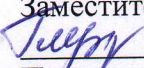


Рассмотрено

Заместитель директора по ВР

 /И.С. Глухарева/

Протокол № 1

от «__» _____ 2020г.

Утверждаю

Директор МБОУ «СОШ №6» НМР РТ

 /Н.М. Фахрутдинова /

Приказ №

от «__» _____

2020г.



Образовательная программа

«Компьютерная графика»

рассчитана на детей 13– 17 лет (7 -11 кл.)

Срок реализации образовательной программы – 1 год

(70 часов)

Автор программы: Кочурова Гульшат Илдусовна

учитель информатики МОУ «СОШ № 6» НМР РТ

Рассмотрено на заседании педагогического совета
протокол № _____ от _____ 2020 года

г.Нижнекамск , 2020г.

Содержание

1. Введение.....	3
2. Пояснительная записка.....	4
3. Структура образовательной программы.....	6
4. Образовательные результаты.....	8
5. Организация учебного процесса.....	9
6. Учебно-методический комплекс.....	10
7. Учебно-тематический план.....	11
8. Информационное обеспечение курса.....	13

Введение

Презентация учащимися результатов своей деятельности позволяет им глубже осознать полученный в ходе исследования новый опыт, почувствовать значимость проделанной работы и овладеть навыками публичного общения.

Создание мультимедиа проектов способствует формированию нового типа учащегося, обладающего набором умений и навыков самостоятельной конструктивной работы, владеющего способами целенаправленной интеллектуальной деятельности, готового к сотрудничеству и взаимодействию, наделенного опытом самообразования. Учащиеся охотно включаются в процесс создания проектов, работают длительно и устойчиво, проявляют выраженное творческое отношение к общему способу решения задач, стремятся получить дополнительные сведения.

Изучение курса «Мир мультимедиа проектов» позволит учащимся более полно выявить свои способности в изучаемой области знаний, создать предпосылки по применению освоенных способов создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, подготовить себя к осознанному выбору профессий, предусматривающих работу с персональным компьютером.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Владение информационными технологиями становится базовым требованием к ученикам, оканчивающим школу в XXI веке. Владение компьютером и основами мультимедиа технологий входит в обязательный образовательный минимум, а метод проектов сегодня является неотъемлемой частью современного обучения.

Программа «Мир мультимедиа проектов», предназначенная для работы с учащимися 7-11 классов общеобразовательных школ, дает возможность учащимся познакомиться с новыми направлениями развития средств информационных технологий и получить практические навыки создания мультимедиа приложений. Работа учащихся по каждому модулю курса организована в форме проектов. Реализация конкретного проекта является очень эффективным видом учебной деятельности. Работая над мультимедиа проектом, ученики получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, с другой стороны - приобретут навыки индивидуальной и коллективной работы, которые пригодятся им в будущей производственной деятельности.

Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная - мощный инструмент, позволяющий создавать сложные информационные структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации. Они формируют у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи, повышают эффективность изучения предложенных модулей курса.

Данный курс состоит из 8 модулей. Программа рассчитана на 70 учебных часов.

Цели программы:

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников к информационным технологиям;
- повышение компетентности учащихся в вопросах использования мультимедиа технологий и создания собственных мультимедиа проектов;
- формирование навыков совместной деятельности и работы в команде.

Основные задачи программы:

- овладение навыками работы с различными мультимедиа приложениями;
- успешное применение полученных навыков в учебной и повседневной деятельности;
- обучение навыкам решения проблем и другим видам критического мышления;

- создание импульса для проявления творческих способностей учащихся и формирование навыков самостоятельной, групповой исследовательской и творческой работы для создания мультимедиа проектов;
- побуждение учащихся к сотрудничеству, в том числе для решения проблем местного сообщества (учебной группы, класса, школы, места жительства и т.д.).

