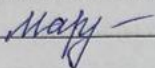
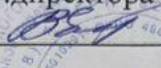
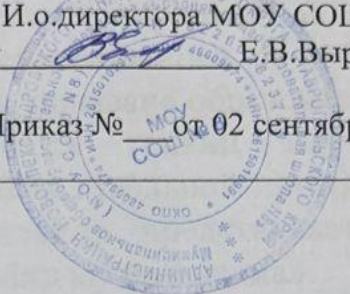


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №8»
356024 Ставропольский край, Новоалександровский район
ст.Кармалиновская, ул.Школьная,1
телефонфакс (86544) 5-44-45, e-mail: sosh8-1526@bk.ru

<p>«СОГЛАСОВАНО» Руководитель Центра «Точка Роста»  И.М.Марьина</p>	<p>«УТВЕРЖДАЮ» И.о.директора МОУ СОШ №8  Е.В.Выродова Приказ № <u> </u> от 02 сентября 2024</p>
--	--



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «Компьютерный мир»

Направленность программы: естественнонаучная

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 15-16 лет
Класс: 8-9
Количество детей в группе:12
Срок реализации: 1год
Количество часов в год: 51 час

1. Пояснительная записка

Актуальность программы

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет новую цель в образовании – формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества. Наиболее полно реализовать поставленную цель, призвана образовательная область «информатика». Учитывая размытость границ научной области информатики и невозможность в рамках школьной программы осветить весь спектр ее направлений, актуальной представляется разработка программы внеурочной программы «Мир мультимедиа».

Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетентности ученика, мультимедийные презентации наиболее популярное и доступное средство представления текстовой, графической и иной информации.

Основа внеурочной деятельности по информатике – личностная, практическая и продуктивная направленность занятий. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информацией – анализировать информацию, самостоятельно ставить задачи, структурировать и преобразовывать информацию в мультимедийную форму, использовать ее для решения учебных и жизненных задач.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии. Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Нормативно-правовая основа

Федеральный закон № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4. 3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Устав МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №2 г.Йошкар-Олы»;

Лицензия учреждения на право ведения образовательной деятельности.

Отличительные особенности

заключаются в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого обучающегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику.

Процесс создания творческих работ воспитывает у учащихся усидчивость и развивает их творческий поиск. Подталкивает на создание работ воспитывающего характера, создание проектов, которые можно использовать для проведения классных часов, внеклассных мероприятий и т.д., учит детей обсуждать проекты, работать в коллективе (прислушиваться к мнению товарищей, отстаивать свое мнение), учит находить и использовать в своей работе необходимую информацию.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, дети пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Качественная подготовка литературно-художественной части является залогом успешности будущей работы, поэтому при планировании данной деятельности выделено достаточно времени на разработку предварительного сценария и подготовку художественного оформления. Завершается данная работа просмотром и обсуждением готовых результатов.

На занятиях внеурочной деятельности дети шаг за шагом создают собственный проект. Поэтому работы каждого ребенка уникальны и неповторимы. Такие занятия создают условия для самостоятельной творческой деятельности.

Адресат программы дети и подростки в возрасте от 8 до 15 лет, количество обучаемых в объединении может составлять от 8 до 12 человек.

Объем программы 2 года.

Формы организации образовательного процесса индивидуальная, групповая работа на аудиторных занятиях, внеаудиторных занятиях (конкурсы).

1. Цели и задачи программы

Цель: формирование интереса к изучению компьютерной графики, анимации, обработке видео- и звуковой информации, развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся через создание проектов с использованием компьютерной графики и анимации, обработки видео- и звуковой информации.

Задачи:

Образовательные:

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

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.

Развивающие:

1. Развитие практических навыков по использованию приложений для создания фильмов».
2. Развитие практических навыков по использованию приложения конструктора игр.
3. Развитие практических навыков по использованию приложения MS PowerPoint.

