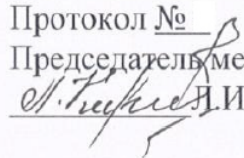


Российская Федерация  
Администрация муниципального образования «Светловский городской округ»  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 5**

Принята на заседании методического  
(педагогического) совета школы  
от 28.06.2022 г.

Протокол №

Председатель методического совета

 И.И. Кириллова



Утверждена приказом директора  
МБОУ СОШ № 5  
от 04.07.2022 г. № 228

Директор МБОУ СОШ № 5

 В.Е. Павлов

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная графика и мультимедиа»**

**Возраст обучающихся:** 13-15 лет

**Срок реализации:** 9 месяцев

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

Документ подписан электронной подписью  
Павлов Валерий Евгеньевич  
Директор  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 5  
Серийный номер:  
4F2DDC28C8BD9B7EEBC994F3D1AADC42A1411A49  
Срок действия с 07.02.2022 до 07.05.2023  
УЦ: Федеральное казначейство  
Подписано: 05.07.2022 08:36 (UTC)

**гор. Светлый  
2022/2023 учебный год**

## **Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика и мультимедиа» разработана на основе:

- примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;
- федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования;
- требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;
- программы профессора Н.В. Макаровой для 5-9 классов;
- согласно учебного плана МБОУ СОШ № 5 г. Светлого.

Программа составлена на основе следующих нормативно-правовых документов:

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273 – ФЗ от 29.12.2012).
- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. Распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014г. №1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4июля 2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4. 3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей».
- Письмо Минобрнауки РФ о т 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).
- Приказ Министерства образования и науки РФ № 196 от 09.11.2018. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Письмо Минобразования Российской Федерации от 20 мая 2003 года № 28-51-396/16 «О реализации дополнительных образовательных программ в учреждениях дополнительного образования детей».

### **Актуальность программы:**

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

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

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

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

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

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

Решение задачи предполагает:

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

Данная программа представляет мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий, благодаря ей можно создать настоящее художественное произведение. Программа имеет социально-практическую направленность.

## 1.2. Цели и задачи программы

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

**Задачи:** теоретическое и практическое изучение технологий применения мультимедийных технических и программных средств по созданию и обработки компьютерной графики и анимации. Применение продуктов компьютерной графики и анимации в пользовательской среде.

### **Образовательные:**

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

### **Воспитательные:**

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

### **Развивающие:**

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

### **Отличительные особенности программы:**

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

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

Научно-техническая направленность образовательной программы.

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

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

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

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

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

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

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

## Принципы программы:

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- *принципах обучения* (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- *формах и методах обучения* (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- *методах контроля и управления образовательным процессом* (тестирование, анализ результатов и др.);
- *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.

**Возраст детей**, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программы: от 13 до 15 лет.

**Сроки реализации:** 1 год.

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

При проведении занятий традиционно используются **три формы работы:**

- *демонстрационная*, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- *фронтальная*, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- *самостоятельная*, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

**Технологии и формы обучения:**

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- свободное творчество.

**Режим занятий:** Занятия проводятся: 1 раз в неделю по 1 часу (итого 1 час в неделю, 35 часов в год).

### 1.3. Планируемые результаты освоения учащимися программы:

*В результате изучения программы обучающиеся получают возможность формирования:*

#### **Личностных результатов:**

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
- Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

#### **Метапредметных результатов:**

##### *Регулятивные УУД:*

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

##### *Познавательные УУД:*

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

##### *Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.

- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

#### **Предметных результатов:**

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

#### **Контроль и оценка планируемых результатов**

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

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

- **Текущий в форме наблюдения:**

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

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

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

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

- **Итоговый** контроль в формах

- практические работы;



- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

### **Самооценка и самоконтроль:**

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

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

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

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

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

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

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

### Формы подведения итогов:

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

## **Ожидаемые результаты программы**

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

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

На I уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;

- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;

- об основных моделях коммуникативного поведения.

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

На II уровне воспитанники соблюдают:

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

Учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение и функции различных графических программ.

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

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

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- получать объёмные изображения;
- применять различные графические эффекты (объём, перетекание, фигурная подрезка и др.);

- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;

2) редактировать изображения в программе *Adobe PhotoShop*, а именно:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);

- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;

- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;

- сохранять выделенные области для последующего использования;

- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;

- применять к тексту различные эффекты.

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

- усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов;

- после изучения каждого раздела программы учащиеся выполняют творческие задания по данной теме;

- В конце года изучения обучающиеся выполняют творческий проект, защита которого происходит на итоговых занятиях.

*Учащиеся должны знать:*

- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;

- особенности растровой графики;

- графические объекты-примитивы;

- технологию создания и редактирования графических объектов.

- назначение и функциональные возможности PowerPoint;

- объекты и инструменты PowerPoint;

- этапы создания презентации;

- технологию работы с каждым объектом презентации.

*Учащиеся должны уметь:*

- создавать и редактировать любой графический объект;

- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

- создать слайд;

- изменить настройки слайда;

- создать анимацию текста, изображения;

- вставить в презентацию звук и видеоклип;

- создать презентацию из нескольких слайдов.

## **1.4. Содержание программы.**

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

### **Тема 2. Компьютерная графика.**

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

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

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

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

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

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

Требования к созданию презентаций. Требования к защите проекта.

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

#### **Календарный учебный график:**

Начало учебного года – 1 сентября.

Окончание учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года – 35 недель.

Количество часов в год – 35 час.

Количество часов в неделю – 1 час.

Количество занятий в неделю – 1 занятие.

Периодичность занятий – 1 раз в неделю.

