

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №16 АУЛ МАЛЫЙ БАРХАНЧАК
ИПАТОВСКОГО РАЙОНА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
«30 » августа 2023г
Протокол № 1



УТВЕРЖДАЮ:

Врио директора МКОУ СОШ №16

аул Малый Барханчак

Л.Р. Джанаева / Джанаева Л.Р./
приказ № 87 от « 30 » августа 2023г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
(направление деятельности)
««МАСТЕРСКАЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»
(название программы)

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – составитель программы
Рамаева Римма Шабановна
педагог дополнительного образования

аул Малый Барханчак, 2023 – 2024 уч.год.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете МКОУ СОШ №16 аул Малый Барханчак.

Врио руководителя центра образования естественно – научной и технологической направленностей «Точка роста»



/Левина Г.Р./

« 30 » августа 2023г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Сфера дополнительного образования детей сегодня является одним из приоритетов инновационного развития страны. В Концепции Федеральной целевой программы развития образования определены важность и значение системы дополнительного образования детей, способствующей удовлетворению их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, развитию способностей и интересов социального и профессионального самоопределения.

На уровне государственной образовательной политики перед системой дополнительного образования детей поставлены следующие задачи:

- реализация нового поколения программ дополнительного образования и развития детей;
- создание новой системы мотивации детей;
- обеспечение свободного выбора ребёнком и родителем организации дополнительного образования независимо от её формы собственности;
- выявление и поддержка одарённых детей.

Учитывая данные задачи, составлена дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Мастерская компьютерной графики».

Программа разработана с учетом современных требований и основных законодательных и нормативных актов Российской Федерации:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 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 Министерства просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 № МР-81/02вн «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями для субъектов Российской Федерации по

вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме»).

□ Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

□ Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2020 № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).

□ Устав МКОУ СОШ №16 аул Малый Барханчак ;

Актуальность данной программы обусловлена информационным развитием современного общества и компьютерная графика – одно из наиболее быстро развивающихся направлений информационных технологий в образовательном процессе.

Компьютерная графика перспективное и популярное направление современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе ярких графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Создание продукта, содержащего «коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления» составляют основу компьютерной графики и анимации.

Программа позволяет осуществить социальный заказ обучающихся и родителей, обусловленный значимостью информатизации современного общества; активизировать познавательную деятельность учащихся; реализовать их интерес к выбранному направлению. Программа дает возможность обучающимся реализовать свои творческие, интеллектуальные способности посредством информационных технологий.

Направленность. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская компьютерной графики» технической направленности. Содержание программы способствует развитию мотивации личности обучающегося к познанию и творчеству, создает условия для творческой самореализации по средствам современных информационно-коммуникативных технологий.

Уровень освоения программы: стартовый.

Отличительные особенности. Программа не просто знакомит с рядом областей информатики и информационными технологиями, но и обеспечивает получение такого уровня знаний и навыков, который даёт обучающимся возможность применения мастерства в будущей профессиональной деятельности.

В программу «Мастерская компьютерной графики» включена работа с компьютерной графикой в программах: Paint, PowerPoint, Gimp. В основу программы входит информационная деятельность, мастер-классы, проведение коллективных

творческих дел, участие в конкурсах, олимпиадах, играх, творческих проектах. Основное внимание в программе будет уделяться созданию иллюстраций, редактированию изображений, монтажу фотографий, созданию интерактивных игр с триггерами и гиперссылками, анимации.

Интерес детей к компьютеру огромен, и нужно направить его в полезное русло. Программа «Мастерская компьютерной графики» включает в себя разнообразную творческую деятельность, связанную с информационно-коммуникационными технологиями, предусматривает то, что компьютер должен стать для обучающегося равноправным партнёром, способным очень тонко реагировать на все его действия и запросы. Правильная организация деятельности позволит эффективно развивать ИКТ-компетентность обучающихся, будет способствовать повышению роли информационных технологий и поможет выявить творчески активных, одаренных детей.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся 10-14 лет, что соответствует периоду обучения в среднем звене школы.

Роль ведущей в подростковом возрасте играет социально-значимая деятельность, средством реализации которой служит: учение, общение, общественно-полезный труд.

Ведущим мотивом поведения подростка является стремление найти свое место среди сверстников. Если такая возможность отсутствует, то это может привести к социальной неадаптированности и правонарушениям. Оценки сверстников начинают приобретать большее значение, чем оценки учителей и взрослых. Пытаясь утвердиться в новой социальной позиции, подросток старается выйти за рамки ученических дел в другую сферу, имеющую социальную значимость. Для реализации потребности в активной социальной позиции ему нужна деятельность, получающая признание других людей, деятельность, которая может придать ему значение как члену общества.

Общественно полезная деятельность является для подростка той сферой, где он может реализовать свои возросшие возможности, стремление к самостоятельности, удовлетворив потребность в признании со стороны взрослых, создает возможность реализации своей индивидуальности.

При составлении программы учитывались вышеуказанные возрастные особенности. Система взаимодействия между педагогом и обучающимися, содержание программы, форма организации занятий и формы контроля подобраны с позиции «не навредить» формированию новообразований данного возраста.

Цель:

Создание условий для развития творческих, интеллектуальных способностей и формирования ИКТ - компетентности обучающихся в процессе изучения основ компьютерной графики.

