

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение г. Иркутска
средняя общеобразовательная школа № 4

Утверждена
Директор МБОУ
г. Иркутск СОШ № 4
А.В. Алексеенко

Согласована
Заместитель директора
по ВР
И. Перфильева

Рассмотрена и
рекомендована
на заседании МО
Протокол № 1
от «28» августа 2017г.



Дополнительная общеразвивающая программа
Студия «Мультимедиа»

Адресат программы: дети 9-16 лет
Срок реализации: 3 года
Разработчик(и) программы:
Учитель информатики, педагог ДО
Скляренко Сергей Сергеевич

г. Иркутск, 2017

Пояснительная записка

1. Информационные материалы и литература

Рабочая программа разработана на основании нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», статей: 2 (п.9, п.22), 12 (п.1ч.4; ч.5), 13 (ч.1,2), 28 (п.6 ч.3), 33 (ч.2), 55 (ч.2), 58 (ч.1), 59 (ч.1),75 (ч.1, ч.4);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержден приказом Министерства образования и науки РФ от 29.08. 2013 г. №1008;
- СанПин 2.4.4.3172-14, утверждённый Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41;
- Письмо службы по контролю и надзору в сфере образования Иркутской области «О структуре и содержании дополнительных общеразвивающих программ» от 14.04.2015 г. №75-37-0768/15;
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р).
- Устав МБОУ г. Иркутска СОШ № 4. Согласован заместителем мэра – председателем комитета по управлению муниципальным имуществом администрации г. Иркутска С.В. Кладовым 2015г., утвержден заместителем председателя – начальником департамента образования комитета по социальной политике и культуре администрации г. Иркутска В.В. Перегудовой, 2015 г.
- Рабочая программа разработана в соответствии с Положением «о дополнительных общеразвивающих образовательных программах в Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении г. Иркутска средней общеобразовательной школе № 4» на основе программ: «Информатика и ИКТ» Н.Угринович, Л.Босова; «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т.А.

2. Направленность образовательной программы.

Направленность программы техническая.

3. Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован. В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютерная графика

используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты.

4. Отличительные особенности программы

Программа учитывает потребность учащихся в освоении компьютерных технологий, учитывается желание детей в выборе тем и техники при выполнении практических работ.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические, творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой и компьютером как инструментом обработки графики. Курс рассчитан на 3 года. (1, 3 год обучения - 72 ч. в год, 2 год обучения – 36 ч. в год). Программа предполагает проведение регулярных еженедельных внеурочных занятий с обучающимися 3-10 классов (9-17 лет). Предусмотренные программой занятия проводятся в группе из 10 - 15 человек, состоящих из обучающихся нескольких классов одной параллели или разного возраста.

5. Адресат программы

Программа адресована учащимся интересующимся информационными технологиями и компьютерной графикой.

6. Срок освоения программы

Курс рассчитан на 3 года. (1, 3 год обучения - 72 ч. в год, 2 год обучения – 36 ч. в год), всего 180 часов в год

7. Форма обучения: очная

8. Режим занятий

Занятия для каждой группы проводятся один раз в неделю, по два занятия. В группе второго года обучения занятия проводятся один раз в неделю, по одному занятию. Длительность занятия 40 – 45 минут, в зависимости от расписания.

9. Цель программы

Целью обучения является освоение современных компьютерных технологий, изучение различных графических редакторов, средств мультимедийных приложений. Формирование интереса к компьютерным видам творчества.

10. Задачи программы

Обучающие:

- расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их

систематизации;

- сформировать навыки работы в растровых и векторных графических редакторах
- научить технологии создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;

Развивающие:

- развивать творческое воображение, фантазию, художественный вкус, графическое умение;
- развивать зрительно-образную память, эмоционально-эстетическое отношение к предметам и явлениям действительности, формировать творческую индивидуальность;
- способствовать развитию познавательного интереса к информатике.

Воспитывающие:

- увлечь учащихся, заинтересовать как сюжетом рисунка, так и самим творческим процессом;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- выработать у учащихся усидчивость, старательность в выполнении задания, требовательность к себе;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества.

Описание программы

1. Содержание программы

Содержание теоретического раздела программы:

Назначение и возможности графических редакторов GIMP и Inkscape; назначение объектов интерфейса графических редакторов GIMP и Inkscape; понятие фрагмента рисунка; понятие файла; точные способы построения геометрических фигур в графическом редакторе Inkscape; технология конструирования из меню готовых форм в графическом редакторе Inkscape; возможности графического редактора Inkscape и назначение управляющих элементов; основные графические объекты-примитивы, использующиеся для создания рисунков; технология создания и редактирования графических объектов; назначение и возможности графического редактора Gimp; назначение объектов интерфейса графического редактора Gimp; технология создания и редактирования графических объектов; технология создания и редактирования графических объектов в 3D графическом редакторе 123 design.

