнения задания. При этом каждый ученик чувствует себя комфортно, т. к. имеет возможность выполнить задания, разнообразные по содержанию, типу, виду и форме.

В результате, занятия компьютерной графикой позволяют детям реализовать свои творческие возможности в новом виде изобразительной деятельности.

Знакомство с компьютерной графикой – это не только рисование, но и познание формы различных геометрических фигур, их взаимного сопряжения, компоновки, а также развитие пространственного и конструктивного мышления. Уже на начальном этапе обучения можно проводить работу, имеющую практическую значимость.

**Цель:** изучение возможности графического редактора Paint.

**Задачи:**

1. Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера.
2. Научить учащихся работать с инструментами графического редактора PAINT.
3. Научить компоновке по всей плоскости экрана, как уравнивать изображения, согласовывать пропорции предмета и формата.
4. Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности.
5. Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами графического редактора.

**Ожидаемые предметные результаты:**

- работать с инструментами графического редактора PAINT;

- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
	<b>Графический редактор Paint</b>				
1	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	2	1	1	Опрос
2	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	1	1	Опрос
3	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	2		2	Практ. работа
4	Работа с инструментами.	2		2	Пр.работа
5	Меню «Палитра»	2	1	1	Опрос
6	Инструмент «Надпись». Буфер обмена.	4	1	3	Пр.работа
7	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	4	1	3	Пр.работа
8	Использование редактора Paint для моделирования.	4	1	3	Пр.работа
9	Создание поздравительного плаката к Дню рождения школы.	2		2	Пр.работа
10	Поздравления родным и близким к 23 февраля.	2		2	Пр.работа
11	Поздравления родным и близким к 8 Марта.	2		2	Пр.работа
12	Приколы к Дню смеха.	2		2	Пр.работа
13	Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.	2		2	Пр.работа
14	Рисунок «Праздник Весны и Труда»	2		2	Пр.работа
15	Поздравления ветеранам ВОВ.	2		2	Пр.работа

16	Конкурс на лучший рисунок.	2		2	
17	Подготовка к конкурсам	4		4	Результ. конкурсов
	ИТОГО	42	6	36	

### Содержание образовательной деятельности

#### Графический редактор Paint (42 часа)

##### Теория (6 часов)

Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.

Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Меню «Палитра»

Инструмент «Надпись». Буфер обмена.

Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.

Использование редактора Paint для моделирования.

##### Практика (36 часов)

Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.

Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.

Работа с инструментами.

Меню «Палитра»

Инструмент «Надпись». Буфер обмена.

Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.

Использование редактора Paint для моделирования.

Создание поздравительного плаката к Дню рождения школы.

Поздравления родным и близким к 23 февраля.

Поздравления родным и близким к 8 Марта.

Приколы к Дню смеха.

Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.

Рисунок «Праздник Весны и Труда»

Поздравления ветеранам ВОВ.

Конкурс на лучший рисунок.

Подготовка к конкурсам

### 3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ И СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

#### Учебный план

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	<b>Графический редактор Gimp</b>	56	9	47
2.	<b>Создание и обработка видео</b>	26	8	18
3.	<b>Мультипликация</b>	26	8	18
	<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>	<b>25</b>	<b>83</b>

### Модуль 1. Графический редактор Gimp

Графический редактор GIMP является свободно распространяемым программным обеспечением. Владение GIMP помогает решить проблему домашнего фотоальбома: корректировать цвет, яркость, контраст, резкость фотографий, сохранять их в более компактном формате без потери качества и т.п. Освоение умений работы в графическом редакторе GIMP позволяет создавать коллажи – размещать изображения на разных поверхностях – картинах музея, рекламных щитах и других предметах, делать журналы со своим изображением на первой странице, редактировать текст, улучшать качество фотографий. Курс «Работа в растровом редакторе GIMP» позволяет изучить обучающимся основных содержательных линий предмета и углубить знания по образовательной линии технологии работы с графической информацией. Изучение ключевых тем курса происходит в процессе практической работы в растровом редакторе GIMP по созданию учащимися творческих проектов. Применение проектного метода способствует формированию учащихся коммуникативной компетенции, умению сотрудничать (в режиме ученик – учитель); развивает критическое и аналитическое мышление, умение искать пути решения поставленной задачи; развивает исследовательские умения, наблюдение, творческие способности.