## Тематический учебный план

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
			Теория	Практика
1.	Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1
2.	Компьютерная графика	16	4	12
3.	Создание презентаций в среде PowerPoint	9	2	7
4.	Создание проекта «Мультфильм»	6	1	5
5.	Защита проекта «Мультфильм»	2	0	2
6.	Общее количество часов	35	8	27

В программе предусмотрены две основные формы контроля: *текущий и итоговый контроль*.

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

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

## Раздел № 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный план

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
<b>Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)</b>						
1.	сентябрь	3/6	Лекция	1	Инструктаж по технике безопасности.	Беседа-опрос
2.	сентябрь	10/13	Практика	1	Устройство ПК. Создание папок и сохранение файлов	Практическая работа
<b>Компьютерная графика (16 часов)</b>						
3.	сентябрь	17/20	Практика	1	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	Практическая работа
4.	сентябрь	24/27	Практика	1	Создание простейших рисунков	Практическая работа
5.	октябрь	1/4	Практика	1	Создание простейших рисунков	Практическая работа
6.	октябрь	8/11	Практика	1	Работа с фрагментами рисунка	Практическая работа
7.	октябрь	15/18	Практика	1	Вставка текста в рисунок	Практическая работа
8.	октябрь	22/25	Практика	1	Сканирование рисунков, фотографий	Практическая работа
9.	ноябрь	5/8	Практика	1	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint	Практическая работа
10.	ноябрь	12/15	Практика	1	Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint	Практическая работа
11.	ноябрь	19/22	Практика	1	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
12.	ноябрь	26/29	Практика	1	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
13.	декабрь	3/6	Практика	1	Работа с Gif-аниматором	Практическая работа
14.	декабрь	10/13	Практика	1	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word	Практическая работа
15.	декабрь	17/20	Практика	1	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word	Практическая работа

16.	декабрь	24/27	Практика	1	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
17.	январь	14/17	Практика	1	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
18.	январь	21/24	Практика	1	Создание и редактирование векторных рисунков	Практическая работа
<b>Создание презентаций в среде PowerPoint (9 ч.)</b>						
19.	январь	28/31	Практика	1	Мультимедиа технологии. Разработка презентации.	Практическая работа
20.	февраль	4/7	Практика	1	Выбор макета, выбор дизайна.	Практическая работа
21.	февраль	11/14	Практика	1	Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов.	Практическая работа
22.	февраль	18/21	Практика	1	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	Практическая работа
23.	февраль	25/28	Практика	1	Рисунки и графические примитивы на слайдах.	Практическая работа
24.	март	3/6	Практика	1	Использование анимации.	Практическая работа
25.	март	10/13	Практика	1	Переходы на слайдах. Использование гиперссылок	Практическая работа
26.	март	17/20	Практика	1	Вставка звука в презентацию.	Практическая работа
27.	апрель	31/3	Практика	1	Настройка смены слайдов по времени.	Практическая работа
<b>Создание проекта «Мультфильм» (6 ч.)</b>						
28.	апрель	7/10	Практика	1	Работа с графическими объектами. Поиск, обработка.	Практическая работа
29.	апрель	14/17	Практика	1	Создание структуры презентации. Выбор дизайна.	Практическая работа
30.	апрель	21/24	Практика	1	Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков.	Практическая работа
31.	май	28/8	Практика	1	Настройка анимации.	Практическая работа
32.	май	12/15	Практика	1	Вставка звука.	Практическая работа
33.	май	19/22	Практика	1	Отладка презентации	Практическая работа
<b>Защита проекта «Мультфильм» (2 часа)</b>						
34.	май	26/29		1	Защита проекта.	Доклад
35.	май	26/29		1	Защита проекта.	Доклад

Руководитель: \_\_\_\_\_ /Т.Н.Епифанова

## 2.2. Условия реализации программы

### Методическое и ресурсное

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

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

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

Групповые занятия имеют следующую структуру:

*Вводная часть:*

- приветствие, организационный момент;
- творческая разминка.

*Основная часть:*

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

*Заключительная часть:*

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

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



## **2.3. Форма аттестации**

К основным методам следует отнести ознакомление, тренировку и применение. Сопутствующим является контроль, включающий коррекцию и оценку. Через показ и объяснение осуществляется ознакомление ребенка с учебным материалом, понимание и осознание его, а также создается готовность к осуществлению тренировки, позволяющей формировать необходимые творческие навыки. При использовании метода тренировки особое место отводится контролю, так как происходит формирование навыка, действие с учебным материалом должно быть доведено до автоматизма. Педагог осуществляет контроль во время наблюдения за работой детей либо по средствам тестов.

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

### **Техническое обеспечение программы:**

Для методического обеспечения образовательной программы дополнительного образования имеется:

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

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

Интерактивная доска.

Принтер лазерный.

Сканер.

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

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

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

## 2.4. Список использованной литературы.

### Перечень учебно-методического обеспечения

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.

### Список литературы (основной и дополнительной)

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.
6. Intel® "Обучение для будущего": Учеб. пособие – 7-е изд., испр. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.

### Электронные ресурсы:

1. <http://webpractice.cm.ru>
2. <http://graphics.cs.msu.ru/>
3. <http://www.openclass.ru/pages/184433>
4. <http://fcior.edu.ru/>
5. [http://photoshop.demiart.ru/gfx\\_01.shtml](http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml)
6. <http://school-collection.edu.ru/>
7. <http://webpractice.cm.ru>
8. <http://www.fcior.edu.ru/card/3298/arhitektura-ompyutera.html>
9. [http://school-collection.edu.ru/catalog/res/43258ccd-0622-42ea-866b-7274f7ac235a/view/.](http://school-collection.edu.ru/catalog/res/43258ccd-0622-42ea-866b-7274f7ac235a/view/)