Содержание практического раздела программы:

Работать в среде графических редакторов GIMP и Inkscape; создавать простейшие рисунки с помощью инструментов графических редакторов GIMP и Inkscape; выделять и перемещать фрагмент рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов; сохранять рисунок в файле и открывать файл; использовать для построения точных геометрических фигур клавишу Shift в

графическом редакторе; создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм); конструировать разнообразные графические объекты; создавать и редактировать любой графический объект; осуществлять действия как с фрагментом, так и с рисунком в целом; выполнять рисунки и изображения разной степени сложности; работать в среде графического редактора Gimp; работать с отсканированными и полученными цифровым фотоаппаратом изображениями; работать со слоями, с цветом, инструментами для рисования, с шрифтами; применять контуры, фильтры для получения эффектов изображения; создавать объекты в 3D графическом редакторе 123 design.

Учебный план

Наименование раздела	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения	
Графический редактор Inkscape	36	18	24	Самостоятельная работа
Графический редактор GIMP	36	18	24	Самостоятельная работа
Графический 3D редактор 123 design			24	Самостоятельная работа
Всего:	72	36	72	
Итого:		180		

Календарный учебный график

1 год обучения

Наименование раздела	месяцы										Форма промежуточной аттестации
	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май		
Графический редактор Inkscape	8	8	8	8	4						Сам. раб.
Графический редактор GIMP					4	8	8	8	8		Сам. раб.
Всего	8	8	8	8	8	8	8	8	8		72

2 год обучения

Наименование раздела	месяцы										Форма промежуточной аттестации
	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май		
Графический редактор Inkscape	4	4	4	4	2						Сам. раб.
Графический редактор GIMP					2	4	4	4	4		Сам. раб.
Всего	4	4	4	4	4	4	4	4	4		36

3 год обучения

Наименование раздела	месяцы									Форма промежуточной аттестации
	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май	
Графический редактор Inkscape				8	8	8				Сам. раб.
Графический редактор GIMP	8	8	8							Сам. раб.
Графический 3D редактор 123 design							8	8	8	Сам. раб.
Всего	8	8	8	8	8	8	8	8	8	72

2. Условия реализации программы

Для реализации программы имеются следующие материально-технические ресурсы: свободно распространяемое программное обеспечение: GIMP, Inkscape, 123 design, персональные компьютеры. Занятия проводятся в оборудованном классе, где для каждого обучающегося или группы организовано рабочее место с компьютером и доступом к сети интернет.

3. Планируемые результаты

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ УУД

- Коммуникативные универсальные учебные действия:
 - формировать умение слушать и понимать других;
 - формировать и отрабатывать умение согласованно работать в группах и коллективе;
 - формировать умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.
- Познавательные универсальные учебные действия:
 - формировать умение извлекать информацию из текста и иллюстрации;
 - формировать умения на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.
 - формировать умение применять любые знания к реализации цели.
- Регулятивные универсальные учебные действия:
 - формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
 - формировать умение составлять план действия на уроке с помощью учителя;
 - формировать умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.

ЛИЧНОСТНЫЕ УУД

- формировать учебную мотивацию, осознанность учения и личной

ответственности;

- формировать эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения;

ПРЕДМЕТНЫЕ УУД

У обучающихся будут сформированы:

- основные понятия компьютерной графики;
- виды компьютерной графики;
- умения работать в различных графических редакторах;
- основы работы в 3D графических редакторах;

Обучающиеся получают возможность научиться:

- создавать графические объекты
- использовать графические объекты в мультимедийных проектах;
- Создавать 3D графические объекты;
- создавать творческие работы.

4. Критерии оценки и оценочные материалы

Критериями оценивания уровня усвоения учебного материала является качество выполнения практического задания, правильность применения инструментов и соответствие теме выполненной работы.