#### Цель:

содействие развитию социально активной, творческой, успешной личности в условиях современного общества посредством применения знаний и умений в работе с компьютерной графикой с помощью программы Gimp.

#### Задачи:

- образовательные: формирование умения работать с графическим редактором Gimp, умения создавать растровые документы, используя набор инструментов, имеющихся в изучаемом приложении;
- воспитательные: формирование познавательной активности личности, интерес к профессиям, связанным с созданием и обработкой графической информации;

#### Ожидаемые предметные результаты:

- знать основное назначение растрового редактора Gimp;
- создавать и редактировать графические изображения;
- использовать основные инструменты редактора Gimp;

- создавать фотомонтажи, коллажи и покадровую анимацию.

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Введение в компьютерную графику. Растровая и векторная графика	2	1	1	Опрос
2	Цветовое разрешение и цветовые модели.	1	1		Опрос
3	Форматы графических файлов.	1		1	Опрос
4	Интерфейс растрового редактора GIMP. Панель инструментов.	2		2	Практ.раб
5	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов. Параметры диалогов.	2	1	1	Опрос
6	Формирование диалогов.	1		1	Практ.раб
7	Компоненты окна изображения.	1		1	Практ.раб
8	Практическая работа «Основы работы с объектами».	2	1	1	Практ.раб
9	Инструменты выделения: Умные ножницы, Контуры.	2	1	1	Практ.раб
10	Выделение произвольных областей. Работа с выделенными областями. Растушевка.	2			Опрос
11	Практическая работа «Дружеский коллаж»	2		2	Практ.раб
12	Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений.	2		2	Практ.раб
13	Инструменты цвета: «Яркость-Контрастность», «Тонировать», «Тон-Насыщенность», «Цветовой баланс».	2	1	1	Практ.раб
14	Инструменты масштабирования, кадрирования изображения.	2		2	Практ.раб
15	Оптимизация изображений для Web-страниц.	2		2	Практ.раб
16	Инструменты Штамп. Штамп с перспективой.	2		2	Практ.раб
17	Практическая работа «Как из летнего	2		2	Практ.раб

	пейзажа сделать осенний?»				
18	Рисование геометрических фигур. Параметры нового документа: размер холста, разрешение, режим, задание фона холста.	2	1	1	Практ.раб
19	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо.	2	1	1	Опрос
20	Инструменты цвета. Заливка цветом или шаблоном.	2		2	Практ.раб
21	Практическая работа «Перекрась машину»	2	1	1	Практ.раб
22	Рисование объемных фигур.	2		2	Практ.раб
23	Практическая работа «Создание простейших рисунков»	2		2	Практ.раб
24	Анимация в GIMP. Слои в растровых изображениях.	2		2	Практ.раб
25	Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.	2		2	Практ.раб
26	Практическая работа «Пейзаж»	2		2	Практ.раб
27	Анимация изображений.	2		2	Практ.раб
28	Сменяющиеся кадры.	2		2	Практ.раб
29	Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки.	1		1	Практ.раб
30	Практическая работа «Создание рекламы»	1		1	Практ.раб
31	Итоговая проектная работа	2		2	Проект
	<b>ИТОГО</b>	<b>56</b>	<b>9</b>	<b>47</b>	

### Содержание образовательной деятельности

#### Графический редактор Gimp (56 часов)

##### Теория (9 часов)

Введение в компьютерную графику. Растровая и векторная графика

Цветовое разрешение и цветовые модели.

Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов. Параметры диалогов.

Практическая работа «Основы работы с объектами».

Инструменты выделения: Умные ножницы, Контуры.

Инструменты цвета: «Яркость-Контрастность», «Тонировать», «Тон -Насыщенность», «Цветовой баланс».

Рисование геометрических фигур. Параметры нового документа: размер холста, разрешение, режим, задание фона холста.

Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо.

