

Утверждаю:
Директор МАОУ лицей № 27
г. Улан-Удэ Л.А. Асанова
« 27 » апреля 2023 г.



Дополнительная общеразвивающая программа
Компьютерная графика и видео

Направленность: информационные технологии

Уровень: ознакомительный

Возраст учащихся: 10-13 лет

Срок реализации: 21 день (30 часов)

Автор-составитель: Романова Н.Г.

Улан-Удэ,

2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная графика и видео» дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей, образовательных потребностей. По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени. Направленность общеобразовательной программы «Компьютерная графика и видео» техническая, так как она ориентирована на изучение различных графических компьютерных программ в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей. Программа также решает ряд задач творческой направленности, так как ориентирована на развитие у детей дизайнерских способностей, художественного вкуса и тд.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы.

Актуальность программы заключается в необходимости знаний такого рода для человека современного компьютеризированного мира и времени цифровых технологий. Учащиеся приобретают необходимые навыки, как для простой обработки фотографии, так и создания собственной визитки, плаката, презентации, анимированного рисунка. Кроме того, они познают изнутри труд дизайнера, фотографа, видеографа, художника – графика, что им помогает определиться с профессиональной сферой деятельности на будущее.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ.

Программа «Компьютерная графика и видео» модифицированная. Она составлена на основе типовых программ по техническому творчеству. Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) познакомить учащихся с различными программами компьютерной графики
- 2) обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- 3) обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции.

Развивающие:

- 1) развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.
- 2) рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- 3) рассмотреть возможности анимирования изображений с целью подготовки к курсу компьютерной анимации.

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики.
- 2) развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

Срок реализации, продолжительность образовательного процесса

Программа краткосрочная, рассчитана на 21 день в течение смены лагеря.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Режим занятий

Занятия проводятся по расписанию ежедневно по 1,5 часа. Итого программа рассчитана на 30 часов. Во время занятий предусмотрены 15-минутные перерывы для снятия напряжения и отдыха (в виде смены деятельности, игрового момента).

Возраст обучающихся: от 10 до 13 лет. Количество обучающихся в группе, учитывая специфику предмета – не более 15 человек.

Содержание программы

Учебно- тематический план

№ п/п	Содержание занятий	Кол-во занятий
1	<p>Вводное занятие.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Знакомство с участниками кружка. • Выявление их творческих потребностей • Составление расписания, инструктаж. 	1
2	<p>Графический редактор Paint</p> <ul style="list-style-type: none"> • Интерфейс программы • Рисование • Работа с буфером обмена • Вставка объектов из файла 	3

3.	<p>Цифровая фотография</p> <ul style="list-style-type: none"> • Как технически правильно сделать фотографию? • Основы композиции • Цвет в фотографии • Эмоции в фотографии, движение • Практические занятия 	4
4.	<p>Фрактальная графика</p> <ul style="list-style-type: none"> • Фрактал • Фракталгенераторы • Работа с <i>Fractal Explorer</i> • Организация выставки работ 	3
5.	<p>Создание анимационного мультфильма</p> <ul style="list-style-type: none"> • Теоретические основы создания мультипликации • Подготовительный этап • Создание серии изображений • Монтирование фильма 	5
6.	<p>Работа в видеоредакторе</p> <ul style="list-style-type: none"> • Теоретические основы создания видеороликов • Вставка звука, титров, эффектов перехода • Создание выпускной работы: фильма о занятиях в летнем лагере 	4
	Итого	20 занятий

Педагогические принципы, определяющие теоретические походы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Компьютерная графика для начинающих» основывается на принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

- Принцип прочности предполагает стремление к тому, чтобы приобретенные знания, умения и навыки обучающихся были прочно закреплены, в первую очередь, практически.
- Принцип проектности предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности.
- Принцип активности предполагает необходимость строить учебный процесс таким образом, чтобы учащиеся не просто воспринимали предлагаемый материал, но и стремились закрепить полученные знания, умения и навыки, анализировали ошибки и достижения свои и товарищей, самостоятельно решали поставленные задачи.