Задачи программы:

Обучающие:

- изучить различные технологии теоретического и практического применения мультимедийных и программных средств по созданию и обработке компьютерной графики и анимации;
- научить применять продукты компьютерной графики и анимации в пользовательской среде;

дать первоначальные навыки работы в следующих программах: Paint, Power Point, Gimp;

дать практические знания и навыки, необходимые для самостоятельной разработки мультипликации, коротких Gif-анимаций, презентаций, интерактивных элементов для различных приложений, для разработки объектов растровой графики.

Развивающие:

создать условия для формирования познавательной, творческой деятельности и ИКТ-компетентности обучающихся;

способствовать развитию логического мышления, творческого потенциала, коммуникативных способностей, смелости в выдвижении гипотез, умения принимать нестандартные решения.

Воспитательные:

создавать на занятиях творческую атмосферу сотрудничества и взаимопомощи;

формировать информационно-коммуникативные навыки, способствующие социализации в обществе;

развивать положительные качества личности - инициативность, коммуникабельность;

обеспечивать коллективную согласованность действий в общей работе и максимальное разнообразие в индивидуальной творческой деятельности;

сформировать дружный коллектив участников.

Условия реализации программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская компьютерной графики» носит вариативный характер.

Срок реализации программы: 9 месяцев. Учебный год состоит из 34 недель, программа рассчитана на 204 часа.

Режим занятий: образовательный процесс по программе организуется в очной форме, в режиме 2 раза в неделю по 3 академических часа.

В период приостановления образовательной деятельности в очной форме по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям реализация программы может осуществляться с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Формы организации занятий:

индивидуальная;

групповая.

При реализации данной программы основными формами проведения занятий являются - комбинированные занятия, состоящие из теоритической и практической частей. Большая часть учебного времени выделяется на практические задания. Задания выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств, носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Условия набора и формирования групп.

Группы формируются на основе свободного выбора, по интересам. Комплектование происходит по желанию обучающихся и заявлению родителей (законных представителей).

Допускается комплектование разновозрастных групп. В такой группе младшие быстро учатся способам взаимодействия, приобретают коммуникативные навыки на примере старших, становятся более внимательными, усидчивыми и старательными. Обучающимся постарше, которым свойственен поиск способов самоутверждения, в разновозрастной группе начинают проявлять лидерские качества: у них развивается чувство ответственности за результат творческой деятельности на занятиях, они стараются помогать младшим, тем самым обретая уверенность в себе и эмоционально раскрепощаясь.

Число детей, обучающихся в одной группе: минимальное – 10 человек, максимальное – 12 человек. Численный состав учебных групп определяется, исходя из имеющихся условий проведения образовательного процесса, согласно требованиям СанПиНа.

Кадровое обеспечение.

- профессиональная переподготовка по программе «Педагог дополнительного образования»;
- курсы повышения квалификации по профилю программы.

Планируемые результаты.

Личностные результаты:

- умеет слушать и выделять главное, запоминать;
- умеет устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом;
- понимает значения различных видов информации в жизни человека;
- сформирован интерес к изучению компьютерной графики по средствам творческих заданий, стремится использовать полученные знания в процессе обучения;
- понимает значимость подготовки в области ИКТ в условиях развития информационного общества;
- способен общаться и сотрудничать со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, исследовательской, творческой деятельности;
- готов принять ценность здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- определяет и планирует свои действия в соответствии с учебной и познавательной задачей,
- умеет самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- осуществляет пошаговый контроль своей познавательной деятельности,
- определяет потенциальные затруднения при решении практической задачи и находит средства для их устранения,
- осознает качество и уровень усвоения материала по модулям.
- строит рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям,
- умеет использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора,

обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Предметные результаты:

строит рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;

умеет различать виды графики (растровая, векторная);

умеет использовать прикладные компьютерные программы (Paint, PowerPoint, Gimp);

создает и редактирует объекты растровой графики;

создает фотомонтажи, коллажи, покадровую анимацию и интерактивные элементы на основе растровой графики;

пользуется графическими библиотеками для оформления презентаций и другими мультимедийными проектами.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности
«МАСТЕРСКАЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»
(стартовый уровень)

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.	2	2	0	Беседа
2.	История развития компьютерной графики.	2	1	1	Беседа. Практическая работа.
3.	Виды компьютерной графики.	2	1	1	Беседа. Устный опрос. Практическая работа
4.	Форматы компьютерной графики.	2	1	1	Беседа. Обсуждение по теме. Практическая работа
5.	Графический редактор Paint.	2	1	1	Беседа. Обсуждение по теме. Практическое занятие.
6.	Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.	18	4	14	Обсуждение по теме. Практическая работа. Конкурс компьютерной

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
					графики. Выставка работ.
7.	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе.	20	4	16	Беседа. Обсуждение по теме. Практическая работа.
8.	Графический редактор PowerPoint.	2	1	1	Беседа. Практическая работа.
9.	Технология создания презентаций.	22	4	18	Беседа. Обсуждение по теме. Практическая работа. Викторина. Конкурс. Демонстрация презентаций.
10.	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.	24	4	20	Обсуждение по теме. Практическая работа. Занимательные задания по информатике. Конкурс создания интерактивных игр. Защита творческих работ.
11.	Графический редактор Gimp.	4	2	2	Беседа. Практическая работа.
12.	Выделение областей изображения.	2	1	1	Обсуждение по теме. Практическая работа.
13.	Понятие «Слой». Работа со слоями.	10	2	8	Беседа. Фронтальный опрос. Практическая работа.
14.	Инструменты преобразования изображений.	10	1	9	Обсуждение по теме. Практическая работа.
15.	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.	16	4	12	Обсуждение по теме. Практическая работа.

