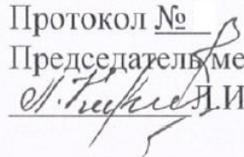


Российская Федерация
Администрация муниципального образования «Светловский городской округ»
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 5**

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:
4F2DDC28C8BD9B7EBC994F3D1AADC42A1411A49
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
Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)						
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
Компьютерная графика (16 часов)						
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
Создание презентаций в среде PowerPoint (9 ч.)						
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
Создание проекта «Мультфильм» (6 ч.)						
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
Защита проекта «Мультфильм» (2 часа)						
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
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/)