Структура образовательной программы

Программа курса «Мир мультимедиа проектов» построена по модульному принципу. Все содержание программы разбито на 8 основных модулей. Каждый модуль содержит логически связанный учебный материал (теоретический материал, практические задания, задания для самостоятельной работы – выполнение индивидуального или группового проекта), который носит законченный характер. На последнем занятии каждого модуля проводится конференция, на которой учащиеся представляют свои работы и обсуждают их.

Тематическое и поурочное планирование и структура каждого модуля осуществляет принцип от простого к сложному: изучение всех последующих тем обеспечено предыдущими темами или знаниями полученными в базовом курсе информатики.

Описание модулей

Модуль Введение представляет вводное занятие, на котором учащиеся знакомятся с целями и задачами курса «Мир мультимедиа проектов».

Продолжительность - 1 час.

Модуль 1. СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ знакомит учащихся с понятием мультимедиа-технологии. Учащиеся изучают технологии представления мультимедиа, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 2. ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Он поможет учащимся дать первоначальные знания основ издательской деятельности, позволяющие красиво и грамотно оформить реферат, сочинение, доклад и т. д., освоив материал этого курса, ученик сможет самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, пр. Учащиеся выполняют проект «Моя модель СМИ».

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 3. MICROSOFT WORD КАК НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА знакомит учащихся с широко используемой программой в издательской системе, рассматривая основные и дополнительные возможности текстового процессора Microsoft Word. Учащиеся выполняют проект в любой форме: объявление, визитная карточка, справочник, календарь, статья, адресная книга, опрос, статистика, реклама,...

Продолжительность - 6 часов.

Модуль 4. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА MICROSOFT PUBLISHER знакомит учащихся с современной технологией оформления публикаций, рассматривая особенности использования и преимущества издательской среды Publisher. Учащиеся выполняют проект в любой форме, которую можно создать в изучаемом приложении.

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 5. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА PAGEMAKER позволяет учащимся познакомиться с технологией создания готового продукта СМИ. В ходе занятий учащиеся научатся самостоятельно создавать собственные публикации. Учащиеся выполняют проект в форме публикации газеты или журнала.

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 6. ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ ADOBE PHOTOSHOP знакомит учащихся с принципами и методами цифровой обработки изображений с помощью графического редактора Adobe Photoshop. Учащиеся выполняют проект в форме открытки.

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 7. КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH знакомит учащихся с технологией создания анимации в среде программы Adobe Flash. В ходе занятий изучается профессионально-ориентированная программа, дающая возможность создавать красочную и профессиональную анимацию. Учащиеся выполняют проект в любой форме: баннера для web-сайта, рекламного ролика, открытки.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 8. ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА знакомит учащихся с различными способами автоматизации создания Web-страниц. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин.

Продолжительность – 15 часов.

Структура образовательной программы

Программа курса «Мир мультимедиа проектов» построена по модульному принципу. Все содержание программы разбито на 8 основных модулей. Каждый модуль содержит логически связанный учебный материал (теоретический материал, практические задания, задания для самостоятельной работы – выполнение индивидуального или группового проекта), который носит законченный характер. На последнем занятии каждого модуля проводится конференция, на которой учащиеся представляют свои работы и обсуждают их.

Тематическое и поурочное планирование и структура каждого модуля осуществляет принцип от простого к сложному: изучение всех последующих тем обеспечено предыдущими темами или знаниями полученными в базовом курсе информатики.

Описание модулей

Модуль Введение представляет вводное занятие, на котором учащиеся знакомятся с целями и задачами курса «Мир мультимедиа проектов». Продолжительность - 1 час.

Модуль 1. СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ знакомит учащихся с понятием мультимедиа-технологии. Учащиеся изучают технология представления мультимедиа, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 2. ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Он поможет учащимся дать первоначальные знания основ издательской деятельности, позволяющие красиво и грамотно оформить реферат, сочинение, доклад и т. д., освоив материал этого курса, ученик сможет самостоятельно подготовить к изданию школьный журнал, газету, пр. Учащиеся выполняют проект «Моя модель СМИ».