№ п/п	Наименование тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
16.	Текстовые эффекты.	4	1	3	Беседа. Практическая работа.
17.	Инструменты рисования.	8	1	7	Обсуждение по теме. Практическая работа. Конкурс рисунков в графическом редакторе.
18.	Фотомонтаж, Коллаж. Работа со слоями.	20	4	16	Беседа. Практическая работа. Викторина. Конкурс создания коллажей. Защита творческих работ.
19.	Использование фильтров.	8	1	7	Беседа. Практическая работа.
20.	Создание анимации.	26	6	20	Беседа. Фронтальный опрос. Практическая работа. Конкурс создания анимации. Защита творческих работ.
Итого:		204	46	158	

СОДЕРЖАНИЕ

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «МАСТЕРСКАЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ» (стартовый уровень)

Тема 1: Вводное занятие. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ – 2 часа

Теория - 2 часа.

Знакомство с группой учащихся. Игры на знакомство. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ. Требования к организации компьютерного рабочего места.

Тема 2: История развития компьютерной графики – 2 часа

Теория - 1 часа.

Понятие компьютерная графика. История развития компьютерной графики.

Практика - 1 час.

Области применения компьютерной графики. Просмотр презентации «История развития компьютерной графики».

Тема 3: Виды компьютерной графики – 2 часа

Теория - 1 час.

Компьютерная графика и ее виды (векторная, растровая, фрактальная и трехмерная).

Практика - 1 час.

Особенности растровых и векторных программ. Сравнение векторной и растровой графики. Просмотр презентации «Компьютерная графика».

Тема 4: Форматы компьютерной графики – 2 часа

Теория - 1 час.

Основные форматы компьютерной графики. Векторные форматы. Растровые форматы. Форматы растровых файлов и цветовые режимы.

Практика - 1 час.

Методы сжатия графических данных. Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Просмотр презентации «Векторные и растровые форматы».

Тема 5: Графический редактор Paint – 2 часа

Теория - 1 час.

Назначение и основные возможности графического редактора Paint.

Практика - 1 час.

Алгоритм запуска графического редактора. Интерфейс программы (рабочее окно программы, панель инструментов, палитра). Просмотр презентации «Возможности графического редактора Paint»

Тема 6: Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами – 18 часов

Теория - 4 часа.

Знакомство с основными приемами работы с объектами в графическом редакторе. Алгоритм сохранения изображения. Знакомство с основными приемами работы с объектами.

Практика - 14 часов.

Инструмент Выделение и Выделение произвольной области. Режим совмещения объектов. Монтаж рисунка из объектов. Окно программы Paint. Команда Правка. Основные операции с фрагментом изображения. Создание графических примитивов в Paint. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения. Конкурс рисунков «Нарушать правила дорожного движения опасно и глупо!», в рамках профилактической акции «Внимание, дети!». Участие в дистанционных олимпиадах, конкурсах, играх.

Тема 7: Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint – 20 часов

Теория - 4 часа

Знакомство с инструментами: карандаш, кисть, распылитель, линия, многоугольник, заливка, выбор цвета, кривая, эллипс, прямоугольник, скругленный прямоугольник, ластик, масштаб, надпись, выделение, выделение произвольной области.

Практика - 16 часов.

Горизонтальное меню. Работа с выделенными объектами, перемещение, копирование, удаление, изменение размеров, вставка надписи. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Изменение масштаба просмотра. Инструменты рисования линий. Создание и редактирование рисунка в графическом редакторе с текстом. Практическая работа: «Соблюдая ПДД, я дружу с ГИБДД». Конкурсы рисунков «Здоровым быть здорово!» «Здоровая нация – будущее России» в рамках профилактической акции «Не преступи черту!». Создание праздничных открыток «Мы разные, но мы вместе», посвященной Дню толерантности, Дню независимости России.

Тема 8: Графический редактор Power Point – 2 часа

Теория - 1 час.

Функциональные возможности PowerPoint.

Практика - 1 час.

Запуски настройка программы Power Point. Основные панели. Просмотр презентации «Возможности редактора PowerPoint».

Тема 9: Технология создания презентаций – 22 часа

Теория - 4 часа.

Постановка проблемы (разбивка презентации на элементарные объекты). Переход слайдов. Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов.

Практика - 18 часов.

Оформление фона. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов. Работа с сортировщиком слайдов. Создание и форматирование текста. Вставка схемы, таблиц, диаграмм и их настройка. Вставка рисунков в слайд. Настройка анимации текста, рисунков. Настройка анимации видеоклипа. Вставка звука, видеоклипа. Создание управляющих кнопок. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов «Талантом сильны вы и сердцем щедры». Подготовка презентации «Волшебная кисточка осени». Участие в дистанционных олимпиадах, конкурсах, играх.

Тема 10: Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками – 24 часа

Теория - 4 часа.

Мастер-класс «Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками».

Практика - 20 часов.

Работа над созданием интерактивных игр. Участие в дистанционных олимпиадах, конкурсах, играх. Подготовка занимательных заданий, ребусов по информатике для проведения интеллектуальной игры по информатике «Инфознайка». Практическая работа «Интерактивные тренажеры».

