

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ  
ЛЕНИНОГОРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**  
**Муниципальное бюджетное учреждение**  
**дополнительного образования «Дом детского творчества»**  
**муниципального образования «Лениногорского муниципального района»**  
**Республики Татарстан**

**Принята на заседании методического  
совета МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ  
Протокол № 5 от 18 апреля 2017 года**

**Утверждаю:**  
**Директор**  
**МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ**  
**Приказ № 70- ОД от 26.04.2017**  
**Т.М.Семенова**



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
студии компьютерного творчества  
«МЕГАБАЙТ»**

**Разработана педагогом дополнительного образования  
Лихачёвой А.А.**

**Программа рассчитана на детей 9 - 13 лет  
Срок реализации 4 года**

г. Лениногорск, 2017

## **Информационная карта общеразвивающей программы**

- \* Наименование программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Студии компьютерного творчества «Мегабайт»
- \* Руководитель: Лихачёва Анна Александровна, педагог дополнительного образования
- \* Рецензенты: Курганская Елена Николаевна, преподаватель высшей квалификационной категории ЛМХПК;  
Стряпунина Ольга Анатольевна, заведующая методическим отделом МБУДО «ДДТ» МО «ЛМР» РТ

Организация – исполнитель: муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества»;

г. Лениногорск, ул. Кутузова, д. 2<sup>а</sup>

- \* Телефон: (8-85595) 5-19-47
- \* Составитель: Лихачёва Анна Александровна, педагог дополнительного образования
- \* География программы: Республика Татарстан, г. Лениногорск.
- \* Целевая группа. Дети 9 – 13 лет.
- \* Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся средствами компьютерной графики; расширение представлений учащихся о компьютерной графике, компьютерном дизайне и видеомонтаже.
- \* Направленность: техническая.
- \* Срок реализации: 4 года.
- \* Вид программы: модифицированная
- \* Уровень реализации: дополнительное образование.
- \* Модель программы: разноуровневая
- \* Уровень освоения: специализированная
- \* Способы освоения программы: репродуктивный, проблемный, проектный.
- \* Краткое содержание программы.
- основы компьютерной графики;
- пакет программ Microsoft Office;
- пакет программ для графического дизайна и обработки фотографий Corel DRAW Graphics Suite X4, растровый редактор Adobe Photoshop;
- основы компьютерного дизайна и рекламы (постеры, визитные карточки, наружная реклама, буклеты);
- основы видеомонтажа в программе Adobe Premiere Pro.
- основы трехмерного моделирования в программах Sculptris, Компас-3D LT.

## **Пояснительная записка.**

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

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Среди них: исследователи в различных научных и прикладных областях; художники; специалисты по компьютерной верстке; дизайнеры; инженеры; разработчики рекламной продукции; фотографы и др.

На современном этапе имеется богатый выбор различных учебно-методических комплектов, позволяющих обеспечить подготовку обучающихся по информатике. Но на изучение графических редакторов отводится слишком мало учебного времени: если растровый графический редактор Adobe Photoshop рассматривается в школьном курсе информатики, то графический редактор CorelDRAW, программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro, программы по 3D моделированию не рассматриваются совсем. Поэтому решение данной проблемы лежит за рамками школьного обучения. В связи с этим необходимо более активно использовать возможности дополнительного образования, главным приоритетом которого являются не только знания, умения и навыки, но и личность обучающегося, с присущими ему индивидуальностью и способностями. Этим и обусловлено написание программы дополнительного образования детей «Студия компьютерного творчества «Мегабайт».

Данная программа разработана в соответствии с Федеральными и региональными нормативно-правовыми документами, локальными актами учреждения.

– Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ» (ст.75).

– Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»

– Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об

утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

-Устава учреждения, Положения о разработке дополнительной общеобразовательной программы.

Программа составлена на основе дополнительных общеобразовательных программ технического направления «Веселый компьютер» и «Лики» (автор Р.А. Галимова), которые реализовывались с 2014 года и имеют положительные результаты.

В связи с повышением качества дополнительных общеобразовательных программ с учетом положений Концепции развития дополнительного образования детей и приоритетных направлений государственной политики в области воспитания, с целью удовлетворения образовательных потребностей и профессионального совершенствования в информационных технологиях, принято решение усовершенствовать выше указанные программы, и представить как одну разноуровневую общеразвивающую программу «Мегабайт».

Подростковый возраст является сенситивным возрастом для самоутверждения и поиска своего хобби в мире увлечений. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа студии компьютерного творчества «Мегабайт» косвенно решает проблему профессионального выбора, т.е. направляет воспитанников на выбор будущей профессии. Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении компьютерной графики и уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти своё место в современном информационном мире.

Так же, программа направлена на решение социально значимых задач, а именно воспитание моральных, нравственных качеств личности ребенка. В программе большое внимание уделяется решению профилактических задач по экологической, антитеррористической и антинаркотической направленности. В этом заключается педагогическая целесообразность данной программы.

Corel Draw на ряду с Adobe Photoshop в настоящее время является самыми популярными графическими программами, а программа – Adobe Premiere Pro одной из наиболее популярных программ для видеомонтажа. Свою популярность они приобрели благодаря тому, что позволяют начинающим и профессиональным художникам создавать иллюстрации и видео различной сложности. Графический редактор Paint.Net изучается как программа, подготавливающая к восприятию основных программ данного курса. Особое внимание в программе удалено 3D моделированию, это обусловлено нарастающей популяризации 3D печати и доступности данных принтеров в современных школах и учреждениях дополнительного образования. На основе данного курса учащиеся смогут с нуля научиться создавать трехмерную модель и самостоятельно вывести ее на 3D принтере.

Особенный интерес образовательной программы представляет интерактивность компьютерной графики, благодаря которой учащиеся могут

в процессе анализа изображений динамически управлять их содержанием, формой, размерами и цветом, рассматривать графические объекты с разных сторон, приближать и удалять их, менять характеристики освещенности и проделывать другие подобные манипуляции, добиваясь наибольшей наглядности.

*Модель программы – разноуровневая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа*

**1. Уровень: Стартовый:**

**Цель:** Формирование представлений о базовых понятиях компьютерной графике;

**Срок реализации:** 1 год

**Возраст:** 9-10 лет

**Количество часов:** 144 часа;

**Планируемый результат:** Защита проекта – справка о прохождении обучения;

**Поощрительная мотивация:** Значок «Юный программист» – 1 уровень.

**2. Уровень: Базовый:**

**Цель:** Формирование практических умений в компьютерной графике.

**Срок реализации:** 2 года (2 и 3 года обучения)

**Возраст:** 10-12 лет

**Количество часов:** 216 часов;

**Планируемый результат:** Творческий проект – свидетельство;

**Поощрительная мотивация:** Значок «Юный программист» – 2 уровень.

**3. Уровень: Продвинутый:**

**Цель:** Развитие профессионального мастерства в области компьютерной графике.

**Срок реализации:** 1 год

**Возраст:** 12-13 лет

**Количество часов:** 216 часов;

**Планируемый результат:** Демо-экзамен – свидетельство;

**Поощрительная мотивация:** Значок «Юный программист» – 3 уровень.

Разноуровневая дополнительная общеобразовательная программа разработана с учетом развития современных образовательных технологий, которые отражаются:

1. в принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результивность);
2. в формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия, в рамках сетевого взаимодействия);
3. в методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);

4. в средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

**Цель программы:** развитие творческих способностей обучающихся средствами компьютерной графики, видеомонтажа и трехмерного моделирования.