3.Содержание программы

Учебный план

Модуль «графика»

№ тем	Тема	Теория	Практика	Количество часов
1	Программа Power Point	9	20	29
3	Графический редактор Gimp	6	16	22
ИТОГО		15	36	51

Поурочно-тематическое планирование

Модуль «графика»

Номер урока	Тема урока	Кол-во часов
1	Инструктаж по технике безопасности. Изучение программы PowerPoint	1
2	Работа со слайдами. Добавление изображений из файла, добавление текста к слайду.	1

3	Режим просмотра презентаций. Сортировка слайдов.	2
4	Создание гиперссылок.	2
5	Изучение анимацией в презентации.	2
6	Работа с эффектами. Редактирование фона.	2
7	Создание анимированного изображения.	2
8	Работа со звуком.	2
9	Работа над творческим проектом «Здоровый образ жизни».	1
10-12	Работа над творческим проектом «Здоровый образ жизни».	4
13	Знакомство с программами для создания анимации.	2
14	Понятие растровой графики. Знакомство с графическим редактором GIMP.	1
15	Создание, сохранение и открытие изображения. Область цвета.	2
16-20	Знакомство с панелью инструментов.	4
21	Знакомство с палитрами. Основы обработки изображений.	2
22-23	Рисование пейзажа кистью и заливка текстур. Слои, каналы, контуры	2
24-30	Применение инструмента фильтр . Работа с применением различных фильтров.	14
31-32	Панель слоев . Свойства слоя.	3
33-34	Комбинирование рисунков из разных изображений. Коллаж	2
ИТОГО		51

Модуль «от рисунка к фильму»

№ темы	Тема	Теория	Практика	Количество часов
1	Программа Power Point	3	7	10
2	Графический редактор Gimp	4	9	13
3	Программа GIF-аниматор	5	4	9
4	Киностудия Movavi Video Editor	6	13	19
ИТОГО		18	33	51

Поурочно-тематическое планирование

Модуль «от рисунка к фильму»

Номер урока	Тема урока	Кол-во часов
1	Технология создания кроссвордов в презентации	1,5
2	Добавление эффектов мультимедиа.	2
3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.	1,5
4	Создание управляющих кнопок.	2
5	Создание мультимедийного проекта	1,5
6	Защита проекта.	2
7	Фотография – новое изображение реальности.	2
8	Фотомонтаж.сохранение и открытие изображения. Знакомство с панелью инструментов.	1,5
9	Основы обработки изображений.	1,5
10	Работа с инструментом выделение.	2
11	Работа с инструментами преобразования.	1,5
12	Изучение инструмента «размывание/резкость». Смазывание границ изображения.	1,5
13	Изучение инструмента «осветление/затемнение».	2
14	Свойства слоя. Инструмент штамп.	1,5
15	Анимация в GIMP. Особенности создания анимации средствами GIMP.	2
16	Слайд шоу.	1,5
17	Анимационные фильтры.	2
18	Анимация падающий снег.	2
19-20	Итоговая работа.	2
21	Знакомство с программой gif-аниматор	1,5
22-23	Вставка и работа с изображением.	2
24-25	Создание анимации «летающая птица»	1,5
26	Создание анимации	1,5
27	Создание мультимедийного проекта	2
28	Бесконечный мир кинематографа.	2
29	Информационная и художественная природа телевизионного изображения.	1,5
30-31	Создание проектной работы «Мой первый клип».	1,5
32-33	Работа над редактированием ролика.	2
34	Защита проектной работы.	2
ИТОГО		51

4. Планируемые результаты

Модуль «графика»

В результате курса занятий обучающиеся **должны знать:**

- ✓ назначение и основные возможности приложений конструктора мультфильмов «Мульти-пульти», PowerPoint и графического редактора Gimp;
- ✓ основные элементы интерфейса, назначение панелей;
- ✓ этапы создания проектов;
- ✓ технологию работы с каждым объектом проекта;
- ✓ способы оформления проектов и слайдов;
- ✓ операции сортировщика слайдов;
- ✓ назначение управляющих кнопок.