Тема 11: Графический редактор Gimp – 4 часа

Теория - 2 часа.

История создания Gimp. Работа с файлами в Gimp. Открытие и сохранение файлов.

Практика - 2 часа.

Изменение масштаба изображения. Интерфейс программы Gimp. Стандартные окна GIMP. Панель инструментов. Окно изображения и его компоненты. Работа с файлами, с окнами и панелью инструментов.

Тема 12: Выделение областей изображения – 2 часа

Теория - 1 час.

Выделение областей изображения.

Практика - 1 час.

Использование режима Быстрой маски. Вставка выделенного объекта в другое изображение.

Тема 13: Понятие «Слой». Работа со слоями – 10 часов

Теория - 2 часа.

Общее понятие о слоях. Панель слоев. Создание слоя.

Практика - 8 часов.

Вставка выделенного объекта в другое изображение. Установка прозрачного фона. Понятие «Плавающие выделение». Работа с маской слоя. Практическая работа «Рамка для фотографии».

Тема 14: Инструменты преобразования изображений – 10 часов

Теория - 1 час

Знакомство с инструментами преобразования изображений.

Практика - 9 часов.

Работа с инструментами: Перемещение, выравнивание, Кадрирование, вращение, Масштаб, Искривление, Перспектива, Зеркало. Порядок выполнения работы Зеркальное отображение. Создание интерактивной игры для мероприятия «Бравые ребята», посвященного Дню защитника Отечества.

Тема 15: Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция 16 часов

Теория - 4 часа.

Структурное редактирование изображений. Улучшение композиции. Анализ и устранение дефектов композиции. Удаление ненужных деталей изображения. Дорисовка, клонирование. Знакомство с инструментами цветокоррекции.

Практика - 12 часов.

Коррекция изображения. Работа с инструментами лечебная кисть, штамп. Устранение эффекта красных глаз. Повышение яркости и контраста. Работа с инструментом «Кривые», «Уровни». Корректирующий слой выборочного осветления или затемнения. Раздельное тонирование изображения. Корректировка баланса белого. Изменение насыщенности и освещенности. Кадрирование. Изменение тональности. Применение технологии «умных масок». Превращаем фото в рисунок

акварелью. Создание презентации, оформление зала к мероприятию «Вальс цветов», посвященному международному женскому Дню 8 марта.

Тема 16: Текстовые эффекты – 4 часа

Теория - 1 час.

Создание текстовых эффектов.

Практика - 3 часа.

Создание святающегося текста. Каллиграфическое рисование. Практическая работа «Пламенный текст», «Создаем ледяной текст». Практическая работа «В королевстве волшебства» с использованием святающегося текста.

Тема 17: Инструменты рисования – 8 часов

Теория - 1 час.

Знакомство с инструментами рисования.

Практика - 7 часов.

Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание чёрно-белых фотографий.

Тема 18: Фотомонтаж, Коллаж. Работа со слоями – 20 часов

Теория - 4 часа.

Термин фотомонтаж. Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя.

Практика - 16 часов.

Работа со слоями. Как вставить часть одного изображения в другое. Плавный переход одного изображения в другое. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение. Практическая работа коллаж «Цветочная поляна». Конкурс коллажей «Мамочка, мамуля, как тебя люблю я», «Они сражались, чтобы мир был таким!» Подготовка к городскому мероприятию «Космическое путешествие». Создание интерактивной викторины «Все о космосе».

Тема 19: Использование фильтров – 8 часов

Теория - 1 час.

Что такое фильтр. Описание фильтров.

Практика - 7 часов.

Работа с фильтрами: размывания, искажения, световых эффектов, шумовые фильтры, выделения края, общие, объединение, имитации, декорации, каты, визуализации, для интернета, анимации, альфа в логотип. Создание коллажа «Благодарим, солдаты, Вас за жизнь, за детство и весну...», посвященного Великой отечественной войне.

Тема 20: Создание анимации – 26 часов

Теория - 6 часов.

Что такое анимация. Простая покадровая анимация изображения, текста.

Практика - 20 часов.

Практические работы: «Неизведанная галактика», «Планета приключений», «Галактика тайн и загадок», «А у нас во дворе...», «Подвиг Ваш бессмертен»,

«Поклонимся великим, тем годам!», «Беззаботное лето», «Летний калейдоскоп». Конкурс создания анимации в графическом редакторе Gimp «Мечты о космосе».

Методическое обеспечение программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мастерская компьютерной графики» разработана с использованием существующих методов и приемов обучения, а также новейших разработок в области информационных технологий компьютерной графики.

Одно из условий освоения программы – стиль общения педагога с обучающимися на основе личностно-ориентированной модели. Педагог выступает как наставник, его главная задача – научить, содействовать развитию инициативы, выдумки, творчества. Поэтому педагогу необходимы и общепедагогические знания, и умения – учет индивидуальных, возрастных и психологических особенностей обучающихся, умение общаться с детьми.

Психологические условия реализации программы: реализация программы предполагает создание ситуации успеха для каждого обучающегося через формирование способности интегрировать ранее полученные знания, опыт; через усвоение общезначимых ценностей и норм; владение навыками самообразования; через умение сформировать личную позицию творца. Педагог ориентирует обучающегося на высокое качество, помогает определиться с выбором своего увлечения, приобрести первоначальные навыки в мастерстве и открывает для него мир компьютерной графики.