Тема контроля	Форма контроля	Критерии оценки
Практическая работа в векторном редакторе Inkscape	Самостоятельная работа	Зачёт/незачёт
Практическая работа в растровом редакторе GIMP	Самостоятельная работа	Зачёт/незачёт
Практическая работа в 3D редакторе 123 design	Самостоятельная работа	Зачёт/незачёт

Диагностика
1 полугодие (1, 2 год обучения)

ФИО	Векторная графика	Графический редактор Inkscape	Инструменты	Контурные	ИТОГ

Диагностика
2 полугодие (1, 2 год обучения)

ФИО	Растровая графика	Графический редактор GIMP	Инструменты	Фильтры	ИТОГ

Диагностика
1 полугодие (3 год обучения)

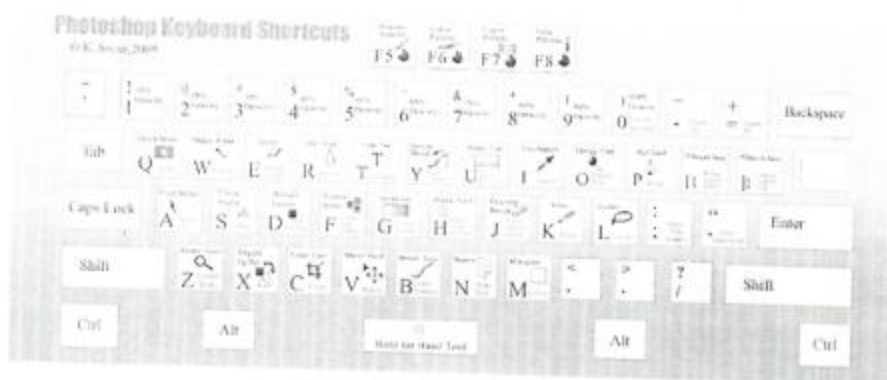
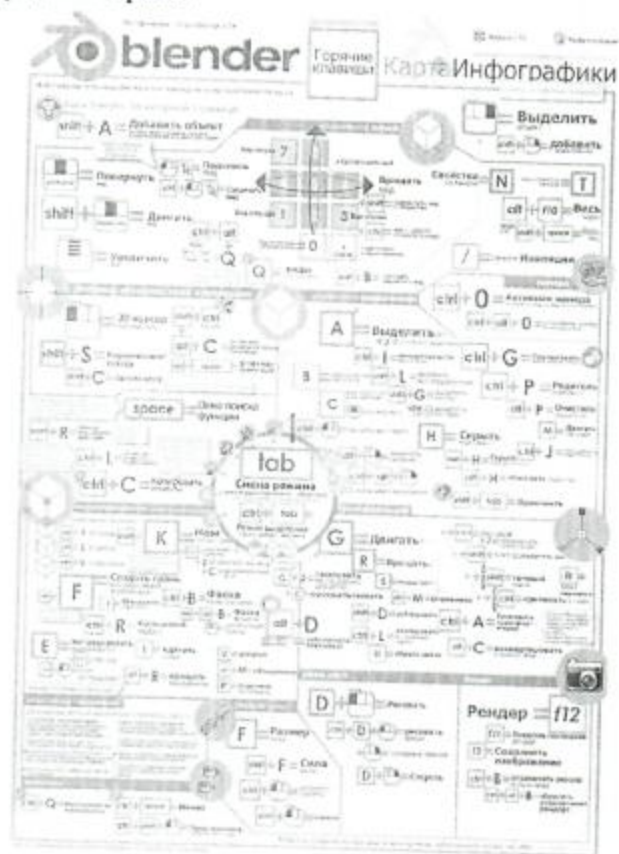
ФИО	Виды графики	Векторные и растровые графические редакторы	Инструменты	Контурные, фильтры, слои, способы заливки	ИТОГ

Диагностика
2 полугодие (3 год обучения)

ФИО	3D графика	Графический 3D редактор 123 design	Инструменты	Текстура	ИТОГ

5. Методические материалы

Горячие клавиши редакторов:





СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2011. - 245 с.
2. Залогова, Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова. - М.: БИНОМ. ЛЗ, 2009. - 213 с.
3. «Искусство компьютерной графики для школьников» Подосениной Т.А. WEB-учебник. Размещение директорий учебника - на жестком диске Вашего ПК. Просмотр - в браузере. Архив RAR SFX, 10,7 Mb <http://spbart.clan.su/index/uchpos/0-5>

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

1. <http://inkscape.paint-net.ru/?id=3>
2. <http://openarts.ru/tutorials/inkscape/>
3. <http://www.inkscapebook.ru/first/>
4. <http://www.progimp.ru/articles/>
5. <http://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>
6. <http://autodesk-123d-design.en.lo4d.com/>
7. <https://www.tinkercad.com/>

Календарно-тематическое планирование

I год обучения (72 часа)