Обучающиеся **должны уметь:**

- ✓ создавать проекты мультфильмов и слайды по шаблону и своему усмотрению;
- ✓ изменять настройки проекта и слайда;
- ✓ создавать фон, создавать текст, вставлять рисунок в слайд;
- ✓ настраивать анимации текста, рисунков;
- ✓ добавлять эффекты мультимедиа (вставка звука и видеоклипов в презентацию).
- ✓ создавать презентации из нескольких слайдов;
- ✓ вставлять схемы, таблицы, диаграммы;
- ✓ работать с сортировщиком слайдов;
- ✓ создавать управляющие кнопки в презентации.

Модуль «от рисунка к фильму»

К концу обучения обучающиеся **должны знать:**

- ✓ интерфейс MSPowerPoint;
- ✓ настройки эффектов анимации;
- ✓ правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука;
- ✓ как создается слайд-фильм;
- ✓ что такое проектная деятельность;
- ✓ этапы разработки проекта;
- ✓ что такое графический редактор;
- ✓ основные возможности графического редактора;
- ✓ отличия векторной графики от растровой;
- ✓ что такое цвет, спектр, цвета, атрибуты цвета;
- ✓ правила работы с цветом, цветовые модели, характеристики цветковых изображений;
- ✓ интерфейс и основные параметры (характеристики) изображения;
- ✓ функции инструментальных палитр;
- ✓ какие операции можно выполнять с фрагментами изображений;

- ✓ виды контуров, масок, слоев; группы фильтров графического изображения;
- ✓ что такое анимация;
- ✓ что такое дизайн, композиция изображения; что относится к художественным критериям изображения;
- ✓ как представляется видеоинформация в ЭВМ;
- ✓ основные функции и режимы работы программы Windows Киностудия;
- ✓ как представляется звуковая информация в ЭВМ, что такое глубина кодирования и частота дискретизации.

Обучающиеся **должны уметь:**

- ✓ создавать мультимедиа презентацию, слайд-фильм.
- ✓ определить тему для создания проекта.
- ✓ выполнить проект по выбранной теме исследования.
- ✓ подготовить доклад для защиты проекта.
- ✓ проанализировать свою работу. Выделять успешные и неудачные моменты.
- ✓ пользоваться дополнительными возможностями графического редактора MicrosoftPaint для создания и редактирования изображения.
- ✓ запускать графический редактор и пользоваться его инструментами и режимами работы для создания и редактирования изображения;
- ✓ настраивать, создавать и использовать кисти.
- ✓ создавать контуры изображения и маски.
- ✓ выполнять коррекцию фотоизображений и их художественную обработку; выполнять фотомонтаж.
- ✓ работать со слоями и фильтрами;
- ✓ воспроизводить цвет на экране монитора, принтере, сканере; настраивать цветовой баланс для монитора.
- ✓ создавать анимированные изображения.
- ✓ анализировать графические изображения; определять цветовые схемы для изображений.
- ✓ уметь пользоваться основными инструментами и режимами работы программы Киностудия Movavi Video Editor для создания и монтажа фильмов и клипов.
- ✓ уметь вставлять в фильм звуковые файлы, пользоваться звуковыми эффектами.

5. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

- Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого обучающихся.

- Программа PowerPoint, «Gimp», «Gif-аниматор», киностудия Movavi Video Editor.

- Возможность выхода в Интернет.

- На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

- Лекционный материал для занятий.

- Мультимедийный проектор, экран и наушники.

Формы аттестации (контроля)

Коллективная творческая работа, индивидуальный проект учащегося. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: фотографии сцен мультфильма, аудиофайлы. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ (выступление перед родителями и другими одноклассниками).

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений обучающихся.

Методические материалы

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** - работу на компьютере выполняет педагог, а обучающиеся наблюдают.

2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия.. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой обучающихся.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.