Виды деятельности: самостоятельная творческая (практическая) деятельность; совместная деятельность с педагогом; игровая деятельность.

Процесс достижения поставленных целей и задач программы осуществляется в сотрудничестве обучающихся и педагога. При этом реализуются различные методы осуществления целостного педагогического процесса.

В процессе реализации данной программы предусмотрено использование следующих **методов обучения**, в основе которых лежит способ организации занятия:

Словесные методы обучения: беседа, рассказ, монолог, диалог, объяснение материала, анализ творческих работ обучающихся.

Наглядные методы обучения: демонстрация иллюстраций, презентаций, видеоматериалов, схем; работа по образцу; наблюдение.

Практические методы обучения: решение творческих заданий; самостоятельная работа.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности обучающихся:

Объяснительно-иллюстративные методы обучения. При этом методе обучения обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию.

Репродуктивные методы обучения, обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

Игровой, метод проектов.

Методы обучения и воспитания (беседы, метод примера, убеждение, создание воспитательских ситуаций, поощрение, педагогическое требование, упражнение, наблюдение, анализ результатов, стимулирование, мотивация и др.).

Принципы реализации программы:

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип доступности – простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям обучающихся;
- принцип минимакса – обеспечивать возможность продвижения каждого обучающегося своим темпом;
- принцип научности – обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы;
- принцип наглядности – иллюстративность, наличие дидактического материала;
- принцип творчества – процесс обучения ориентировать на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности;
- принцип индивидуализации - учитывает характерологические особенности обучающихся
- принцип свободы выбора содержания деятельности;
- принцип результативности и стимулирования деятельности;
- принцип дидактики «от простого к сложному» - научившись элементарным навыкам работы, обучающийся переходит к выполнению сложных творческих работ.

Формы организации учебного занятия могут быть самыми разнообразными: встреча с интересными людьми, занятие-игра, защита проектов, конкурс, мастер-класс, олимпиада, творческая мастерская.

Каждый из методов реализуется в системе приемов, применяемых в процессе обучения. Важно, чтобы эти приемы ставили обучающегося перед необходимостью решения мыслительных задач, к познавательной активности и помогали ему усваивать полученные знания и применять их на практике.

Реализация цели и задач программы достигается по средствам использования педагогических технологий:

- игровых технологий;
- технологий активного обучения;
- здоровьесберегающих технологий;
- информационно-коммуникативных технологий;
- технологий тьюторского сопровождения познавательного интереса, обучающегося;
- коммуникативная технология обучения;
- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология развивающего обучения.

Методические ресурсы по реализации программы.

Работа по программе сопровождается комплектом методических авторских пособий и разработок для педагога и обучающихся:

- Конспекты занятий, мастер-классов, опубликованных на сайтах педагогических работников: интернет - проекты «Копилка уроков - сайт для учителей», «Педагогический мир», Мультиурок, Продленка.ру, сеть творческих учителей.

- Слайдовые презентации занятий, видеоматериалы, олимпиады по информатике, интерактивные викторины, конкурсы.
 - Плакаты для компьютерного класса (Техника безопасности при работе с персональным компьютером, Компьютер и информация, Компьютер и безопасность).
 - Демонстрационные материалы (презентации, видеоматериалы).
 - Дидактический материал (игры, загадки, ребусы, кроссворды).
 - Раздаточный материал (карточки с заданиями, технологические карты).
 - Наглядный материал (иллюстрации, фотографии, коллажи).
 - Диагностический инструментарий (анкеты, тесты: входящие, итоговые, карточки с заданием).
 - Комплекс упражнений физминуток.
 - Комплекс методик для проведения промежуточной и итоговой аттестации.
- (Приложение 3)

Система контроля результативности программы.

В конце каждого тематического блока или темы обучающиеся проходят тестирование или анкетирование. По итогам прохождения программы педагогом заполняется Диагностическая карта на основании разработанных методик: «Уровень результатов обучения обучающихся по дополнительной образовательной программе».

По результатам опроса определяется итоговый уровень развития.

Вид контроля	Время проведения контроля	Цель проведения контроля	Формы и средства выявления результата	Формы фиксации и предъявления результата
Первичный	Октябрь (год начала реализации программы)	Определение уровня развития обучающихся	Беседы, наблюдение, анкетирование, просмотр творческих работ обучающихся	Диагностическая карта
Текущий	В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала	Творческие и практические задания. Участие в выставках, конкурсах, олимпиадах, акциях.	Лист наблюдений
Промежуточный	Январь	Определение промежуточных результатов обучения.	Наблюдение участие в выставках, конкурсах.	Диагностическая карта
Итоговый	Май	Освоение прогнозируемых результатов. Уровень творческого роста.	Зачетные, творческие работы.	Диагностическая карта

Способы проверки результатов обучения и формы подведения итогов

При оценивании учебных достижений, обучающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе стартового уровня «Мастерская компьютерной графики» используются оценочные материалы, которые разработаны с учетом требований к стартовому уровню освоения учебного материала и предусматривают отслеживание уровня начальных навыков овладения технической деятельностью, уровня освоения начальных теоретических навыков по компьютерной графике.

Для оценки результативности учебных занятий осуществляется комплексная диагностика, которая включает в себя оценку личностных, метапредметных и предметных результатов, которая дает возможность оценить продвижение обучающегося по мере освоения программы, и если потребуется, своевременно провести коррекцию.