**Задачи курса:**

**Обучающие:**

- расширить представление учащихся о компьютерной графике, компьютерном дизайне и видеомонтаже;
- сформировать глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- показать многообразие форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- показать особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики; методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели; способы получения цветовых оттенков на экране и принтере; методы сжатия графических данных;
- познакомить с назначениями и функциями различных графических программ, программ по трехмерному моделированию и программ для видеомонтажа;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.
- освоить основные принципы построения трехмерных моделей.

**Развивающие:**

- развивать креативность и творческое мышление, воображение учащихся;
- формировать новый тип мышления – операционный, который направлен на выбор оптимальных решений;
- предоставление возможности узнать новое в области компьютерной графики, дизайна и видеомонтажа;
- формирование представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

### **Воспитательные:**

- повышение общекультурного уровня учащихся;
- вооружение учащихся правильным методологическим подходом к познавательной и практической деятельности;
- выделение и раскрытие роли информационных технологий и компьютеров в развитии современного общества;
- привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и в профессиональной деятельности;
- формирование эмоционально-ценостного отношения к миру, к себе;
- воспитание у учащихся стремления к овладению техникой исследования;
- воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

**Отличительной особенностью** данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ является широкий охват вопросов, связанных с видами и возможностями компьютерной графики. Курс является необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, предпечатной подготовки и профессионального компьютерного видеомонтажа.

**Возраст детей**, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы: 9 - 13 лет.

**Сроки реализации** образовательной программы: 4 года.

### **Режим занятий:**

Недельная нагрузка группы составляет 4 часа – 1 уровень, 6 часов – 2, 3 уровень. Длительность одного занятия – 40 мин, с 10 минутным перерывом.

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

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

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

### **Технологии и формы обучения:**

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- творческая лаборатория.

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

Весь учебный материал разбит на блоки. В течение учебного года результативность обучения контролируется с помощью компьютерных тестов, выставок работ воспитанников и различных творческих проектов. Для оценки ЗУН используются задания трех степеней сложности. Результаты оцениваются по трем уровням: низкий, средний и высокий.

Контроль усвоенности учебной программы проводится дважды в год:

- промежуточный контроль (декабрь)
- итоговый контроль (апрель)

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:**

Учащиеся будут уметь:

- ✓ усвоить правила поведения в компьютерном классе, технику безопасности при работе с компьютером;
- ✓ овладеть основами компьютерной графики, дизайна и видеомонтажа, а именно будут знать:
  - особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
  - особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
  - методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
  - восприятие цвета человеком;
  - способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
  - методы сжатия графических данных;
  - проблемы преобразования форматов графических файлов;
  - назначение и функции различных графических программ.
  - понятие «дизайн», виды современной дизайнерской деятельности;
  - основные приемы линейного и нелинейного видеомонтажа;
  - особенности создания плакатов и буклетов на социальные темы;

В результате освоения практической части образовательной программы, учащиеся будут уметь:

- ✓ Выполнять графические работы в редакторах растровой и векторной компьютерной графики, Paint.Net, CorelDRAW, Adobe Photoshop, так же уметь создавать модели для 3D печати, а именно:
  - создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
  - выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
  - формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
  - закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
  - работать с контурами объектов;
  - создавать рисунки из кривых;
  - создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
  - получать объёмные изображения;
  - применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);
  - создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
  - работать со слоями в разных программах;
  - создавать коллаж из нескольких изображений и фотографий;
  - применять цветокоррекцию и фильтры;
  - работать с инструментами выделения (выделение по периметру, по кругу, свободное выделение, волшебная палочка, лассо);
  - работать с программами для трехмерного моделирования;
  - разрабатывать правильную трехмерную модель, подходящую для печати на 3D принтере;
  - выполнять основные операции над трехмерной моделью;
  - освоят основные правила сохранения и области применения различных форматов;
- ✓ редактировать изображения и видеоролики, а именно:
  - выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
  - перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
  - редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
  - сохранять выделенные области для последующего использования;
  - раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
  - применять к тексту различные эффекты;
  - создавать нелинейные видеоролики с музыкальным сопровождением;
  - редактировать отснятые на видеокамеру материалы и создавать компьютерные фильмы;

- ✓ Применять теоретические знания для реализации творческих проектов
- ✓ Разрабатывать и оформлять простейшие проекты полиграфической продукции и графического дизайна
- ✓ Разрабатывать творческие видеопроекты в соответствии с заданными требованиями.
- ✓ Разрабатывать и оформлять собственные проекты по трехмерному моделированию.

## Годовой календарный учебный график

1. Продолжительность обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Мегабайт»:

**Начало учебного года – с 1 сентября**

**Конец учебного года – 31 мая**

**Продолжительность учебного года:** 36 недель, последний день занятий – 31 мая

**2. Регламентирование образовательного процесса на учебный год:**

-для обучающихся 1 уровня

	Дата начала Полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	сентябрь	декабрь	15	15
2-ое полугодие	январь	май	21	21
<b>ИТОГО</b>			<b>36</b>	<b>36</b>

-для обучающихся 2 и 3 уровня

	Дата начала полугодия	Дата окончания полугодия	Продолжительность (количество учебных недель)	
			Факт	План
1-ое полугодие	сентябрь	декабрь	17	17
2-ое полугодие	январь	май	19	19
<b>ИТОГО</b>			<b>36</b>	<b>36</b>

**3. Сроки проведения промежуточной проверки знаний, умений, навыков** -декабрь - без прекращения образовательного процесса в соответствии с Уставом учреждения.

**4. Сроки проведения итоговой проверки знаний, умений, навыков** - апрель - в соответствии с Уставом и решением педагогического совета ДДТ.

**5. Сроки проведения творческих отчетов, посвященных окончанию учебного года**  
- апрель.

**6. Сроки проведения выставок творческих работ обучающихся**

- по итогам 1 полугодия -декабрь;
- по итогам учебного года –апрель.

**7. Сроки проведения выпускного мероприятия и вручения свидетельства об окончании обучения по программе** - май.

**8. Регламентирование образовательного процесса на неделю. Продолжительность рабочей недели:**

- 6-ти дневная рабочая неделя.

Для учащихся, обучающихся на базе ДДТ выходной день – суббота

Для учащихся, обучающихся на базе общеобразовательных школ выходной день – воскресенье

**9.Регламентирование образовательного процесса на день:**

Режим занятий обучающихся:

- 1 смена- с 8 до 12 часов;
- 2 смена - с 12 до 17 часов;
- 3 смена - с 17 до 20 часов.

# УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

## 1. Уровень: Стартовый

### **Задачи:**

- ✓ Ознакомить с векторной и растровой компьютерной графикой, их отличительными особенностями и областями применения.
- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Paint.NET: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Обучить навыкам реализации различных представленных инструментов.
- ✓ Ознакомить с дополнительными возможностями графического редактора Paint.NET.
- ✓ Ознакомить учащихся с технологией создания различного рода презентаций, грамотного их оформления, настройки, сохранения и демонстрации.
- ✓ Ознакомить с дополнительными возможностями Microsoft Office PowerPoint.
- ✓ Учить создавать презентации, исходя из их назначения, типа аудитории и условий демонстрации.
- ✓ Учить, как самостоятельной, так и групповой работе.
- ✓ Способствовать развитию творческого потенциала учащихся.