Практическая работа «Перекрась машину»

### **Практика (47 часов)**

Введение в компьютерную графику. Растровая и векторная графика. Цветовое разрешение и цветовые модели. Форматы графических файлов. Интерфейс растрового редактора GIMP. Панель инструментов. Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов. Параметры диалогов. Формирование диалогов. Компоненты окна изображения. Практическая работа «Основы работы с объектами». Инструменты выделения: Умные ножницы, Контуры. Выделение произвольных областей. Работа с выделенными областями. Растушевка. Практическая работа «Дружеский коллаж». Коррекция и сохранение изображения. Формат изображений. Инструменты цвета: «Яркость-Контрастность», «Тонировать», «Тон -Насыщенность», «Цветовой баланс». Инструменты масштабирования, кадрирования изображения. Оптимизация изображений для Web-страниц. Инструменты Штамп. Штамп с перспективой. Практическая работа «Как из летнего пейзажа сделать осенний?» Рисование геометрических фигур. Параметры нового документа: размер холста, разрешение, режим, задание фона холста. Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо. Инструменты цвета. Заливка цветом или шаблоном. Практическая работа «Перекрась машину» Рисование объемных фигур. Практическая работа «Создание простейших рисунков» Анимация в GIMP. Слои в растровых изображениях. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя. Практическая работа «Пейзаж» Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки. Практическая работа «Создание рекламы» Итоговая проектная работа

## **Модуль 2. Создание и обработка видео**

Данный модуль разработан на основе деятельностного подхода к обучению. Все предлагаемые задания носят творческий характер и направлены на развитие продуктивного мышления и раскрытие творческих способностей.

На первом этапе изучения модуля последовательно рассматриваются состав и сферы применения мультимедиа, ее аппаратные и программные компоненты, форматы мультимедиа-файлов и особенности потокового аудио и видео. Большое внимание уделяется изучению технологий цифровой обработки звука, фото и видео на компьютере, записи мультимедиа на оптические носители. Изложение учебного материала акцентировано на практическом применении современных аппаратных и программных средств мультимедиа.

Технология видеомонтажа – предполагает использование преимущественно групповой формы работы с учетом индивидуальности и потенциала каждого обучающегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. На этапе разработки сценария перед обучающимися ставятся задачи, развивающие наблюдательность и формирующие чуткое отношение к окружающему миру, природе и людям. На этапах съемки и монтажа обучающийся, осваивает основы композиции и правила построения кадра, учится обращаться с техникой, знакомится с компьютерными программами. В процессе обработки звука развивается умение чувствовать характер музыки и темпоритма.

По завершении работы над проектом у учащихся появляется возможность представить готовый продукт на конкурсы различного уровня.

**Цель:** овладение современными информационными технологиями и практическими навыками использования современных программных средств мультимедиа для обработки звука, видео и фото на компьютере.

**Задачи:**

**Обучающие:**

научить использовать аппаратные и программные средства мультимедиа для обработки графических файлов, видео и звука, записи мультимедиа на оптические диски, создавать готовые продукты, созданные на основе мультимедийных технологий;

научить работать в программах для обработки видео;

ознакомить с основами видеотворчества, жанрами и направлениями развития мирового кино телевидения;

обучить основам сценарного мастерства;

обучить основам видеосъёмки, видеомонтажа, музыкального сопровождения и озвучивания видеофильма.

**Развивающие:**

развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию;

раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

привитие интереса к киноискусству, дизайну, оформлению;

развитие композиционного мышления, художественного вкуса.

развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.

**Воспитательные:**

развитие общей культуры и поведенческой этики;

создание психо-эмоционального комфорта общения в группе;

развитие умения оценивать собственные возможности и работать в творческой группе;

воспитание личностных качеств: трудолюбия, порядочности, ответственности, аккуратности;

воспитание нравственных ориентиров;

профориентация учащихся.

**Ожидаемые предметные результаты:**

Овладение основами компьютерной программы для работы с видео;

Умение творчески осмысливать действительность;

Формирование базовых навыков компьютерной графики и видеотворчества, необходимых для самостоятельного создания мультимедийных продуктов;

Знание основных вех истории кинематографа и телевидения, умение разбираться в жанрах и направлениях кинематографа и ТВ;

Развитие навыков зрительной (визуальной) культуры восприятия экранных произведений;

Использование художественных и монтажных выразительных средств при создании видеофильма или видеосюжета;

Повышение уровня развития общей культуры и поведенческой этики;

Формирование и укрепление нравственных ориентиров.



### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол- во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
	<b>Технология видеомонтажа</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
1	Видеокамера. Устройство, принцип работы, устранение неполадок, качество съёмки	2	1	1	Опрос
2	Правила видеосъёмки	2	1	1	Беседа
3	Подготовка к видеомонтажу	2		2	Практ.раб
4	Технология видеомонтажа	2	1	1	Беседа
5	Захват клипов	2		2	Практ.раб
	<b>Монтаж фильмов</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
6	Методы монтажа	2	1	1	Беседа
7	Создание переходов	2	1	1	Практ.раб
8	Создание титров	2	1	1	Практ.раб
9	Создание звуковой дорожки	2	1	1	Практ.раб
	<b>Спецэффекты</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
10	Создание спецэффектов	2	1	2	Практ.раб
	<b>Экспорт видеофайлов</b>	<b>2</b>		<b>2</b>	
11	Экспорт	2		2	Практ.раб
12	Проектная работа	4		4	Проект
	<b>ИТОГО</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	

### Содержание образовательной деятельности

#### Создание и обработка видео (26 часов)

##### Теория (8 часов)

Видеокамера. Устройство, принцип работы, устранение неполадок, качество съёмки

Правила видеосъёмки

Технология видеомонтажа

Методы монтажа

Создание переходов

Создание титров

Создание звуковой дорожки

Создание спецэффектов

##### Практика (18 часов)

Видеокамера. Устройство, принцип работы, устранение неполадок, качество съёмки

Правила видеосъёмки  
 Подготовка к видеомонтажу  
 Технология видеомонтажа  
 Захват клипов  
 Методы монтажа  
 Создание переходов  
 Создание титров  
 Создание звуковой дорожки  
 Создание спецэффектов  
 Экспорт  
 Проектная работа

### Модуль 3. Мультипликация

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника мультипликатора. А раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество. В этом заключается новизна программы. Основное направление деятельности – создание короткометражных мультфильмов методом покадровой съёмки с применением цифровых технологий в различных техниках (пластилиновая, бумажная перекладка, объёмная анимация и другие). Поскольку мультипликация находится на стыке таких видов искусства, как кинематограф, театр, комикс, изобразительное искусство и музыка, то и программа кружка включает разнообразные виды деятельности: рисование, литературное творчество, лепку, аппликацию и, конечно же, съёмку и монтаж мультфильмов. Дети изучают историю мультипликации – от оптических игрушек до современных мультфильмов, знакомятся с техниками мультипликации, с законами монтажа и средствами выразительности, применяемыми в мультипликации, учатся работать с цифровым фотоаппаратом и микрофоном.

**Цель:** развитие интеллектуальных способностей, формирование у дошкольников устойчивого интереса и положительной мотивации к обучению, развитие творческой личности учащегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности

#### Задачи:

Обучающие:

- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов.
- познакомить учащихся с основными видами мультипликации;
- освоить перекладную, рисованную, пластилиновую и кукольную анимации;
- создать в этих техниках и озвучить мультфильмы;

- научить различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- познакомить учащихся с основными технологиями создания мультфильмов
- обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в создании мультипликации.

#### Развивающие:

- расширять представление об окружающем мире;
- развивать творческие склонности и способности детей;
- развитие образного мышления, художественно-творческих, способностей личности ребенка;
- создавать мотивацию к использованию собственных умений, интереса к решению учебных и жизненных задач.
- Развивать речь.
- Формировать навыки творческого мышления.
- развивать коммуникативные умения: умение общаться и взаимодействовать в коллективе, работать в парах, группах, уважать мнение других.

#### Воспитательные:

- формирование нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- формирование внимания, аккуратности, целеустремленности;
- формирование этических норм в межличностном общении.
- воспитывать умение работать в группе;
- самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и деятельность других детей;
- воспитывать положительное отношение к сверстникам и взрослым.
- Воспитывать интерес к получению новых знаний.
- Воспитывать культуру общения в группе и за ее пределами.
- Воспитывать ответственность.
- Воспитывать уважение к труду.