Программа учитывает три основных компонента:

- гуманизация педагогического процесса;
- дифференцированный подход;
- демократизация, что предполагает возможность педагога в рамках программы достичь поставленных целей и решить педагогические задачи, актуальные в данной социокультурной ситуации, сложившейся в условиях школы, а также дать возможность каждому раскрыть свои природные способности, реализоваться в творческой деятельности, самоутвердиться как личность и член коллектива.

Методическое обеспечение программы

Основными формами работы являются индивидуальная или групповая

Чаще всего планируются занятия в виде практической работы за компьютером или сборе и подготовке информации к этой работе.

В методическом обеспечении программы используется целый комплекс различных средств: учебные пособия, Интернет-ресурсы, дидактический материал.

Техническое оснащение составляют: компьютеры, интерактивная доска, проектор, цифровые фото и видеокамеры.

Занятия проводятся на базе компьютерного класса.

Механизм реализации программы

Структура программы предполагает ознакомление и постепенное расширение знаний воспитанников в области информационных технологий, доступными приемами обучения.

Программа предусматривает наличие взаимосвязи педагога с воспитателями групп, психологом, родителями.

Планируемые результаты освоения программы

После завершения обучения по программе обучающиеся будут знать, понимать: возможности, предоставляемые разработчиками программ для воплощения художественной мысли; технологии достижения различных эффектов, способы создания графических изображений;

- будут владеть инструментами графического редактора для создания различных рисунков;
- уметь разработать простейший мультфильм и смонтировать его.
- следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- применять «отработанную» технологию при разработке проектов, аналогичных изученным;
- работать с растровыми изображениями (импортировать; редактировать)
- использовать спецэффекты.
- использовать все инструменты рисования, ретуширования;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- управлять окном просмотра документа, в том числе масштабом просмотра.
- определять наиболее предпочтительные устройства ввода-вывода для представления изображения;
- определять физический размер изображения по заданному размеру в пикселях и разрешению;
- настраивать яркость и контрастность изображения, цветовой баланс изображения, осуществлять цветовую коррекцию;
- изменять размеры изображения, кадрировать изображение;
- применять различные инструменты выделения, перемещать и изменять границы выделения, преобразовывать выделенную область;
- иметь навыки монтажа видеоролика;
- уметь создать простейший мультфильм.

Овладение метапредметными универсальными действиями

По окончании обучения по программе обучающийся будет уметь: строить отношения с другими, сотрудничать, совместно решать задачи. самостоятельно ставить личностно необходимые учебные и жизненные задачи; использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями; самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет); самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности; самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем), находить компромиссы; продуктивно взаимодействовать с членами своей группы,

решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

Способы проверки результативности обучения:

- В течение всего курса обучения осуществляется текущий контроль в форме педагогических наблюдений, позволяющий определить уровень усвоения программы, творческую активность учащихся, выявить коммуникативные склонности.
- Итоговый контроль проводится по завершению каждого изученного раздела:
 - качество и способность учащегося работать самостоятельно и творчески;
 - творческую активность по участию в мероприятиях (конкурс, выставка и т.д.)
- Организация творческих выставок;
- Подготовка и показ своеобразной «Выпускной работы» - видеоролика о занятиях в летнем лагере;
- подведение итогов и опрос мнений учащихся на заключительном занятии.

ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПЕДАГОГА

Список использованной литературы.

1. Для учащихся

- 1) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- 2) Разработанный лабораторный практикум составителем программы дополнительного образования детей «Компьютерная графика».

2. Для педагогов дополнительного образования

- 1) Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.
- 2) Фролов М. Самоучитель. Учимся рисовать на компьютере. ЛБЗ - Бином. 2002.
- 3) Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. - Минск, ООО Попурри, 1997.
- 4) Корриган Дж. Компьютерная графика. - М: Энтроп, 1995.
- 5) Тайц А.М., Тайц А.А. Adobe PhotoShop 7. - СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
- 6) Кларк Т.М. Фильтры для PhotoShop 8. Спецэффекты и дизайн. - М.; СПб.; Киев: Диалектика, 1999.
- 7) Тайц А.М., Тапц А.А. Corel Draw 11.- СПб.: БХВ-Петербург, 2003.