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 3. MICROSOFT WORD КАК НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА знакомит учащихся с широко используемой программой в издательской системе, рассматривая основные и дополнительные возможности текстового процессора Microsoft Word. Учащиеся выполняют проект в любой форме: объявление, визитная карточка, справочник, календарь, статья, адресная книга, опрос, статистика, реклама,...

Продолжительность - 6 часов.

Модуль 4. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА MICROSOFT PUBLISHER знакомит учащихся с современной технологией оформления публикаций, рассматривая особенности использования и преимущества издательской среды Publisher. Учащиеся выполняют проект в любой форме, которую можно создать в изучаемом приложении.
Продолжительность – 6 часов.

Модуль 5. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА PAGEMAKER позволяет учащимся познакомиться с технологией создания готового продукта СМИ. В ходе занятий учащиеся научатся самостоятельно создавать собственные публикации. Учащиеся выполняют проект в форме публикации газеты или журнала.

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 6. ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ ADOBE PHOTOSHOP знакомит учащихся с принципами и методами цифровой обработки изображений с помощью графического редактора Adobe Photoshop. Учащиеся выполняют проект в форме открытки.

Продолжительность – 6 часов.

Модуль 7. КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH знакомит учащихся с технологией создания анимации в среде программы Adobe Flash. В ходе занятий изучается профессионально-ориентированная программа, дающая возможность создавать красочную и профессиональную анимацию. Учащиеся выполняют проект в любой форме: баннера для web-сайта, рекламного ролика, открытки.

Продолжительность – 12 часов.

Модуль 8. ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА знакомит учащихся с различными способами автоматизации создания Web-страниц. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин.

Продолжительность – 15 часов.

Образовательные результаты

По завершению данного курса учащиеся **должны знать:**

- понятие мультимедиа технологий и метода проектов;
- виды, формы и способы презентации готового мультимедиа проекта;
- различные технологические приемы работы с текстовым процессором Microsoft Word, настольными издательскими системами Microsoft Publisher, PageMaker, средствами создания и обработки цифровых изображений Adobe Photoshop, Adobe Flash, редакторами сайтов HTML-редакторами, Microsoft FrontPage.
- основные принципы подготовки электронных презентаций PowerPoint для решения различных практических задач;
- требования к оформлению публикаций в различных программных средах;
- основные принципы цифровой обработки изображений;
- понятие анимации и способы её создания;
- методы автоматизации создания HTML-документов;
- работа в визуальных web-редакторах;
- принципы информационного насыщения Web-страниц;
- основные приемы работы в изученных приложениях.

В результате освоения практической части курса учащиеся **должны уметь:**

- использовать изученные средства создания компонентов презентации, публикации, анимации, изображений, Web-страницы;
- работать с браузерами, HTML-редакторами, растровыми и векторными графическими редакторами, текстовыми процессорами и настольными издательскими системами;
- применять основные элементы языка разметки гипертекста для физического и логического форматирования текста, создания списков, таблиц, гиперссылок, графических объектов в документе, публикации, презентации, HTML-документе;
- создавать мультимедийные презентации, используя возможности программы PowerPoint;
- грамотно составлять и оформлять публикации;
- создавать файлы цифровой обработки изображений и использовать Web-графику в виде фона, заголовков, логотипа, значков, кнопок, иллюстраций, анимации, карты-изображения;
- использовать flash-технологию для создания сайтов;
- применять при создании сайта основные принципы web-дизайна.

Организация учебного процесса

Учебные группы комплектуется по количеству ПК в классе: 15 – 20 чел. (1-2 человека на одно рабочее место). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (основной вариант).

Основными формами обучения являются фронтальная, индивидуальная, групповая и самостоятельная работа. При этом используются следующие методы обучения: объяснение, учебная демонстрация, практические работы, консультации.

Каждая тема курса начинается с постановки учителем задачи, которую нужно будет выполнить учащимся. Далее учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий.

Практическая часть занятия проводится по одному заданию для всех одновременно. Работы выполняются на компьютере (компьютерный практикум).