#### Ожидаемые предметные результаты:

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- знать различные виды декоративного творчества в анимации (рисунок, лепка, природный и другие материалы);
- знать виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- знать этапы создания мультфильма;
- историю создания первого мультфильма;
- знать содержание деятельности профессий мультипликационной анимации;
- уметь передавать движения фигур человека и животных, других персонажей мультфильма;
- правила и подходы создания сценария;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Вводная лекция. Понятие что такое	2	1	1	Опрос

	пластилиновая анимация. Условность движения и изображения. Особенности, сильные и слабые стороны анимации. Объемная анимация. Общая технология создания мультфильма				
2	Создание (придумывание) сюжета мультфильма	2	1	1	Беседа
3	Фактура и свойства материала. Температура. Блики. Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов.	2	1	1	Опрос
4	Скелет. Суставы. Стибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица. Походка. Характер	2	1	1	Беседа
5	Единство стилистики движения. Круговое движение. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза. Задание на подготовку к теме «Жест».	2	1	1	Беседа
6	Жест и движение Выразительная точность действия. Стереотипный жест и характер. Просмотр подборки жестов – фотографии. Задание на жест.	2	1	1	Опрос
7	Обработка мультфильма с помощью программы Windows Movie Maker.	2	1	1	Практ.раб
8	Представление проекта. Подведение итогов	4	1	3	Проект
	<b>ИТОГО</b>	<b>26</b>	<b>8</b>	<b>18</b>	

## Содержание образовательной деятельности

### Мультипликация (26 часов)

#### Теория (8 часов)

Вводная лекция. Понятие что такое пластилиновая анимация. Условность движения и изображения. Особенности, сильные и слабые стороны анимации. Объемная анимация. Общая технология создания мультфильма. Создание (придумывание) сюжета мультфильма. Фактура и свойства материала. Температура. Блики. Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов. Скелет. Суставы. Стибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица. Походка. Характер. Единство стилистики движения. Круговое движение. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза. Задание на

подготовку к теме «Жест». Жест и движение Выразительная точность действия. Стереотипный жест и характер. Просмотр подборки жестов – фотографии. Задание на жест. Обработка мультфильма с помощью программы Windows Movie Maker. Представление проекта. Подведение итогов.

### **Практика (18 часов)**

Вводная лекция. Понятие что такое пластилиновая анимация. Условность движения и изображения. Особенности, сильные и слабые стороны анимации. Объемная анимация. Общая технология создания мультфильма. Создание (придумывание) сюжета мультфильма. Фактура и свойства материала. Температура. Блики. Анимация материала: из цельного однотонного куска, с заменой, из цветных фрагментов. Скелет. Суставы. Сгибы. Лицо. Глаза. Шарниры. Сменные части лица. Походка. Характер. Единство стилистики движения. Круговое движение. Ключевые кадры и фазы. Деформация. Движение и пауза. Задание на подготовку к теме «Жест». Жест и движение Выразительная точность действия. Стереотипный жест и характер. Просмотр подборки жестов – фотографии. Задание на жест. Обработка мультфильма с помощью программы Windows Movie Maker. Представление проекта. Подведение итогов.

## **4. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **4.1. Методическое обеспечение**

Для реализации программы используются следующие **педагогические технологии, формы и методы**:

**1) технологии** развивающего, дифференцированного, проблемного, критического, компетентностно-ориентированного обучений. Данные методики учитывают интересы каждого обучающегося, его психологические возрастные особенности, приобретённые знания, умения и навыки.

#### **2) методы и формы обучения:**

##### **1. формы теоретического метода обучения (информационные):**

*а) устные словесные методы: рассказ, беседа, инструктаж.*

**Текущая беседа** может идти во время практической работы. **Итоговая (заключительная, обобщающая) беседа** проводится как в конце занятия (в сжатой форме), так и в конце серии занятий по изучению одной темы. Здесь значительная роль отводится выступлениям учащихся. Итоговая беседа может иметь форму блиц-опроса.

**Инструктаж** – словесный метод обучения, основанный на изложении инструкций. Обычно под инструкцией понимается четкое и достаточно краткое объяснение или перечень правил, которые необходимо строго выполнять.

*б) демонстрационные методы* реализуют **принцип наглядности** в обучении и опираются на показ таблиц, технологических карт, пособий.

##### **2. Практические методы и формы обучения:**

Основные формы и методы образовательной деятельности:

- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, работа по инструкции);
- практический (составление инструкции, сборка моделей);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);

- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Совместная деятельность - взрослого и детей подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Наличие равноправной позиции взрослого и партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей).

Игра, как основной вид деятельности, способствующий развитию самостоятельного мышления и творческих способностей на основе воображения, является продолжением совместной деятельности, переходящей в самостоятельную детскую инициативу.