<i>№ п/п</i>	<i>Дата</i>	<i>Содержание</i>	<i>Общее количество часов по теме</i>
Графический редактор Inkscape (36 часов)			
1.	2.09. 7.09.	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие.	2
2.	9.09. 14.09.	Векторная графика. Виды графики.	2
3.	16.09. 21.09.	Инструменты графического редактора.	2
4.	23.09. 28.09.	Средства рисования. Создание рисунка «Аквариум»	2
5.	30.09. 4.10.	Инструменты рисования.	2
6.	7.10. 11.10.	Создание рисунка «Зоопарк». Инструменты рисования.	2
7.	14.10. 18.10.	Создание рисунка «Зоопарк». Инструменты рисования.	2
8.	21.10. 25.10.	Работа над рисунком «Космос». Способы сохранения рисунка.	2
9.	28.10. 1.11.	Работа над рисунком «Космос». Графические форматы векторной графики	2
10.	4.11. 8.11.	Инструменты для создания текста. Векторная графика. (Сам. работа).	2
11.	11.11. 15.11.	Создание поздравительной открытки.	2
12.	18.11. 22.11.	Создание поздравительной открытки.	2
13.	25.11. 29.11.	Создание рисунка на свободную тему.	2
14.	2.12. 6.12.	Редактирование объектов. Инструменты каллиграфии.	2
15.	9.12. 13.12.	Инструменты трансформации и выравнивания.	2
16.	16.12. 20.12.	Использование инструментов трансформации и выравнивания в программе Inscap.	2
17.	23.12. 27.12.	Группировка, выделение объектов.	2
18.	30.12. 27.12.	Применение группировки и выделения в программе Inkscape. Контуры, инструменты (Сам. раб.)	2
Графический редактор GIMP (36 часов)			
19.	13.01. 16.01.	Интерфейс программы Gimp. Настройка интерфейса.	2

20.	20.01. 23.01.	Палитры. Инструменты рисования редактора Gimp.	2
21.	27.01. 30.01.	Использование инструментов рисования в программе Gimp при работе с графическими изображениями. Рисунок «Грузовик»	2
22.	3.02. 6.02.	Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.	2
23.	10.02. 13.02.	Действия с фрагментами рисунка.	2
24.	17.02. 20.02.	Создание рисунка «Пирамида».	2
25.	24.02. 27.02.	Построение с помощью Shift.	2
26.	3.03. 6.03.	Создание рисунка «Кубик». Растровая графика (Сам.раб.)	2
27.	10.03. 12.03.	Создание рисунка из кругов. Эллипс и окружность.	2
28.	17.03. 20.03.	Инструмент масштаб. Создание рисунка «Акула».	2
29.	24.03. 27.03.	Создание рисунка «Экзотическая бабочка».	2
30.	31.03. 3.04.	Инструменты для создания текста.	2
31.	7.04. 10.04.	Создание открытки «Ваза».	2
32.	14.04. 17.04.	Создание открытки «Цветы, букет».	2
33.	21.04. 24.04.	Создание рисунка на свободную тему.	2
34.	28.04. 8.05.	Редактирование объектов. Инструменты каллиграфии.	2
35.	5.05. 15.05.	Создание рисунка. Инструменты рисования.	2
36.	12.05. 22.05.	Работа над рисунком. Способы сохранения рисунка.	2
	19.05. 29.05.	Фильтры, инструменты (Сам.раб.)	72
	26.05.	Подведение итогов.	

2 год обучения (36 часов)

№ п/п	Дата	Содержание	Общее количество часов по теме
Графический редактор Inkscape (18 часов)			
1.	4.09.	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие.	1
2.	11.09.	Создание витражной композиции.	1
3.	18.09.	Создание геометрических фигур.	1
4.	25.09.	Построение композиции из геометрических фигур.	1
5.	2.10.	Зеркальное отображение рисунка.	1
6.	9.10.	Элементы геометрического орнамента.	1
7.	16.10.	Создание геометрического орнамента.	1
8.	23.10.	Элементы растительного орнамента.	1
9.	30.10.	Создание растительных орнаментов. Контур, инструменты (Сам.раб.)	1
10.	6.11.	Работа над рисунком «Дом моей мечты».	1
11.	13.11.	Создание рисунка «Дом моей мечты».	1
12.	20.11.	Художественные промыслы России.	1
13.	27.11.	Создание рисунка «Матрёшка».	1
14.	4.12.	Использование инструментов трансформации и выравнивания в программе Inkscape.	1
15.	11.12.	Применение группировки, выделения и булевых операции в программе Inkscape.	1
16.	18.12.	Совмещение графики и текста.	1
17.	25.12.	Интерактивные эффекты в Inkscape. Векторная графика (Сам.раб.)	1
Графический редактор GIMP (18 часов)			
18.	15.01.	Создание подписи рисунка шрифтами различного размера.	1
19.	22.01.	Палитры. Инструменты рисования редактора Gimp. Композиция художественного произведения.	1
20.	29.01	Рисунок «Здание».	1
21.	5.02.	Инструменты выделения редактора Gimp. Геометрические формы редактора Gimp. Рисунок «Букет».	1