№ п/п	Тематика занятий	часы		
		теория	практ.	всего
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	1	2
<b>Графический редактор Paint.NET</b>				
2	Интерфейс программы Paint.NET. Виды компьютерной графики: векторная, растровая.	1	1	2
3	Рисование на тему: "Как я провел это лето".	1	3	4
4	Рисование на тему: "Зоопарк".	1	3	4
5	Рисование на тему: "Моя семья".	1	3	4
6	Рисование на тему: "Мой родной город".	1	3	4
7	Инструменты выделения.	1	1	2
8	Создание карточек "Природные явления".	1	3	4
9	Слои. Работа со слоями.	1	3	4
10	Создание открытки «Птицы».	1	3	4
11	Формат картинок JPEG и PNG. Применение данных форматов в программе Paint.NET.	1	3	4
12	Создание коллажа "Осенний лес".	1	3	4
13	"Коррекция" в программе Paint.NET.	1	3	4
14	"Фото в лунном свете".		4	4
15	Создание открытки "Новый год к нам идет!"	1	3	4
16	Контрольный срез по итогам первого	0,5	1,5	2

	<i>полугодия.</i>			
17	Ввод и форматирование текста.	1	3	4
18	Создание эффектов. «Звездное небо».	1	3	4
19	Из черно- белого в цветное. «Зебры»	1	3	4
20	Плавный переход из цветного в черно-белое. «Волшебный цветок».	1	3	4
21	Создание коллективной работы " Цветы в подарок маме".	1	3	4
22	Итоговое занятие.	1	1	2
<b>Microsoft Word</b>				
23	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word. Рабочее окно программы.	2	4	6
24	Интерфейс программы. Настройка рабочей среды. Загрузка и сохранение документа.	2	4	6
25	Функции вкладок.	2	4	6
26	Форматирование текста. Шрифты. "Автобиография"	1	3	4
27	Итоговое занятие.	1	1	2
<b>Microsoft Office PowerPoint</b>				
28	Презентации. Виды презентаций. Этапы и правила разработки презентаций.	2	4	6
29	Работа со слайдами. Функция вставки.	2	4	6
30	Вставка текста в слайд презентации.	2	4	6
31	Эффекты анимации. Оформление презентаций и перехода слайдов.	2	4	6
32	Вставка картинок PNG.	1	3	4
33	<i>Контрольный срез по итогам года.</i>	1	3	4
34	Создание презентации по ПДД "Дорожная азбука".	1	3	4
35	Создание презентации «Мое первое портфолио».		2	2
36	Итоговое занятие.	1	3	4
<b>Итого:</b>		40,5	103,5	<b>144</b>

## Содержание раздела программы первого уровня: Стартовый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	<b><i>Вводное занятие.</i></b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)	<u>Теория:</u> знакомство с правилами для обучающихся, техника безопасности, содержание курса. <u>Практика:</u> проведение теста на определение уровня ЗУН	Беседа, тестирование	Ознакомить учащихся <ul style="list-style-type: none"> <li>• с правилами поведения в ДДТ, в учебном кабинете, на занятиях;</li> <li>• с правилами соблюдения техники безопасности.</li> </ul>	Тест на определение уровня интеллектуального развития диагностика
2.	<b><i>Графический редактор Paint.Net</i></b> Включает в себя: 42 ч. (теория – 14,5 ч.; практика – 27,5 ч.)	<u>Теория:</u> назначение, запуск, структура окна графического редактора Paint.Net, панель инструментов. Применение JPEG и PNG форматов в программе Paint.NET. <u>Практика:</u> Рисование на заданные темы. Применение инструмента выделения. Работа над созданием эффектов.	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие «Графический редактор». <u>Умения:</u> выработка умений подбирать и рационально использовать инструменты программы. <u>Навыки:</u> выработка навыков творческого рисования на компьютерном листе.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
3.	<b><i>Microsoft Word</i></b> Включает в себя: 12 ч. (теория – 4 ч.; практика – 8 ч.)	<u>Теория:</u> назначение, запуск, структура окна, выход, документы Microsoft Word, панели инструментов. <u>Практика:</u> набор и форматирование текста, оформление по образцу "Автобиография". Контрольный срез по итогам полугодия.	Рассказ, лекция, лабораторные работы, творческие самостоятельные работы	<u>Знания:</u> понятие «текстовый процессор»; знание принципов работы программы <u>Умения:</u> формирование умений работы в программе, <u>Навыки:</u> формирование навыков создания документов, их запуска, закрытия и сохранения. Формирование навыков форматирования, перемещения объектов.	Наблюдение, опрос, анализ самостоятельных и лабораторных работ, индивидуальный контроль

4.	<p><b><i>Microsoft Office PowerPoint</i></b></p> <p>Включает в себя: 16 ч. (теория – 5,5 ч.; практика – 10,5 ч.)</p>	<p><u>Теория</u>: знакомство с Microsoft PowerPoint, о презентации, слайде, графике</p> <p><u>Практика</u>: создание презентации по ПДД "Дорожная азбука". Сбор всех работ за год в одну презентацию «Мое первое портфолио».</p>	<p>Лекция, обсуждение, самостоятельные творческие работы</p>	<p><u>Знания</u>: структура окна, режимы работы; понятие «презентация» и виды ее дизайна</p> <p><u>Умения</u>: формирование умения владения инструментами программы</p> <p><u>Навыки</u>: выработка навыков работы в программе Microsoft PowerPoint</p>	<p>Наблюдение, опрос, совместный анализ творческих работ, индивидуальный контроль</p>
5.	<p><b><i>Итоговое занятие</i></b></p> <p>Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)</p>	<p>Подведение итогов года. Просмотр презентаций «Мое первое портфолио». Награждение значками «Юный программист» – 1 уровень.</p>	<p>Выступление учащихся, чаепитие</p>		

## **Результаты по итогам обучения 1 уровня**

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

<u><b>ЗНАТЬ</b></u>	<u><b>УМЕТЬ</b></u>
<b>ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ</b>	
-Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Отличительные особенности векторной и растровой графики. -Интерфейс графического редактора Paint.net. -Назначение слоя. Способы работы со слоями. -Понятие анимации. Способы создания анимации. -Назначение Microsoft Office PowerPoint. Виды презентаций -Принцип работы Microsoft Office PowerPoint. Назначение основных инструментов.	-Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Различать векторную и растровую графику на практике -Рационально применять инструментарий графического редактора Paint.net. -Свободно работать с многослойными изображениями -Самостоятельно выполнять творческие работы на заданную тему -Создавать простейшие анимации покадровым способом и с помощью различных плагинов программы. -Подбирать вид презентации в зависимости от задания -Создавать различные виды презентаций, в том числе с аудио и видео сопровождением -Выбирать способы сохранения презентации в зависимости от целей.
<b>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</b>	
-Правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Виды компьютерной графики. -Различие между векторной и растровой графики. -Основные приемы работы и инструменты графического редактора Paint.net. -Назначение слоя. Представление о работе со слоями.	-Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК. -Применять инструментарий графического редактора Paint.net для выполнения заданий. -Создавать изображения с двумя – тремя слоями. -Самостоятельно выполнять репродуктивные графические задания -Создавать простейшие анимации