#### **4.2. Материально-техническое обеспечение**

На основании договора ГБОУ СОШ им. Ф.Н. Ижедерова с.Рысайкино, предоставляет для учебных занятий:

- оборудованное учебное помещение, соответствующее требованиям охраны труда и санитарно-гигиеническим нормам;
- мебель: столы, стулья;
- оборудование: компьютер, мультимедиапроектор, экран, колонки.

### **5. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2006 - 160с.
2. Информатика: Учебник для 5-9 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
3. Информатика. 5-9 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2006.
4. Поурочные разработки по информатике: 5 - 9 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2015.
5. <http://www.informika.ru/>;
6. <http://www.informika.ru>
7. <http://www.edu.ru>
8. <http://teacher.fio.ru>
9. <http://www.encyclopedia.ru>
10. <http://www.kpolyakov.ru>
11. <http://www.informika.na.by>

### Календарно-тематическое планирование

к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Инфознайка»

№	№ недели	Дата (число, месяц)	Тема занятия	Форма обучения, форма занятия и подведения итогов	Количество часов	Место проведения	Форма контроля
			<b>Создание презентации- 32 часа</b>				
1	1	Сентябрь	Введение. Интерфейс Microsoft Office PowerPoint	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
2	1	Сентябрь	Планирование презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
3	1	Сентябрь	Создание пустой презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
4	2	Сентябрь	Разметка и оформление слайда	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
5	2	Сентябрь	Влияние цвета на восприятие информации. Художественное оформление презентаций	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
6	2	Сентябрь	Настройка анимации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
7	3	Сентябрь	Настройка презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
8	3	Сентябрь	Использование гиперссылки в показе слайдов	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
9	3	Сентябрь	Использование звука в презентации	Беседа,	1	Кабинет информатики	П/р

				практическая работа			
10	4	Сентябрь	Использование видео в презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
11	4	Сентябрь	Создание презентации с помощью мастера	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
12	4	Сентябрь	Создание презентации с помощью шаблона	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
13	5	Сентябрь	Создание презентации на основе уже имеющейся презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
14	5	Октябрь	Демонстрация презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
15	5	Октябрь	Сохранение презентации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
16	6	Октябрь	Введение. Интерфейс ABBYY FineReader	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
17	6	Октябрь	Сканирование и распознавание документов с помощью FineReader	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
18	6	Октябрь	Сканирование текстовых документов	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
19	7	Октябрь	Сканирование графических объектов	Беседа,	1	Кабинет информатики	Опрос



				практическая работа			
20	7	Октябрь	Сканирование таблиц	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
21	7	Октябрь	Основные типы портфолио	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
22-23	8	Октябрь	Сбор и сканирование документов об успехах учащегося	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
24-25	8/9	Октябрь	Создание портфолио с помощью программы PowerPoint.	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
26	9	Октябрь	Подготовка портфолио презентации к показу.	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Проект
27	9	Октябрь	Демонстрация портфолио.	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Беседа
28-32	10/11	Ноябрь	Подготовка и участие в конкурсах	Практическая работа. Подготовка к конкурсам	5	Кабинет информатики	Практическая работа. Подготовка к конкурсам
			<b>Создание публикаций- 34 часа</b>				
33	11	Ноябрь	Введение. Интерфейс Microsoft Office Publisher. Ввод текста	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Проект

34	12	Ноябрь	Установка параметров Publisher	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
35	12	Ноябрь	Вставка графических объектов	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
36	12	Ноябрь	Работа с несколькими объектами	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
37	13	Ноябрь	Перекрашивание и обрезка объектов	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	Опрос
38	13	Ноябрь	Изменение свойств рамки	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
39	13	Ноябрь	Параметры страницы	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
40	14	Декабрь	Печать публикации	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
41	14	Декабрь	Проверка макета. Диспетчер графики	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
42	14	Декабрь	Мастера и макеты публикаций	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
43	15	Декабрь	Типы публикаций	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р

44	15	Декабрь	Проект: Альманах "История информатики"	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
45-46	15/16	Декабрь	Проект: "Визитка для директора"	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
47-48	16/17	Декабрь	Проект: Создание открытки для мамы	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
49-50	17	Декабрь	Разработка проекта публикации (памятки)	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
51	18	Декабрь	Создание информационного буклета «Векторные редакторы»	Беседа, практическая работа	1	Кабинет информатики	П/р
52-53	18	Декабрь/ Январь	"Создание бюллетеня по теме "Я и моя семья"	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	Опрос
54-55	19	Январь	Демонстрация проекта "Я и моя семья"	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
56-60	19/20/ 21	Январь	Создание школьной газеты	Беседа, практическая работа	5	Кабинет информатики	Проект
61-65	21/22	Январь/ Февраль	Подготовка и участие в конкурсах	Практическая работа. Подготовка к конкурсам	5	Кабинет информатики	Практическая работа. Подготовка к конкурсам
			<b>Графический редактор Paint- 42 часа</b>				