Формы контроля:

Применяется вводный, текущий промежуточный, итоговый контроль, что помогает не только скоординировать последующие темы занятий, но и выявить разноуровневые категории обучающихся:

Первичный (вводный) контроль предназначен для определения стартового уровня возможностей обучающихся. Такой контроль проводится при поступлении обучающегося в объединение, в начале учебного года в виде беседы, анкетирования, конкурса и наблюдения за выполнением простейшей практической работы. Это позволяет выявить обученность обучающихся и готовность их к занятиям в объединении.

Текущий контроль осуществляется в течение учебного года в процессе освоения обучающимися программы. Это помогает оценить успешность выбранных форм и методов обучения и при необходимости скорректировать их. 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, в специально созданных игровых ситуациях. В процессе текущего контроля результатом могут быть графические и анимационные проекты, интерактивные игры, творческие викторины во время изучения тем программы. Обучающиеся за выполненное задание получают баллы, подсчет которых в конце темы определяет степень освоения программного материала.

Промежуточный контроль предназначен для оценки уровня и качества освоения обучающимися программы за 1 полугодие.

Итоговый контроль осуществляется по завершению всего периода обучения по программе, проводится в конце учебного года и позволяет определить качество усвоения обучающимися образовательной программы, реальную результативность учебного процесса. Одним из способов определения результативности является практическая работа. Такая форма контроля, как практическая работа, позволяет

наиболее объективно оценить знания и умения обучающихся, увидеть проблемы в знаниях и индивидуально подойти к возможностям компенсации пропущенных тем.

Методы контроля: наблюдение, опрос устный, тестирование, творческие задания, защита проекта.

Уровень усвоения материала выявляется в беседах, выполнении творческих индивидуальных заданий, применении полученных на занятиях знаний. В течение всего периода обучения педагог ведет индивидуальное наблюдение за творческим развитием каждого обучающегося.

Результаты мониторинга фиксируются в «Диагностической карте» (Приложение 2), в которую внесены показатели уровня знаний, умений и навыков обучающихся объединения по программе «Мастерская компьютерной графики», в соответствии с установленными критериями и ожидаемыми результатами.

Результативность обучения по программе оценивается по пятибалльной системе: высокий уровень – 5 баллов, средний уровень – 3 балла, низкий уровень – 1 балл.

Низкий уровень освоения программы предполагает, что обучающийся освоил тот минимум, который позволяет ему применять полученные знания, умения, навыки в привычной ситуации, но в основном с помощью педагога.

Средний уровень – предполагает освоение программы в достаточном объеме, т.е. самое главное, основное обучающийся освоил и может применять полученные знания, умения, навыки в привычной ситуации, в основном самостоятельно или с небольшой помощью педагога. Обучающийся стабильно занимается, проявляет устойчивый интерес к занятиям, принимает участие в конкурсах, выставках, олимпиадах.

Высокий уровень освоения программы – это тот оптимальный результат, который закладывается в ожидаемые результаты. Высокий уровень освоения программы означает, что обучающийся освоил материал в полном объеме, может применять полученные знания, умения, навыки в разных ситуациях, занимает призовые места в конкурсах и олимпиадах.

Проведение мониторинга качества образования помогает педагогу отслеживать результаты качества обучения через систему мониторинговых наблюдений по образовательной программе, позволяет объективно оценить состояние педагогического мастерства педагога, его потенциальные возможности, определить пути и средства совершенствования учебно-воспитательного процесса в целом.

Главные требования при выборе формы – она должна быть понятна обучающимся; отражать реальный уровень их подготовки; не вызывать страха и чувства неуверенности, не формировать позицию неудачника, не способного достичь определенного успеха.

Итоги реализации дополнительной общеобразовательной программы «Мастерская компьютерной графики» могут проводиться в форме участия в конкурсах, выставках, олимпиадах, акциях. Лучшие работы обучающихся

имеют возможность принимать участие в дистанционных Региональных, Всероссийских и Международных конкурсах компьютерной графики.

Материально-техническое обеспечение программы.

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса. Для проведения занятий необходим, оборудованный кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПиН 2.4.4.3172-14.

1. Компьютерный кабинет для занятий группы 12 человек (компьютеры, столы, стулья, шкаф для УМК и библиотеки), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2. Программное обеспечение:

- Стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Paint, Microsoft Word;
- Бесплатное графическое приложение компьютерной графики: Gimp.

3. Оборудование, необходимое для реализации программы:

- проектор;
- принтер;
- МФУ (сканер, ксерокс);
- цифровой фотоаппарат;
- электронный носитель информации.

Список литературы для педагога

1. **Босова, Л. Л.** Информатика и ИКТ. 5-7 классы: методическое пособие / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова – 2-е изд., доп. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 479 с. – Текст: непосредственный.
2. **Босова, Л. Л.** Занимательные задачи по информатике / Л. Л. Босова, А. Ю. Босова, Ю. Г. Коломенская. – 4-е издание, исправленное и дополненное – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 152 с. - Текст: непосредственный.
3. **Воронкова, О.Б.** Информатика: методическая копилка преподавателя / О.Б.Воронкова. – Изд.3-е. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2016. – 313 с. - Текст: непосредственный.
4. **Владимирова, Н. А.** Увлекательная информатика. 5-11 классы: логические задачи, кроссворды, ребусы, игры. – Волгоград: Учитель, 2011. – 141 с. – Текст: непосредственный.
5. **Пантюхин, П.Я.** Компьютерная графика. В 2-х т. Т.1. Компьютерная графика: учебное пособие / П.Я. Пантюхин. – Москва: ИД ФОРУМ, НИЦ ИНФРА-М, 2012. - Текст: непосредственный.
6. **Софронова, Н. В.** Рекомендации к решению задач конкурса по информатике «Инфознайка»: учебно-методическое пособие / Н.В.Софронова, А.А.Бельчусов, Н.В.Бакшаева. – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет, 2012. – 88 с. - Текст: непосредственный.
7. **Хребтов, В. А.** Понятия и определения: Информатика / Словарик школьника. – Санкт-Петербург: Издательский дом «Литера», 2006. – 64 с. - Текст: непосредственный.