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Понятие анимации, один из способов создания анимации.</li> <li>-Назначение Microsoft Office PowerPoint. Традиционные виды презентаций</li> <li>-Принцип работы Microsoft Office PowerPoint.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>покадровым способом или с помощью различных плагинов программы.</li> <li>-Создавать стандартные презентации в зависимости от задания</li> <li>-Репродуктивно создавать различные виды презентаций, в том числе с аудио и видео сопровождением</li> </ul>
--	---

### **НИЗКИЙ УРОВЕНЬ**

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК.</li> <li>-Виды компьютерной графики.</li> <li>-Иметь представление об основных приемах работы и инструментарии графического редактора Paint.net.</li> <li>-Представление о понятии «Слои».</li> <li>-Понятие «анимация».</li> <li>-Назначение Microsoft Office PowerPoint.</li> <li>-Иметь представление о способах создания презентаций.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</li> <li>-Применять основные инструменты графического редактора Paint.net для выполнения заданий.</li> <li>-Выполнять простейшие репродуктивные графические задания</li> <li>-Создавать стандартные презентации по данному образцу.</li> </ul>
---	---

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

### **2. Уровень: Базовый**

#### ***Задачи:***

- ✓ Ознакомить с творческими возможностями программы Microsoft Office PowerPoint.
- ✓ Ознакомить с особенностями растровой компьютерной графики и областями ее применения.
- ✓ Учить работать в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Учить работать в векторном графическом редакторе CorelDRAW: создание стандартных и творческих работ
- ✓ Учить создавать творческие проекты разной степени сложности
- ✓ Формирование и развитие исследовательских умений и навыков
- ✓ Ознакомить учащихся с 3D моделированием.
- ✓ Учить создавать простые трехмерные модели.
- ✓ Развивать творческое воображение, креативное мышление и применять их при создании работ

### **2 год обучения**

№ п/п	Тематика занятий	часы		
		теория	практ.	всего
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	1	2
<b>Microsoft Office PowerPoint</b>				
2	Этапы и правила разработки презентации.	2	4	6
3	Быстрое создание презентации.	2	4	6
4	Формат картинки GIF.	2	4	6
5	Анимационные картинки для презентации.	2	4	6
6	Настройка анимации.	2	4	6
7	Вставка анимированного клипа и музыки в презентацию.	4	8	12
8	Создание презентации "Любимый мультфильм".	4	8	12
9	Создание презентации "Моя семья, наши традиции".	4	8	12
10	<i>Контрольная работа за I полугодие.</i>	1	1	2
11	Создание презентации "Сказка".	2	4	6
12	Настройка анимации, звука, перехода слайдов в презентации "Сказка".	2	4	6
13	Итоговое занятие.	1	1	2
<b>Графический редактор Adobe Photoshop</b>				
14	Виды компьютерной графики: растровая, векторная. Отличительные особенности.	2	4	6

15	Рабочее окно. Настройка рабочей среды.	2	4	6
16	Интерфейс программы базовые операции с объектами.	2	4	6
17	Слои в Adobe Photoshop.	2	4	6
18	Создание обложки для книги.	2	4	6
19	Творческие возможности заливок, текстур, градиента. "Создание фона для презентации".	2	4	6
20	Создание открытки на 23 февраля с использованием текстур.	0,5	1,5	2
21	Ввод и форматирование текста.	1	1	2
22	Основы рисования в Adobe Photoshop.	2	4	6
23	Обрисовка по образцу.	1	1	2
24	Обрисовка любимого персонажа из мультфильма.	4	8	12
25	Создание работы на тему "Кем я мечтаю стать, когда вырасту".	4	8	12
26	Коллективная работа по созданию автопортретов "Наше дружное объединение".	2	4	6
27	Творческая лаборатория.	4	8	12
28	<i>Контрольный срез по итогам года.</i>	1	1	2
29	Итоговое задание	0,5	1,5	2

#### **Графический редактор CorelDRAW X4**

30	Рабочее окно программы. Настройка рабочей среды. Операции с файлами.	2	4	6
31	Знакомство с инструментами программы, базовые операции с геометрическими фигурами.	2	4	6
32	Основы дизайна. Понятие логотипа. Способы создания логотипа.	2	4	6
33	Обрисовка известного логотипа.	2	4	6
34	Разработка логотипа зоопарка	2	4	6
35	Создание собственного логотипа для печати на футболке.	2	4	6
	Итоговое занятие.	1	1	2
<b>Итого:</b>		74	142	216

### 3 год обучения

№ п/п	Тематика занятий	часы		
		теория	практ.	всего
1	Вводное занятие. Правила поведения в кабинете и при работе за ПК.	1	1	2
<b>Графический редактор Adobe Photoshop</b>				
2	Основные принципы работы в программе.	2	2	4
3	Творческий коллаж "Берегите природу".	2	4	6
4	Основы фотографии. Главные фотографические термины и понятия.	2	4	6
5	Внеклассное мероприятие "Прогулка в город"	0,5	1,5	2
6	Пиксели и мегапиксели.	2	4	6
7	Основы обработки фотографий. Применение фильтров.	2	4	6
8	Создание серии работ "Мой город".	2	10	12
9	Работа с фотографией. Применение навыков выделение объекта.	4	8	12
10	Использование инструмента "Лассо"	4	8	12
11	Совмещение изображений (Compositing). "Замена неба" на фотографии города.	4	8	12
12	<i>Контрольная работа за I полугодие.</i>	1	1	2
13	Коллаж "Сказочный город". Творческие возможности программы.	4	8	12
14	Коллаж "23 февраля".	1	1	2
15	Коллаж "По правилам безопасности на дорогах".	2	4	6
16	Создание коллажа с использованием своей фотографии.	2	4	6
17	Объединение коллажа с рисунком.	2	4	6
18	Создание работ на тему: "Профессии".	2	4	6
19	Анимация в Adobe Photoshop.	2	4	6
20	Создание простой анимации на экологическую тему: "Берегите природу!"	1	3	4
<b>3D графика</b>				
21	Применение 3D технологий.	4	8	12
22	Программы по созданию 3D моделей.	2	4	6
23	3D принтер, печать готовой модели.	2	4	6
<b>Программа для моделирования Sculptris</b>				
24	Интерфейс программы, базовые операции с объектами.	2	2	4
25	Основы моделирования в программе Sculptris	2	4	6
26	Принцип создания форм в программе Sculptris	2	4	6
27	Работа с простыми формами, создание модели фрукта или овоща.		2	2
28	Кисть. Масштабирование по вертикали и горизонтали кистью.	1	1	2
29	<i>Контрольный срез по итогам года.</i>	1	1	2
30	«Лепка» трехмерных моделей.	2	4	6
31	Построение модели головы собаки.	2	4	6
32	Построение модели головы динозавра.		2	2

33	Творческая лаборатория. Создание творческих проектов.	4	8	12
34	Построение модели военной техники.	2	4	6
35	Проектирование собственной трехмерной модели.		6	6
36	Итоговое занятие.	0	2	2
<b>Итого:</b>		68,5	147,5	<b>216</b>

