

МБОУ "Средняя общеобразовательная школа № 2
имени Героя Советского Союза В.Д. Коняхина ст. Архонская"
Пригородного муниципального района РСО-Алания

Принята на заседании
педагогического совета МБОУ _____
«29» 08 2025г
протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

«29» 08 2025г

Директор

Подпись *А.А. Ахмедов*



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА,
МУЛЬТИМЕДИА»**

Направленность- техническая

Уровень – базовый

Целевая аудитория- 11-12 лет

Срок реализации- 1 год

Автор-составитель: Умрихица Н.Ю.

ст. Архонская 2025 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и мультимедиа» технической направленности разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.08.2020);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2020 (Распоряжение Правительства РФ от 24.04.2015 г. № 729-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом министерства просвещения российской федерации от 09.11.2018 г. №196»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.01.2014 г. №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность (профиль) программы

Программа технической направленности составлена на основе программ дополнительного образования.

Новизна и актуальность

На занятиях кружка обучающиеся познакомятся с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решениями логических задач.

Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с природой, трудом и искусством.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию экологической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Отличительной особенностью является и использование нестандартных материалов при изготовлении поделок в технике флористики. А компьютер помогает увидеть необычную форму листочка, травинки, обратить внимание на лепестки неприметного полевого цветка, красоту крыльев бабочки. А педагог с помощью данных технологий учит ребёнка увидеть неброскую красоту родного края, старается разбудить в нем художника, развивает собственное видение мира.

Содержание программы “Компьютерная графика ” не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, чувство знания.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в том, что она учитывает специфику дополнительного образования и охватывает значительно больше желающих заниматься этим видом деятельности, предъявляя посильные требования в процессе обучения.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую “паутину” миллионы отдельных домашних компьютеров. С каждым годом количество учащихся активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Web-страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

Адресат программы

Данная программа предназначена к реализации для обучающихся МБОУ «СОШ №2 им. Героя Советского Союза В.Д.Коняхина ст. Архонская».

Программа адресована на возраст обучающихся 11-12 лет.

Наполняемость группы –10 человек. Для реализации программы сформированы 4 группы.

Срок реализации программы и объём учебных часов

34 часа, 1 раз в неделю по 1 часу.

Формы обучения

Обучение с учетом особенностей обучающихся осуществляется в очной форме (гл.2,ст. 17, п. 2).

Режим занятий

В отличие от академического часа продолжительность занятия составляет 45 минут (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».)

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель: Развить творческие способности учащихся.

Повысить учебную мотивацию учащихся и проверить их способности к информатике

Задачи:

Образовательные:

- расширять знания, полученные на уроках информатики и способствовать их систематизации;
- знакомить с основами знаний в области компьютерной графики и обработки фотографий;
- познакомить учащихся в технологиями видеообработки.

Развивающие:

- развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию;
- раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
- развивать творческое воображение;
- развивать моторику руки, зрительную память, глазомер.

Воспитательные:

- формировать информационную культуру учащихся;
- воспитывать толерантное отношение в группе.
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества;
- воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
- воспитывать умение планировать свою работу;
- воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения;

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план 11-12 лет

№	Название раздела, темы	Всего часов	Количество часов		Форма аттестации контроля
			Теория	Практика	
1	Блок «Компьютерная графика»	16	4	12	защита творческих проектов
2	Блок Создание презентаций PowerPoint	10	2	8	защита творческих проектов
3	Блок «Создание видеороликов»	8	1	7	защита творческих проектов
	Итого	34	7	27	

Содержание учебного плана программы 11-12 лет

Блок «Компьютерная графика»

Темы	Кол-во часов
Введение в компьютерную графику. Сканирование.	1
Графический редактор Adobe Photoshop.	1
Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.	1
Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.	1
Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.	1
Основные виды фильтров и способы их применения.	1
Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	1
Некоторые эффекты в Adobe Photoshop.	1
Создание проекта.	7
Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.	1
Итого	16

Блок Создание презентаций PowerPoint (10 часов)

Темы	Кол-во часов
Назначение и основные элементы программы PowerPoint	1

Слайд и его оформление. Шаблоны	2
Выбор и вставка объектов в слайд	1
Настройка анимации	1
Триггеры	1
Создание анимации с триггерами	1
Переходы и их настройка	1
Требования к оформлению и демонстрации презентаций	1
Создание собственной презентации	1
Итого	10

Блок «Создание видеороликов» (8 часов)

Темы	Кол-во часов
Возможности и интерфейс программы Windows Movie Maker	1
Создание видеоклипов	2
Видеопереходы	1
Добавление файлов в видеоролик	1
Создание видеоролика на заданную тему	3
Итого	8

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

1. Проявлять фантазию, творческое воображение, образное мышление при решении творческих задач.
2. Проявлять желание творчески подходить к выполнению самостоятельных заданий.
3. Проявлять терпение, веру в свои силы, трудолюбие и целеустремленность.
4. Проявлять способность взаимодействия с одноклассниками в творческом процессе.
5. Выполнять правила техники безопасности и личной гигиены, безопасного поведения в школе, дома, на улице, в общественных местах.
6. Признавать собственные ошибки, видеть пути их устранения.
7. Проявлять терпение и целеустремленность.
8. Проявлять художественный вкус при выполнении работ.

Метапредметные результаты:

Регулятивные:

1. Уметь работать по предложенному плану.
2. Проявлять способность к самоорганизации, самоконтролю и оценивать выполненные действия.
3. Вносить необходимые дополнения в свою творческую деятельность.

Коммуникативные:

1. Высказывать своё мнение и вступать в диалог.
2. Соблюдать простейшие нормы речевого этикета.