Список литературы для обучающихся

1. **Подосенина, Т. А.** Искусство компьютерной графики для школьников./ Т.А. Подосенина. – Москва : БХВ-Петербург, 2017. - Текст: непосредственный.

Интернет-ресурсы

1. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов: [сайт]. - <http://www.openclass.ru/pages/184433>. - Текст: электронный.
2. Лаборатория компьютерной графики и мультимедиа: [сайт].- <http://graphics.cs.msu.ru/> . – Текст. Изображение: электронные.
3. Уроки по Gimp для начинающих и профессионалов. [сайт]. <http://www.progimp.ru/articles/>. – Текст. Изображение: электронные.
4. Все уроки по Gimp: [сайт]. - <https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>. – Текст. Изображение: электронные.
5. Простые уроки Gimp для начинающих. [сайт]. - <https://gimp-master.moy.su/publ/uroki/prostye/3-3>. – Текст. Изображение: электронные.

6. Уроки Gimp. Мир графики: [сайт]. - <https://vgrafike.ru/category/uroki-gimp/>.
– Текст. Изображение: электронные.

7. Уроки по Gimp. Введение в Gimp: [сайт]. [сайт]. -
<https://solnushki.ru/creative/tutor/gimp/00000>. – Текст. Изображение:
электронные.

Приложение 1

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности
«МАСТЕРСКАЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»
(стартовый уровень)

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
1.					Теоретическое	2	Вводное занятие. Правила техники безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ.
2.					Комбинированное	2	История развития компьютерной графики.
3.					Комбинированное	2	Виды компьютерной графики.
4.					Комбинированное	2	Форматы компьютерной графики.
5.					Комбинированное	2	Графический редактор Paint.
6.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
7.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
8.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
9.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
							графикой. Приемы работы с объектами.
10.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
11.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
12.					Комбинированное		Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
13.					Комбинированное	2	Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
14.					Комбинированное	2	Основные приемы работы с компьютерной графикой. Приемы работы с объектами.
15.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
16.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
17.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
18.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
19.					Комбинированное	2	Панель инструментов и

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
							основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
20.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
21.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
22.	Ноябрь				Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
23.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
24.					Комбинированное	2	Панель инструментов и основные приёмы работы в графическом редакторе Paint.
25.					Комбинированное	2	Графический редактор PowerPoint.
26.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
27.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
28.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
29.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
30.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
31.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
32.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
33.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
34.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
35.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
36.					Комбинированное	2	Технология создания презентаций.
37.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
38.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
39.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
40.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
41.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
42.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
43.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
44.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
45.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
46.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
47.					Комбинированное	2	Создание интерактивной

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
							игры с триггерами и гиперссылками.
48.					Комбинированное	2	Создание интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.
49.					Комбинированное	2	Графический редактор Gimp
50.					Комбинированное	2	Графический редактор Gimp
51.					Комбинированное	2	Выделение областей изображения.
52.					Комбинированное	2	Понятие «Слой». Работа со слоями.
53.					Комбинированное	2	Понятие «Слой». Работа со слоями.
54.					Комбинированное	2	Понятие «Слой». Работа со слоями.
55.					Комбинированное	2	Понятие «Слой». Работа со слоями.
56.					Комбинированное	2	Понятие «Слой». Работа со слоями.
57.					Комбинированное	2	Инструменты преобразования изображений.
58.					Комбинированное	2	Инструменты преобразования изображений.

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
59.					Комбинированное	2	Инструменты преобразования изображений.
60.					Комбинированное	2	Инструменты преобразования изображений.
61.					Комбинированное	2	Инструменты преобразования изображений.
62.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
63.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
64.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
65.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
66.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
67.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
68.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
69.					Комбинированное	2	Базовая обработка изображений. Уровни, кривые. Цветокоррекция.
70.					Комбинированное	2	Текстовые эффекты.
71.					Комбинированное	2	Текстовые эффекты.

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
72.					Комбинированное	2	Инструменты рисования.
73.					Комбинированное	2	Инструменты рисования.
74.					Комбинированное	2	Инструменты рисования.
75.					Комбинированное	2	Инструменты рисования.
76.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
77.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
78.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
79.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
80.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
81.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
82.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
83.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
84.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.
85.					Комбинированное	2	Фотомонтаж, коллаж. Работа со слоями.

№ п/п	Месяц	Число		Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия
		план	факт				
86.					Комбинированное	2	Использование фильтров.
87.					Комбинированное	2	Использование фильтров.
88.					Комбинированное	2	Использование фильтров.
89.					Комбинированное	2	Использование фильтров.
90.					Комбинированное	2	Создание анимации.
91.					Комбинированное	2	Создание анимации.
92.					Комбинированное	2	Создание анимации.
93.					Комбинированное	2	Создание анимации.
94.					Комбинированное	2	Создание анимации.
95.					Комбинированное	2	Создание анимации.
96.					Комбинированное	2	Создание анимации.
97.					Комбинированное	2	Создание анимации.