66-67	23	Февраль	Устройства ввода, вывода. Назначение компьютера в современной жизни.	Беседа, практическая работа	2	Кабинет информатики	Проект
68-69	23/24	Февраль	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Поиск информации. Анализ работы. Самостоятельность. Рефлексия	2	Кабинет информатики	Опрос
70-71	24	Февраль	Окно документа; запуск программы. Панель инструментов.	Поиск информации.	2	Кабинет информатики	Беседа
72-73	25	Февраль/Март	Работа с инструментами.	Самостоятельность. Анализ работы.	2	Кабинет информатики	П/р
74-75	25/26	Март	Меню «Палитра»	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
76-79	26/27	Март	Инструмент «Надпись». Буфер обмена.	Практическая работа	4	Кабинет информатики	П/р
80-83	27/28	Март	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	Практическая работа	4	Кабинет информатики	П/р
84-87	29/30	Март/Апрель	Использование редактора Paint для моделирования.	Практическая работа	4	Кабинет информатики	П/р
88-89	30	Апрель	Создание поздравительного плаката к Дню рождения школы.	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
90-91	31	Апрель	Поздравления родным и близким	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
92-93	31/32	Апрель	Поздравления родным и близким	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
94-95	32	Апрель	Приколы к Дню смеха.	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р

96-97	33	Апрель	Стенгазета, посвященная дню Космонавтики.	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
98-99	33/34	Апрель	Рисунок «Праздник Весны и Труда»	Практическая работа	2	Кабинет информатики	П/р
100-101	34	Май	Поздравления ветеранам ВОВ.	Практическая работа	2	Кабинет информатики	Проект
102-103	35	Май	Конкурс на лучший рисунок.	Практическая работа	2	Кабинет информатики	Пред. рисунков
104-108	35/36	Май	Подготовка и участие в конкурсах	Практическая работа. Подготовка к конкурсам	5	Кабинет информатики	Результаты конкурсов

## Приложение 2

## План психолого-педагогического диагностирования

№	Наименование методики	Цель исследования	Классы или год обучения по программе	Сроки
1.	«Методика изучения мотивов участия школьников в деятельности» (Л.В.Байборода)	Выявление мотивов учащихся в деятельности	С 2 по 11 класс	Сентябрь, апрель
2.	"Методика изучения социализированности" (М.И.Рожков)	Выявление уровня социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности учащихся	Первый и последний год обучения	Сентябрь, апрель
3.	"Оценка коммуникативных и организаторских склонностей" (КОС) (Казанский О.А.)	Определение выраженности коммуникативных и организаторских способностей подростков	С 9 по 11 класс	Сентябрь, апрель
4.	Тест на мышление и креативность (Дж.Брунера)	Определение типов мышления и уровня креативности	С 7 по 11 класс	Октябрь
5.	"Методика диагностики психологических	Определение степени эмоционально-психологического	С 2 по 11 класс	Апрель

	условий школьной образовательной среды" Н.П.Бадьина	комфорта у учащихся		
6.	"Методика диагностики психологических условий школьной образовательной среды" Н.П.Бадьина	Определение степени эмоционально-психологического комфорта у родителей	Родители	Апрель

### Приложение 3

#### Учебно-методический комплект курса «Инфознайка»

	Темы модулей	Учебная литература	Электронные источники	Учебные пособия
1	Графический редактор Gimp	Информатика: Учебник для 5-9 класса/Л.Л. Босова. – 5-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.	<a href="https://uroki-gimp.ru/">https://uroki-gimp.ru/</a>	
2	Создание и обработка видео		<a href="https://video-editor.su/tutorial.php">https://video- editor.su/tutorial.php</a>	
3	Мультипликация		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=ldKnRGGoj8Y">https://www.youtube.com/watch ?v=ldKnRGGoj8Y</a> <a href="https://habr.com/ru/post/308288">https://habr.com/ru/post/308288</a>	