22.	12.02.	Работа со слоями в программе Gimp. Создание рисунка «Букет в вазе».	1
23.	19.02.	Использование контуров и масок. Создание открытки к 23 февраля.	1
24.	26.02.	Работа со слоями в программе Gimp. Открытка к 8 марта.	1
25.	5.03.	Тоновая коррекция. Открытка к 8 марта.	1
26.	12.03.	Цветовая коррекция изображений.	1
27.	19.03.	Рисунок «Ветвь с цветами».	1
28.	26.03.	Использованием фильтров. Рисунок «Ветвь с цветами».	1
29.	2.04.	Тоновая и цветовая ретушь изображений в программе Gimp.	1
30.	9.04.	Фильтры, инструменты (Сам.раб.) Назначение фильтров.	1
31.	16.04.	Применение фильтров.	1
32.	23.04.	Работа со слоями в программе Gimp.	1
33.	7.05	Понятие анимации.	1
34.	14.05	Работа над созданием анимации.	1
35.	21.05	Анимация в программе Gimp. Растровая графика (Сам.раб.)	1
36.	28.05.	Подведение итогов.	1
			36

3год обучения (72 часа)

<i>№ п/п</i>	<i>Дата</i>	<i>Содержание</i>	<i>Общее количество часов по теме</i>
Графический редактор GIMP (24 часа)			
1.	4.09.	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие.	2
2.	11.09.	Растровая графика и растровый редактор.	2
3.	18.09.	Работа с документом. Способы сохранения.	2
4.	25.09.	Эллиптическое выделение.	2
5.	2.10.	Волшебная палочка. Лассо.	2
6.	9.10.	Трансофрмация объектов.	2
7.	16.10.	Слияние слоёв.	2
8.	23.10.	Эффекты слоёв.	2
9.	30.10.	Управление цветом.	2
10.	6.11.	Заливка. Градиентная заливка.	2
11.	13.11.	Виды кистей.	2
12.	20.11.	Специальные кисти.	2
13.	27.11.	Клонирование изображений. Виды графики (Сам.раб.)	2
Графический редактор Inkscape (24 часа)			
14.	4.12.	Использование инструментов рисования при создании изображений в программе Inkscape.	2
15.	11.12.	Использование инструментов редактирования и каллиграфии в программе Inkscape.	2
16.	18.12.	Использование инструментов трансформации и выравнивания в программе Inkscape.	2
17.	25.12.	Применение группировки, выделения.	2
18.	15.01.	Создание, настройка и использование кистей.	2
19.	22.01.	Создание кисти для изображения пузырей.	2
20.	29.01.	Текстура, узорная заливка.	2
21.	5.02.	Узорчатый штамп.	2

22.	12.02.	Работа с текстом, виды шрифтов.	2
23.	19.02.	Линии безье, создание контуров.	2
24.	26.02.	Создание логотипа «Дельфин».	2
25.	5.03.	Создание логотипа животного.	2
26.	12.03.	Создание открытки с использованием контура.	2
27.	19.03.	Создание почтовой марки.	2
28.	26.03.	Специальные эффекты, виды фильтров. Контуры, фильтры, слои, способы заливки (Сам.раб.)	2
Графический 3D редактор 123 design (24 часа)			
29.	2.04.	Знакомство с интерфейсом. Autodesk 123D Design. 3D графика (Сам.раб.)	2
30.	9.04.	Создание простых форм и манипуляции с объектами.	2
31.	16.04.	Рисование плоских фигур.	2
32.	23.04.	Инструмент Extrude.	2
33.	30.04.	Инструмент Snap.	2
34.	7.05.	Инструмент Loft+Shell+ обработка кромок.	2
35.	14.05.	Инструменты Split Face и Split Solid.	2
36.	21.05.	Инструмент Sweep.	2
37.	28.05.	Подведение итогов. Инструменты 3D редактора (Сам.раб.)	2
			74

Диагностика
1 полугодие (1, 2 год обучения)

ФИО	Векторная графика	Контурные, инструменты	ИТОГ

Диагностика
2 полугодие (1, 2 год обучения)

ФИО	Растровая графика	Фильтры, инструменты	ИТОГ

Диагностика
1 полугодие (3 год обучения)

ФИО	Виды графики	Контурные, фильтры, слои, способы заливки	ИТОГ

Диагностика
2 полугодие (3 год обучения)

ФИО	3D графика	Инструменты 3D редактора	ИТОГ