## Содержание раздела программы второго уровня (2 г.о.): Базовый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	<b><i>Вводное занятие.</i></b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)	<u>Теория:</u> викторина по технике безопасности, содержание курса. <u>Практика:</u> проведение теста на определение уровня ЗУН	Беседа, викторина	Повторить с учащимися: <ul style="list-style-type: none"> <li>• правила поведения в ДДТ, в учебном кабинете, на занятиях;</li> <li>• правила соблюдения техники безопасности.</li> </ul>	Тест на определение уровня интеллектуального развития диагностика
2.	<b><i>Microsoft Office PowerPoint</i></b> Включает в себя: 24 ч. (теория – 9,5 ч.; практика – 14,5 ч.)	<u>Теория:</u> Этапы и правила разработки презентации. Формат картинки GIF. <u>Практика:</u> Быстрое создание презентации в Microsoft PowerPoint, создание презентации "Моя семья, наши традиции, "любимый мультфильм". Итоговая творческая работа презентация "Сказка".	Лекция, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> режимы работы; понятие «анимация» и способы ее использования в презентации. <u>Умения:</u> умение использовать творческие возможности программы, формирование умения владения инструментами программы <u>Навыки:</u> выработка навыков работы в программе Microsoft PowerPoint	Наблюдение, опрос, совместный анализ творческих работ, индивидуальный контроль
3.	<b><i>Графический редактор Adobe Photoshop</i></b> Включает в себя: 32 ч. (теория – 13,5 ч.; практика – 18,5 ч.)	<u>Теория:</u> назначение, запуск, интерфейс растрового графического редактора Adobe Photoshop. Применение JPEG и PNG форматов в программе. <u>Практика:</u> Выполнение заданий на изучение инструментов программы. Ввод и форматирование текста.	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие коллективные работы	<u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие "растровая и векторная графика", "слои". <u>Умения:</u> выработка умений использовать полученные знания для решения поставленных задач. <u>Навыки:</u> выработка навыков самостоятельной творческой	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ

		Обрисовка по заданному образцу. Творческие работы на совмещение рисунка и фотографии. Коллективная работа "Наше дружное объединение".		работы.	
4.	<p><b>Графический редактор CorelDRAW X4</b></p> <p>Включает в себя: 12 ч. (теория – 6 ч.; практика – 6 ч.)</p>	<p><u>Теория:</u> назначение, запуск, интерфейс векторного Графического редактора CorelDRAW X4. Основы дизайна. Понятие логотипа.</p> <p><u>Практика:</u> Выполнение заданий на изучение инструментов программы. Обрисовка известного логотипа, разработка логотипа зоопарка, создание собственного логотипа. Сохранение файла для печати на сувенирной продукции. Экскурсия в центр цифровой печати.</p>	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы, экскурсия	<p><u>Знания:</u> структура окна, режимы работы; понятие "логотип", "дизайн", "полиграфическая и сувенирная продукция", "цифровая печать".</p> <p><u>Умения:</u> умений использовать инструменты программы для решения поставленных задач.</p> <p><u>Навыки:</u> выработка навыков работы в векторных графических редакторах.</p>	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
5.	<p><b>Итоговое занятие</b></p> <p>Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)</p>	Подведение итогов года. Выставка сувенирной продукции (чашки, футболки, магниты с логотипами учащихся).	Беседа, обсуждение, чаепитие		

## Содержание раздела программы второго уровня(3 г.о.): Базовый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	<b><i>Вводное занятие.</i></b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)	<u>Теория</u> : основные правила по технике безопасности, содержание курса. <u>Практика</u> : создание небольшой презентации по технике безопасности.	Беседа, самостоятельная работа	Проверить: <ul style="list-style-type: none"><li>• знания о правилах поведения в компьютерном классе, технике безопасности.</li><li>• умение самостоятельно работать и подбирать нужный материал в интернете (картинки, текст)</li><li>• навыки работы в программе Microsoft PowerPoint</li></ul>	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
2.	<b><i>Графический редактор Adobe Photoshop</i></b> Включает в себя: 40 ч. (теория – 18 ч.; практика – 22 ч.)	<u>Теория</u> : Основы фотографии. Главные фотографические термины и понятия. <u>Практика</u> : Внеклассное мероприятие "Прогулка в город". Обработка фотографий. Создание коллажей на разнообразные темы. Объединение коллажа с рисунком на тему: "Профессии". Создание простой анимации на экологическую тему: "Берегите природу!"	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы экскурсия	<u>Знания</u> : принципы создания коллажа, понятие "анимация в Adobe Photoshop ". <u>Умения</u> : выработка умений создавать интересные коллажи на основе картинок и собственных фотографий. <u>Навыки</u> : выработка навыков самостоятельной творческой работы.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
3.	<b><i>3D графика</i></b> Включает в себя: 6 ч.	<u>Теория</u> : Применение 3D технологий в современном мире. <u>Практика</u> : печать трехмерной	Беседа, обсуждение, коллективная	<u>Знания</u> : понятие "3D технологии", "трехмерная модель".	Наблюдение, совместная работа с учащимися

	(теория – 2,5 ч.; практика – 3,5 ч.)	модели.	работа.	<u>Умения:</u> выработка умения подбирать подходящую модель для печати. <u>Навыки:</u> выработка навыков коллективной работы	
4.	<b>Программа для моделирования Sculptris</b> Включает в себя: 22 ч. (теория – 8,5 ч.; практика – 13,5 ч.)	<u>Теория:</u> назначение, запуск, интерфейс программы для моделирования Sculptris. Основы моделирования, принцип создания форм. <u>Практика:</u> Выполнение заданий на изучение инструментов программы. Построение модели головы собаки. Построение модели головы динозавра. Построение модели военной техники. Проектирование собственной трехмерной модели.	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы,	<u>Знания:</u> знания о трехмерном моделировании, о возможностях и областях применения 3D моделей. <u>Умения:</u> умений использовать инструменты программы для решения поставленных задач. <u>Навыки:</u> выработка навыков работы в программе Sculptris.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ
5.	<b>Итоговое занятие</b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 0 ч.; практика – 2 ч.)	Подведение итогов года. Награждение значками «Юный программист» – 2 уровень.	Чаепитие		

## Результаты по итогам обучения 2 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

<u><b>ЗНАТЬ</b></u>	<u><b>УМЕТЬ</b></u>
<b>ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>-Правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>-Особенности редакторов векторной и растровой графики</li><li>-Понятие формата графического файла.</li><li>-Сохранение изображений в стандартных и собственных форматах графических редакторов.</li><li>-Назначение и интерфейс растрового графического редактора Adobe Photoshop.</li><li>-Инструментарий графического редактора Adobe Photoshop. Основные сведения и способы использования.</li><li>-Тоновая и цветовая коррекция изображений.</li><li>-Понятие коллажа. Правила совмещения нескольких изображений.</li><li>-Назначение и интерфейс векторного графического редактора CorelDRAW</li><li>-Инструментарий и приемы выполнения различных графических объектов векторной графики.</li><li>-Знания о трехмерном моделировании, о возможностях и областях применения 3D моделей.</li><li>-Основы моделирования, принцип создания форм.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>-Определять вид графического редактора, необходимого для выполнения определенного задания</li><li>-Определять и подбирать формат графического файла</li><li>-Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</li><li>-Самостоятельно использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций.</li><li>-Самостоятельно подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа.</li><li>- Создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок.</li><li>-Рационально и самостоятельно подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</li><li>- Создавать творческие проекты по заданной тематике и сложности, самостоятельно составляя алгоритм выполнения работы</li><li>-Уметь самостоятельно настроить рабочую среду и создавать простую трехмерную модель на заданную тему.</li></ul>