3. Обмениваться опытом, оказывать поддержку друг другу.
4. Участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы.

Познавательные:

1. Проявлять способность извлекать информацию, представленную в разных источниках и формах.
2. Проявлять наблюдательность при работе с формой и цветом.

Предметные результаты:

Обучающиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны **знать**:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение программы Photoshop, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами.
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения **практической части** курса обучающиеся должны **уметь**:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др-);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- выполнять обмен файлами между графическими программами.
 - использовать различные инструменты для создания, редактирования графических объектов, работать с палитрой, выполнять основные действия с документами (создание, открытие, сохранение и т.д.);
 - работать с палитрой слоев, делать необходимые настройки, соединять слои, выполнять различные эффекты слоя, выполнять монтаж изображений;
 - применять различные фильтры, работать с текстом, трафаретом, создавать необходимые настройки этих инструментов;
 - создавать простейшую анимацию из кадров по алгоритму, оптимизировать, сохранять и загружать анимацию.

Календарно-тематическое планирование

(1ч в неделю; 34ч в год)

№ п/п	ТЕМА ЗАНЯТИЯ	Дата
Блок «Компьютерная графика» (16 часов)		
1	Введение в компьютерную графику. Редакторы.	
	Введение в компьютерную графику. Сканирование.	
2	Графический редактор Paint, , Painter Net.	
	Графический редактор Adobe Photoshop.	
3	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	
	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.	
4	Инструмент графические объекты.	
	Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.	
5	Инструменты Кисть, Заливка.	
	Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.	
6	Копирование и вставка, поворот объекта	
	Основные виды фильтров и способы их применения.	
7	Работа с фрагментами рисунка.	
	Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	
8	Рисование орнаментов. Подписывание рисунков.	
	Некоторые эффекты в Adobe Photoshop.	
9	Особенности редактора Gimp	
	Создание проекта.	
10	Инструменты.	
	Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.	
11	Разработка и выполнение творческих работ.	
	Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.	
12	Выполнение творческой работы	
	Выполнение проекта	
13	Выполнение творческой работы	
	Выполнение проекта	
14	Выполнение творческой работы	
	Выполнение проекта	
15	Выполнение творческой работы	
	Выполнение проекта	
16	Представление работ	
Блок Создание презентаций PowerPoint (10 часов)		
17	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	
18	Слайд и его оформление. Шаблоны	
19	Выбор и вставка объектов в слайд	
20	Настройка анимации	
21	Триггеры	
22	Создание анимации с триггерами	

23	Переходы и их настройка	
24	Требования к оформлению и демонстрации презентаций	
25	Создание собственной презентации	
26	Создание собственной презентации	
Блок «Создание видеороликов» (8 часов)		
27	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	
28	Создание видеоклипов	
29	Создание видеоклипов	
30	Видеопереходы	
31	Добавление файлов в видеоролик	
32	Создание видеоролика на заданную тему	
33	Создание видеоролика на заданную тему	
34	Презентация своего видеоролика	

Рабочая программа воспитания

Цель: развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи:

усвоение обучающимися социально значимых знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций российского общества;

формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретении соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

Целевые ориентиры воспитания (планируемые результаты):

воспитание, формирование:

российской гражданской принадлежности (идентичности);

уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;

сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья;

экологической культуры, навыков охраны природы, сбережения природных ресурсов;

стремления и умения применять научные знания в природной среде; личной ответственности за действия в природной среде, неприятие действий, приносящих вред природе.

Основной формой воспитания является учебное занятие. В ходе учебных занятий обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Практические занятия способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия (соревнования, показательные выступления), способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Занятия создают особые условия для воспитания здоровых позитивных взаимоотношений в молодежной среде.

Метод оценки результативности реализации программы в части воспитания - педагогическое наблюдение, в процессе которого внимание педагога сосредотачивается на проявлении в деятельности детей и в её результатах определённых в данной программе целевых ориентиров воспитания, а также на проблемах и трудностях достижения воспитательных задач программы.

I. Календарный учебный график

Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
01.09.2025	26.05.2026	34	-	34	очно

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Компьютеры - 10 шт.

Экран,

Проектор.

Информационно обеспечение

<http://webpractice.cm.ru>

<http://graphics.cs.msu.ru>

<http://www.openclass.ru/pages/184433>

<http://fcior.edu.ru>

http://photoshop.demiart.ru/gfx_01.shtml

<http://school-collection.edu.ru>

<http://webpractice.cm.ru>

<http://www.fcior.edu.ru/card/3298/arhitektura-ompyutera.html>

<http://school-collection.edu.ru/catalog/res/43258ccd-0622-42ea-866b7274f7ac235a/view/>

Место проведения:

Школа;
Класс (для занятий);

Кадровое обеспечение

Педагог, организующий образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная графика и мультимедиа», имеет высшее педагогическое образование, с опытом работы.

—

Методические материалы

- *особенности организации образовательного процесса*: очно;
- *методы обучения*: наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проектный;
- *методы воспитания* (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация);

- **формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;
- **формы организации учебного занятия:** беседа, защита проектов, лабораторное занятие, практическое занятие, представление, презентация;
- **педагогические технологии:** технология индивидуализации обучения, технология коллективного взаимообучения, технология проектной деятельности;
- **алгоритм учебного занятия** –
- **дидактические материалы:** инструкционные, технологические карты, задания, упражнения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике М. Лаборатория Базовых Знаний 2001
2. Леготина С.Н. Элективный курс "Графический редактор Photoshop" (информатика). 10-11 классы. 1-2 часть, - Волгоград, 2005