Кроме выполнения работ под руководством учителя учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения. Они могут быть нескольких типов: зачетные - по отдельным темам, индивидуальное зачетные - по краткосрочным вариантам курса, творческие итоговые проекты - по итогам пройденного модуля курса «Мир мультимедиа проектов».

Отдельные темы занятий требуют работы в Интернет. В то же время большая часть работы доступна школьникам без подключения к Всемирной сети. Сайты могут создаваться учащимися и в локальной сети.

Изучение каждого модуля курса заканчивается выполнением итогового проекта – для каждого модуля определены формы представления проектов.. Проект может выполняться как индивидуально, так и группой учащихся (командой). Тема проекта выбирается исполнителями самостоятельно и согласовывается с преподавателем. Защита проекта проводится на итоговых занятиях.

Критерием успешного освоения данного элективного курса является качество выполнения итогового проекта.

Лучшие работы могут быть представлены на конкурсы различных уровней.

Учебно-методический комплекс

Для реализации данной программы необходим учебно-методический комплекс, который включает:

Аппаратные средства

- компьютерный класс (10 – 11 ПК), с наличием локальной сети и установленным лицензионным программным обеспечением.
- принтер, сканер, цифровой фотоаппарат, web-камера, мультимедиа-проектор, экран.
- подключение к Интернет.
-

Программно-методические средства

- Операционная система Windows XP и выше.
- Лицензионные программные средства: Microsoft Windows XP (или выше), Microsoft Paint, Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, PageMaker, Adobe Photoshop, Adobe Flash, Microsoft FrontPage, Интернет браузер.
- Система практических и контрольных работ, зачетных заданий по курсу.
- Электронные тесты по основным темам.
- Электронные учебные пособия.
- Перечень тем итоговых заданий и проектов.

Межпредметные связи

Курс «Мир мультимедиа проектов» предполагает интеграцию с другими учебными предметами по принципу: технология работы с информацией – из информатики, конкретные примеры и задачи из смежных предметов. Таким образом, информация из таких учебных предметов, как математика, физика, литература, русский и английский языки, история и др. могут использоваться учащимися в процессе создания презентаций, публикаций, анимаций, цифровых изображений, конструирования сайтов соответствующей тематики.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Раздел (тема)	Кол-во часов	Виды занятий	
			Теория	Практика
	Введение	1	1	
	1. СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ			
1	Мультимедиа-технологии. Основы дизайна. Проектная деятельность учащихся	2	1	1
2	Представление мультимедийной информации. Обзор программных средств и периферийных устройств ПК	2	1	1
3	Технология представления мультимедиа. Программы для создания презентаций. Назначение и основные возможности программы MS PowerPoint	2	1	1
4	Структура презентации	2		2
5	Оформление презентации	1		1
6	Публикация презентации	1		1
7	Выполнение проекта	2		2
	2. ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ			
1	Публикации СМИ. Журналистская этика и плагиат. Обзор программных средств компьютерных коммуникаций	2	1	1
2	Поиск информации. Проведение опроса общественного мнения с использованием компьютерных коммуникаций.	1		1
3	Правила оформления реферата, буклета, брошюры, книги, журнала, рекламного листа. Интеллектуальная собственность и авторское право	1		1
4	Выполнение проекта	2		2
	3. MICROSOFT WORD КАК НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА			
1	Создание и разметка документа. Оформление документа.	2	1	1
2	Таблицы и графики	1		1
3	Дополнительные возможности Word. Работа со сканером. Подбор параметров сканирования. Редактирование и распознавание документа	1		1
4	Выполнение проекта	2		2
	4. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА MICROSOFT PUBLISHER			
1	Знакомство с программой. Создание документов. Управление страницами. Работа с текстом	2	1	1
2	Стили и таблицы. Работа с изображениями. Работа с цветом и печатью	2	1	1
3	Выполнение проекта	2		2
	5. НАСТОЛЬНАЯ ИЗДАТЕЛЬСКАЯ СИСТЕМА PAGEMAKER			
1	Возможностями программы PageMaker. Основные	2	1	1