<b>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li> <li>-Назначение редакторов векторной и растровой графики</li> <li>-Понятие формата графического файла.</li> <li>-Векторные и растровые форматы.</li> <li>-Знать принцип работы основных инструментов графического редактора Adobe Photoshop.</li> <li>-Иметь представления о тоновой и цветовой коррекции изображений.</li> <li>-Правила совмещения нескольких изображений.</li> <li>-Основные инструменты векторного графического редактора CorelDRAW</li> <li>-Основные приемы выполнения различных графических объектов векторной графики.</li> <li>-Знания о трехмерном моделировании.</li> <li>- Принцип создания трехмерных форм.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li> <li>-Определить тип графического редактора, необходимого для выполнения задания</li> <li>-Выбрать необходимый формат графического файла из предложенных</li> <li>-С подсказкой учителя подбирать и использовать инструменты графического редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</li> <li>- С подсказкой учителя, использовать маски и объекты для создания сложных коллажей и композиций.</li> <li>- С подсказкой учителя, подбирать подходящие по формату и содержанию фотографии необходимые для создания коллажа.</li> <li>- С подсказкой учителя, создавать сложный коллаж из множества разнообразных картинок.</li> <li>- С подсказкой учителя, подбирать и использовать инструменты и плагины редактора Adobe Photoshop для выполнения творческих работ.</li> <li>- Создавать не сложные творческие проекты по заданной тематике</li> <li>-Уметь самостоятельно создавать простую трехмерную модель на заданную тему.</li> </ul>
<b>НИЗКИЙ УРОВЕНЬ</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК</li> <li>-Иметь представление о редакторах векторной и растровой графики</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</li> <li>-Применять основные инструменты графического редактора для</li> </ul>

<p>пакета CorelDRAW Graphics Suite</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Понятие формата графического файла.</li> <li>-Назначение редакторов векторной и растровой графики</li> <li>-Понятие формата графического файла.</li> <li>-Иметь представления о инструментах графического редактора Adobe Photoshop</li> <li>-Иметь представления о понятии «коррекция»</li> <li>-Иметь представления о правилах совмещения нескольких изображений.</li> <li>-Уметь назвать несколько инструментов векторного графического редактора CorelDRAW</li> <li>-Иметь представления о трехмерном моделировании.</li> <li>- Иметь представления о создания трехмерных форм.</li> </ul>	<p>выполнения репродуктивных заданий Adobe Photoshop.</p> <p>-Выполнять простейшие репродуктивные графические работы в CorelDRAW</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- С помощью учителя создавать простую трехмерную модель в программе моделирования Sculptris</li> </ul>
---	--

## **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

### **3. Уровень: Продвинутый**

#### **Задачи:**

- ✓ Ознакомить с законами восприятия формы, цвета, правилами составления рекламных баннеров и буклетов.
- ✓ Изучить правила создания плакатов и буклетов на социально значимые темы.
- ✓ Разрабатывать гармоничные рекламные композиции
- ✓ Создавать эффективные рекламные тексты, правильно подбирать иллюстрации.
- ✓ Ознакомить с существующими на данный момент компьютерными программами видеомонтажа.
- ✓ Ознакомить с правилами видео и аудиомонтажа.
- ✓ Учить параллельной работе в нескольких программах одновременно: программах видеомонтажа и графических редакторах.
- ✓ Сформировать навыки создания видеоклипов с сопровождением музыкального типа.
- ✓ Формировать умения и навыки создания компьютерных фильмов, монтажа отснятого на камеру материала.
- ✓ Учить работать в программе для трехмерного моделирования Компас-3D LT: создание стандартных и творческих работ.
- ✓ Развивать творческое воображение, креативное мышление и применять их при создании работ.
- ✓ Знакомить учащихся с различными профессиями, связанными с видеомонтажом и графическим дизайном.

№ п/п	Тематика занятий	часы		
		теория	практ.	всего
1	Вводное занятие. Знакомство с содержанием курса.	1	1	2
<b>Графический редактор Adobe Photoshop</b>				
2	Основные приемы для создания плакатов и буклетов.	1	1	2
3	Создание плакатов и буклетов на социально значимые темы.	2	10	12
4	Экологические темы.	2	6	8
5	Антинаркотические темы.	2	4	6
6	Антитеррористические темы.	2	4	6
<b>Программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro</b>				
7	Основы видеомонтажа в Adobe Premiere Pro.	2	4	6
8	Интерфейс программы. Основные	2	4	6

	инструменты.			
9	Создание видео ряда "Природные явления" .	2	10	12
10	Слайд шоу "Мой родной город"	2	4	6
11	Эффекты в Adobe Premiere Pro. "Из дня в ночь".	2	4	6
12	Эффект Crop.	2	4	6
13	Цветокоррекция.	2	4	6
14	Вставка звука. Регулирование громкости звука в программе.	2	4	6
15	Создание клипа "Кем я хочу стать в будущем"	2	4	6
16	<i>Контрольная работа за I полугодие.</i>	1	1	2
<b>3D графика: Программа для моделирования Sculptris</b>				
17	Принципы создания форм в Sculptris. Полигоны.	1	1	2
18	Создания модели животного для печати на 3D принтере.	2	4	6
19	Форматы сохранения для печать на 3D принтере.	2	4	6
20	Печать готовой модели.	0,5	1,5	2
21	Создание коллективной 3D композиции "Зоопарк"	2	10	12
<b>Программа для моделирования Компас-3D LT</b>				
22	Интерфейс программы. Рабочая среда.	1	1	2
23	Трехмерное моделирование. Основы черчения.	2	4	6
24	Построение геометрических примитивов.	2	4	6
25	Масштабирование.	2	4	6
26	Функция выдавливания.	2	4	6
27	Редактирование объекта.	2	4	6
28	Создание группы геометрических тел.	2	10	12
29	Меню локальных привязок.	2	4	6
30	Построение простой детали.	2	4	6
31	Построение сложной детали	2	10	12
32	<i>Контрольный срез по итогам года.</i>	1	1	2
33	Творческая работа: "Моя первая модель".	0	6	6
34	Чертеж на основе трехмерной модели.	2	4	6
35	Сборочный чертеж игрушки.	2	4	6
36	Итоговое занятие.	1	1	2
<b>Итого:</b>		61,5	154,5	<b>216</b>