Методическое обеспечение программы

Дидактические материалы	Методические материалы	Программные материалы
<p><u>Учебные пособия</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Аверин В.Н. Компьютерная графика: Учебник/ В.Н. Аверин. –М.: Academia, 2016.-304 с. - Глушаков, С.В. Компьютерная графика / С.В. Глушаков, Г.А. Кнабе. - М.: Харьков: Фолио, 2016. - 500 с. - Подосенина, Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников (+ CD-ROM) / Т.А. Подосенина. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 240 с. -GIMP Essential Reference (Основной справочник по GIMP); автор: Alex Harford; издательство: New Riders Publishing. -Девицкий П. GIMP для фотографа: эффективные методы обработки. Издательство: Самиздат, 2012 г. -Жексенаев А.Г. «Основы работы в графическом редакторе Gimp», Томск, 2007 г. -Журнал «Информатика. Всё для учителя Мир ПК». -Колисниченко Д. "Gimp 2. Бесплатный аналог Photoshop для Windows/ Linux/ MacOS". Издательство: БХВ-Петербург, 2009 г. -Панюкова Т.А. GIMP и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике, 2008 г. -Шишкин В.В., Шишкина О.Ю., Степчева З.В. Графический растровый редактор Gimp. Издательство: УлГТУ , 2010 г. -Якушин А. The GIMP. Редактирование изображений. Издательство: Open Office, 2004 г. -Словарь терминов по информатике http://www.it-gost.ru/content/category/7/24/48/ 	<p><u>Рекомендации</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Краткие указания по работе с программой. -«Как провести практическую работу?» -«Как создать презентацию». -«Как создать интерактивную игру с триггерами и гиперссылками». -«Как создать коллаж». -«Как создать анимацию». 	<p><u>Компьютерные программы</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Обучающие программы клавиатуры • Презентации <p>«Техника безопасности» «Основные понятия» «Графический интерфейс» «Виды компьютерной графики» «Форматы компьютерной графики» «Графический редактор» «Поиск информации» «Гимнастика для глаз» «Что такое анимация»</p> <p>Тематические сайты: http://www.gimp.org/ - официальный сайт http://docs.gimp.org/ - официальная документация http://gimp.ru/ - сайт по GIMP для начинающих http://www.gimpin.ru/ - сайт по GIMP для продвинутых http://www.progimp.ru/ - сайт про GIMP. http://gimp.nas2.net/ - сайт по графическому редактору http://it-lyceum87.ru/ - сайт с уроками по GIMP www.linuxgraphics.ru/ http://www.progimp.ru/ - сайт по GIMP. http://www.liveinternet.ru/ - Все о GIMP. Быстрый старт http://gimp-master.ru/ Уроки для начинающих</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Наглядные пособия; - Индивидуальные карточки с заданиями; - Карточки с алгоритмами выполнения заданий; - Конспекты занятий. 	<p><u>Разработки:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Интеллектуальная игра «Брейн-ринг». -Интеллектуальная игра по информатике «Инфознайка». -Игровая программа по информатике «Круговой сектор». 	<p><u>Видеоматериалы</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Видеоуроки • Видеоуроки

Дидактические материалы	Методические материалы	Программ
	<p>Игровая программа «Необыкновенные приключения компьютерных гениев».</p> <p>-Игра «Информационный калейдоскоп».</p> <p>-Интеллектуальная игра «Своя игра».</p> <p>-«Умники и умницы в стране Информатика»</p> <p>-Игровая программа «Спаси Компландию».</p> <p>-Игровая программа «Интеллектуальное кафе».</p> <p>-Игровая программа «Самый умный».</p> <p>-Игровая программа «Клуб знатоков».</p> <p>-Игра «Слабое звено».</p> <p>Практические работы по разделам программы.</p> <p>Мастер-классы по графическому редактору Paint.</p> <p>Мастер-класс по созданию анимации.</p> <p>Мастер-класс по созданию презентации PowerPoint.</p> <p>Мастер-класс по созданию интерактивной игры с триггерами и гиперссылками.</p>	
<p><u>Контрольно-измерительные и диагностические материалы</u></p> <p>-Викторина «Ты, я и информатика».</p> <p>-Кроссворды по информатике.</p> <p>-Ребусы по информатике.</p> <p>-Интерактивные викторины и занимательные задания.</p> <p>-Тесты на сообразительность.</p> <p>-Игра «Брейн-ринг».</p> <p>-Анаграммы.</p> <p>-Опознай пословицу.</p>	<p><u>Контрольно-измерительные и диагностические материалы</u></p> <p>Диагностические карта оценки знаний, умений и навыков обучающихся в объединении «СКиФ» -</p>	
<p><u>Наглядные пособия</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Плакаты по технике безопасности. ➤ Плакаты по информатике. 	<p>Содружество Компьютера и Фантазии.</p>	<p><u>Инструменты и ма</u></p> <p>Наглядно-познава</p>

Дидактические материалы	Методические материалы	Программное обеспечение
		<u>Оборудование</u> Компьютерный класс интерактивная доска проектор принтер МФУ (сканер, копировальщик) цифровой фотоаппарат