	сведения. Публикации. Создание публикаций вручную и с помощью шаблона			
2	Текст. Импорт, вёрстка и форматирование текста. Типографическое оформление текста. Графика	1		1
3	Сборка книги. Индексы. Содержание. Цвет. Основы управления цветом. Печать и экспорт. Параметры и опции печати	1		1
4	Выполнение проекта	2		2
6. ЦИФРОВАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ ADOBE PHOTOSHOP				
1	Растровые и векторные изображения. Кодирование цвета. Основные этапы обработки изображений. Знакомство с Adobe Photoshop.	1	1	
2	Получение цифровых изображений. Общая коррекция изображений. Обработка областей. Ретушь. Выделение областей	2	1	1
3	Инструменты рисования Многослойные документы. Слои. Маски и каналы. Текст. Фильтры и эффекты	1		1
4	Выполнение проекта	2		2
КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ В ADOBE FLASH				
1	Знакомство с Adobe Flash. Рисование. Контурные. Заливки.	2	1	1
2	Геометрические фигуры.	1	1	
3	Покадровая анимация	3	1	2
4	Анимация формы	2	1	1
5	Анимация движения	2	1	1
6	Выполнение проекта	2		2
ОСНОВЫ WEB- ДИЗАЙНА				
1	Введение в web-технологии. Интернет и ее служба WWW	1	1	
2	Основы создания HTML- документа. Технология Web-публикации	1	1	
3	Графика на Web-странице. Создание Web-графики	2	1	1
4	Эффекты движения на Web-странице. Динамический HTML. Каскадные таблицы стилей	2	1	1
5	HTML-формы. Назначение и виды HTML-формы. Примеры использования HTML-формы. Редакторы web-страниц	2	1	1
6	Работа в визуальном web-редакторе. Усовершенствование web-страниц	2		2
7	Публикация Web-сайта	1		1
8	Управление Web-сайтом на сервере	2		2
9	Правовые аспекты разработки web-сайтов. Размещение и публикация web-сайтов	2	1	1
10	Выполнение проекта			
	ИТОГО:	70	21	49

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ КУРСА

Интернет-ресурсы

1. <http://adobe.com>
2. <http://www.w3.org>
3. <http://htmlbook.ru>
4. <http://asmolov.km.ru/>
5. <http://www.photoshop-cs3.ru/>
6. <http://risuem.ucoz.ru/>
7. <http://www.mgraphics.ru/>
8. <http://www.daflash.ru/>
9. <http://photoshop.ru>
10. <http://www.instructing.ru>
11. <http://psd.ru>
12. <http://graphics.ru>
13. <http://pslab.ru>
14. <http://maste.ru/photoshop/>
15. <http://www.whatis.ru/psd/>
16. <http://www.cc-studio.ru/lessons.html>
17. <http://seegix.net>

Литература

1. TeachProtm Adobe PageMaker 7.0 базовый курс. Мультимедийный учебник на CD-ROM, ООО «Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение», 2017, 2015.
2. Бурлаков М.В. Adobe Flash CS3. Самоучитель. – М: Вильямс, 2017.
3. Гурский Ю.А., Жвалевский А.В. Г95 Photoshop CS2/ Библиотека пользователя (+CD). – СПб.: Питер, 2016, - 640с.:ил. – (Серия «Библиотека пользователя»).
4. Интерактивный курс Adobe Photoshop CS2, «Новая школа», 2017.
5. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие/ Л.А.Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015 г. – 212 с., 16с. ил.: ил. ISBN 5-94774-151-2

6. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Специальная информатика: Учебное пособие. – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2015, - 480с.
7. Слепченко К. Flash CS3 на примерах (+ видеокурс на CD-ROM). СПб: БХВ, 2017.
8. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии.: Учебник для 10-11 кл. - М.: Лаборатория базовых знаний 2016. - 512 с.