## Содержание раздела программы третьего уровня (4 г.о.): Продвинутый

№ п/п	ТЕМА	СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ	ФОРМА ПРОВЕДЕНИЯ	ЗНАНИЯ, УМЕНИЯ, НАВЫКИ	ОТСЛЕЖИВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ
1.	<b><i>Вводное занятие.</i></b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)	<u>Теория:</u> основные правила по технике безопасности, содержание курса. <u>Практика:</u> создание картинки на тему "Безопасность на дорогах".	Беседа, самостоятельная работа	Проверить: <ul style="list-style-type: none"><li>• знания о правилах поведения на проезжей части.</li><li>• умение самостоятельно работать и подбирать нужный материал в интернете (картинки, текст)</li><li>• навыки работы в программе Adobe Photoshop.</li></ul>	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ. Диагностика.
2.	<b><i>Графический редактор Adobe Photoshop</i></b> Включает в себя: 10 ч. (теория – 4 ч.; практика – 6 ч.)	<u>Теория:</u> Основные приемы для создания плакатов и буклетов. <u>Практика:</u> Создание плакатов и буклетов на социально значимые темы.	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> Основные приемы при создании социальных плакатов и буклетов. <u>Умения:</u> выработка умений отразить актуальность социальной проблемы в проекте. <u>Навыки:</u> выработка навыков профессиональной работе в программе Adobe Photoshop.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ. Выставка работ.
3.	<b><i>Программа для видеомонтажа Adobe Premiere Pro</i></b> Включает в себя:	<u>Теория:</u> Назначение видеомонтажа. Интерфейс программы. Основные инструменты. <u>Практика:</u> Создание видео ряда	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<u>Знания:</u> понятие "Видеомонтаж". Применение эффектов для усиления восприятия видео. <u>Умения:</u> выработка умений	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ

	20 ч. (теория – 10 ч.; практика – 10 ч.)	"Природные явления" Слайд шоу "Мой родной город" Работа с эффектами. Создание клипа "Кем я хочу стать в будущем"		работать с видеокамерой, отражать в видеоролике собственные идеи. <u><b>Навыки:</b></u> выработка навыков работе в программе для видеомонтажа Adobe Premiere Pro.	работ
4.	<b>3D графика: Программа для моделирования Sculptris</b> Включает в себя: 12 ч. (теория – 5 ч.; практика – 7 ч.)	<u><b>Теория:</b></u> Принципы создания форм в программе. Полигоны. <u><b>Практика:</b></u> Создание коллективной 3D композиции "Зоопарк"	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие, коллективные, работы	<u><b>Знания:</b></u> знания о трехмерной композиции, способы оформления проектов. <u><b>Умения:</b></u> выработка умений создавать композицию из трехмерных моделей. <u><b>Навыки:</b></u> выработка навыков работы в программе Sculptris.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ. Выставка работ.
5.	<b>Программа для моделирования Компас-3D LT</b> Включает в себя: 26 ч. (теория – 12 ч.; практика – 14 ч.)	<u><b>Теория:</b></u> Основы черчения Назначение программ для моделирования..Интерфейс программы. Основные инструменты. <u><b>Практика:</b></u> Трехмерное моделирование простых объектов, изучение функций программы. Творческая работа: "Моя первая модель". Чертеж на основе трехмерной модели Сборочный чертеж игрушки.	Беседа, обсуждение, самостоятельные творческие работы	<u><b>Знания:</b></u> выработка знаний о основах черчения, понятия "чертеж", "деталь", "модель". <u><b>Умения:</b></u> выработка умений построения детали в программе. <u><b>Навыки:</b></u> выработка навыков работе в программе для моделирования Компас-3D LT.	Наблюдение, индивидуальный контроль, совместный с учащимися анализ работ

6.	<p><b><i>Итоговое занятие</i></b> Включает в себя: 2 ч. (теория – 1 ч.; практика – 1 ч.)</p>	<p>Подведение итогов года. Награждение значками «Юный программист» – 3 уровень.</p>	<p>Чаепитие Фотосессия с выпускниками</p>		
----	--	---	---	--	--

## Результаты по итогам обучения 3 уровня

Критерии оценки знаний, умений и навыков приведены в таблице:

<b>ЗНАТЬ</b>	<b>УМЕТЬ</b>
<b>ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>– Правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>– Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа</li><li>– Основные правила видеосъемки и построения композиции</li><li>– Форматы видеофайлов</li><li>– Интерфейс и принципы работы программы</li><li>– Настройки, создание и сохранение проекта</li><li>– Виды монтажа и принципы их построения</li><li>– Видеопереходы, титры и их стандартные шаблоны</li><li>– Настройки экспорта готового продукта</li><li>– О профессиях, связанных с видеомонтажом</li><li>– Знать отличительные особенности создания социальных плакатов и буклетов</li><li>– Знать основы черчения, а также основные правила построения трехмерной модели</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Осознанно соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>– Применять при видеосъемке и создании видеопроектов законы восприятия и основы композиции</li><li>– Выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата</li><li>– Создавать творческие видеопроекты</li><li>– Ориентироваться в эффектах программы, применять маски</li><li>– Экспортировать проекты в зависимости от требуемого результата</li><li>– Самостоятельно подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</li><li>– Самостоятельно изготовить трехмерную модель по представленному образцу</li><li>– Самостоятельно настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</li></ul>
<b>СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>– Правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>– Иметь представление о программах, предназначенных для видеомонтажа</li><li>– Основные правила видеосъемки</li><li>– Стандартные форматы видеофайлов</li><li>– Принципы работы программы</li><li>– Принципы создания и сохранения проекта</li><li>– Линейный монтаж и принципы его построения</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>– Соблюдать правила ТБ и безопасной работы на ПК.</li><li>– Применять при видеосъемке основные правила построения композиции</li><li>– С помощью таблицы форматов выбирать необходимый формат исходных и конечных файлов в зависимости от запрашиваемого результата</li><li>– Создавать творческие видеопроекты</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Видеопереходы, титры и их стандартные шаблоны</li> <li>– Стандартные настройки экспорта готового продукта</li> <li>– О профессиях, связанных с видеомонтажом</li> <li>– Знать принципы создания социальных плакатов и буклетов.</li> <li>– Иметь представление о черчении, а также основных правилах построения трехмерной модели</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– с использованием линейного монтажа</li> <li>– Вставлять и редактировать музыкальное сопровождение</li> <li>– Экспортировать проекты в стандартные форматы</li> <li>– С подсказкой учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</li> <li>– С подсказками учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу</li> <li>– С подсказкой учителя настроить рабочее пространство и спроектировать трехмерную модель на заданную тему</li> </ul>
---	--

### **НИЗКИЙ УРОВЕНЬ**

<ul style="list-style-type: none"> <li>– Иметь представление о правилах ТБ и безопасной работы на ПК.</li> <li>– Основные правила видеосъемки</li> <li>– Стандартные форматы видеофайлов</li> <li>– Иметь представление о принципах работы программы</li> <li>– Принципы создания и сохранения проекта</li> <li>– Иметь представление о линейном монтаже и принципах его построения</li> <li>– Видеопереходы и их стандартные шаблоны</li> <li>– Представление о звуковой дорожке и принципе работы с ней</li> <li>– Шаблоны экспорта готового продукта</li> <li>– Иметь представление о профессиях, связанных с видеомонтажом</li> <li>– Иметь представления о создании социальных плакатов и буклетов.</li> <li>– Иметь представление о построении трехмерной модели</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Выполнять правила ТБ только после напоминаний и замечаний педагога</li> <li>– Применять при видеосъемке основные правила фокуса и освещенности</li> <li>– Подбирать исходные материалы в читаемых программой форматах</li> <li>– Вставлять и подгонять по длительности музыкальное сопровождение</li> <li>– Экспортировать проекты в avi. Формат</li> <li>– С помощью учителя подбирать подходящие картинки и фотографии для создания коллажей и плакатов.</li> <li>– С помощью учителя изготовить трехмерную модель по представленному образцу</li> <li>– С помощью учителя спроектировать трехмерную модель на заданную тему</li> </ul>
---	--

## **Методическое обеспечение**

Так как программа рассчитана на детей 9 – 13 лет, то есть учащихся среднего звена общеобразовательных школ, то занятия имеют продолжительность: 45 минут.

Учебный материал программы построен по принципу спиральности, наращивания сложности одного и того же понятия на каждом новом этапе обучения. Занятие состоит из двух частей: теоретической и практической. Учитывая, что дети данного возраста должны уметь работать с учебным материалом самостоятельно, а не только воспринимать объяснения педагога, учебный материал преподносится в форме лекционного материала для самостоятельного изучения, практических и исследовательских работ, совместного обсуждения, рассказа с демонстрацией работы программы на компьютере с обязательным применением необычной наглядности подростковой тематики.

При работе на компьютере обращается внимание детей на схожесть задач теоретической части и практической, но при этом ребенку предоставляется свобода в выборе решения задачи.

Как в теоретической, так и в практической части, помимо коллективных и групповых форм работы, обязательно применяется дифференцированный подход к каждому ребенку:

1. задания по уровням сложности;
2. индивидуальные задания;
3. задания, учитывающие способ восприятия и запоминания информации.

Требования, предъявляемые к воспитанникам, различаются в зависимости от возраста и способностей детей. Отстающим детям оказывается дополнительная помощь в усвоении теоретического материала и практических умений и навыков. Дети, успешно усвоившие материал цикла занятий раньше остальных ребят, получают дополнительные задания. Чаще всего – это задания повышенной сложности; задания, требующие нестандартного решения или задания, развивающие творческое начало ребенка.

Во время занятия поощряется высказывание своего мнения по вопросу занятия. В течение практической части поощряется взаимопомощь в выполнении практических заданий на компьютере ребятам, для которых задания оказались сложными или непонятными.

В первые месяцы обучения в процессе практической работы на компьютере выявляются способности детей, уровень их развития и

подготовленности, степень развитости координации, определение способов восприятия и запоминания информации, степень коммуникативности ребят.

Полученная информация фиксируется в электронной базе данных педагога и в дальнейшем используется при планировании работы с детьми. Развитие образовательных умений и навыков отслеживается в течение учебного года.

Промежуточный контроль качества знаний осуществляется после завершения изучения каждого блока тем. Проверка степени усвоения теоретического материала проводится в форме опросов, собеседований, компьютерного тестирования. Проверка практических умений и навыков проводится в виде творческих и исследовательских проектов, творческих выставок работ детей. Помимо вышеупомянутых форм контроля осуществляется контроль качества знаний в конце первого полугодия и года путём проведения срезов знаний.

Кроме того, привлечение родителей к образовательному процессу позволяет:

- \* расширить круг общения детей и родителей;
- \* увидеть, что педагог не единственный взрослый, поддерживающий творческие начинания ребенка и заинтересованный в успешности освоения программы;
- \* проводить среди родителей пропаганду здоровьесберегающей позиции в сфере компьютерных технологий.

Достижение положительных результатов в учебной, педагогической деятельности ученика, педагога, родителя постепенно ведет к сближению всех субъектов образовательного процесса.

Высокий уровень усвоения материала возможен только при наличии необходимого оборудования, разнообразного наглядного материала и интереса к занятиям со стороны воспитанников.

## **МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Для реализации программы требуется компьютерный класс, оснащенный вычислительной техникой:

1. Персональные компьютеры в количестве 6 штук с процессорами не ниже Pentium с тактовой частотой 75 – 80 Гц, оперативной памятью не менее 4 Гб, объемом жесткого диска не менее 100Гб, объединенных в локальную сеть и содержащие на жестких дисках большинство изучаемого программного обеспечения;

2. Центральный компьютер (сервер) в количестве одной штуки с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестком диске все изучаемое обеспечение;
3. Принтер цветной – 1;
4. Сканер – 1;
5. Гибкие магнитные диски и оптические диски.

Помещение оборудуется 6 одноместными специализированными рабочими местами для работы с ПЭВМ и рабочими столами, предназначенными для теоретической части занятий.

Конструкция рабочего стола должна обеспечивать оптимальное размещение на рабочей поверхности необходимое оборудование с учетом его количества и конструктивных особенностей, характера выполняемой работы (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, коврик).

Конструкция рабочего стула (кресла) должна обеспечивать поддержание рациональной рабочей позы при работе на ПЭВМ, позволять изменять позу с целью снижения статического напряжения мышц шейно – плечевой области спины для предупреждения развития утомления. Рабочий стул должен быть подъемно – поворотным, регулируемым по высоте и углам наклона сиденья и спинки, а также расстоянию спинки от переднего края сиденья, при этом регулировка каждого параметра должна быть независимой, легко осуществляемой и иметь надежную фиксацию.

Помещение должно иметь естественное и искусственное освещение. Окна в помещении должны быть ориентированы на север и северо-восток. Оконные проемы должны быть оборудованы регулируемыми устройствами – жалюзи.

Помещение оборудуется магнитной доской и все записи на ней должны вестись маркером, работа мелом не допускается.

Ввиду того, что ежегодно происходит значительное продвижение в области разработок для ПЭВМ, обновление оборудования в компьютерном классе должно производиться каждые 4 – 5 лет.

## **Список литературы**

### **Литература для педагога**

1. Corel DRAW X4 с нуля: книга + видеокурс / М.М. Владин и др. - М: Лучшие книги, 2008.
2. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб: Питер, 2003.  
Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров. – пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, 2008
3. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
5. Мелихов Ю.Е., Малуев П.А. Дизайн в рекламе. - М.:ООО «Журнал «Управление персоналом», 2006.
6. Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия. – М.: АСТ, 2002.
7. Пронин С. Рекламная иллюстрация: креативное восприятие. – М.: Бератор-Пресс, 2002
8. Пронин С. Рекламисту о дизайне. Дизайнеру о рекламе. – М.: Бератор-Пресс, 2003
9. <http://free-docs.ru/graphics/coreldraw/225-coreldraw-x4.html> - Жвалевский А., Донцов Д. CorelDRAW X4. Начали! – СПБ: Питер, 2008 г. Формат: PDF. Размер файла: 3.26 мб
- 10.<http://free-docs.ru/graphics/design/389-kompyuternaya-versstka-i-dizajn-samouchitel.html> - Комолова Н.В. Компьютерная верстка и дизайн: самоучитель – СПБ: БХВ-Петербург, 2003. Формат: PDF. Размер файла: 11.6 мб
- 11.<http://galinadolgikh.com/o-redaktore-paint-net/> - сайт «Волшебная палитра»
- 12.<http://paintnet.ru/> - сайт Paint.NET
- 13.<http://paint-net.ru/> - Русскоязычный сайт о paint.net

### **Литература для учащихся**

1. Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
2. Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия.
3. [Www.chuvsu. ru/ ~ emter/Kniga.pdf/](http://www.chuvsu.ru/~emter/Kniga.pdf/) - учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений «Компас – 3D для школьников».