

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД ЕФРЕМОВ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТА
С ИЗМЕНЕНИЯМИ И ДОПОЛНЕНИЯМИ
НА ЗАСЕДАНИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
СОВЕТА
ОТ 30 августа 2024 г.
Протокол № 5

УТВЕРЖДАЮ
ДИРЕКТОР МБУДО «ДДЮТ»
В.В. ГЛАДКИХ
ПРИКАЗ № № 64-осн. от 30.08.2024 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Мультимедиа. Графика»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ: 2 ГОДА

УРОВЕНЬ: БАЗОВЫЙ

ВОЗРАСТ ОБУЧАЮЩИХСЯ: 13-16 ЛЕТ



АВТОР:
ГОРДЕЕВА
АЛЛА ЮРЬЕВНА,
педагог
дополнительного образования

г. Ефремов, 2023

Внутренняя экспертиза дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимедиа. Графика» проведена «30» августа 2024 года.

Ответственный _____ Иванова В.В., заведующий методическим отделом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества».

СОДЕРЖАНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЫ

| | | |
|-----------|---|----|
| 1. | Основные характеристики дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы | |
| 1.1. | Пояснительная записка | 4 |
| 1.2. | Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы | 10 |
| 1.2.1 | Учебный план. Первый год обучения | 10 |
| 1.2.2 | учебный план. Второй год обучения | 17 |
| 2. | Комплекс организационно-педагогических условий | |
| 2.1. | Условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы | 20 |
| 2.2. | Методическое обеспечение программы | 21 |
| 2.3 | Приложение 1. Календарный учебный график | 25 |
| 2.4 | Приложение 2 Оценочные материалы | 33 |
| 2.5 | Приложение 3. План воспитательной работы | 40 |

«ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мультимедиа. Графика» (*далее - программа*) имеет техническую направленность.

Содержание *программы* «Мультимедиа. Графика» направлено на формирование и развитие творческих способностей обучающихся, создание условий для овладения знаниями и навыками в области информационных технологий. *Программа* способствует реализации личности в различных социальных кругах, образовательном пространстве, адаптации в социуме.

УРОВЕНЬ ПРОГРАММЫ: базовый.

Программа разработана на основе нормативных правовых документов и иных документов различного уровня:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242;
- СП 2.4.3648-20. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28;
- СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенических нормативов и требований к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания, утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2;
- Устава муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского (юношеского) творчества» (МБУДО «ДДЮТ»), утвержденного поста-

новлением администрации муниципального образования город Ефремов от 19.08.2022 №1334;

- Локальных актов МБУДО «ДДЮТ».

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ обусловлена потребностями современного общества и образовательным заказом государства в сфере информационных технологий. Сегодня мультимедиа технологии, компьютерную графику используют в большинстве инженерных и научных дисциплинах для передачи информации, ее наглядного восприятия. Применение мультимедийных технологий в подготовке демонстрационных слайдов является нормой, разработка сайтов по любой тематике. Применение компьютерной графики в медицине, где широко используют трехмерные изображения - компьютерная томография. Сфера применения мультимедийных продуктов не ограничивается научной и промышленной деятельностью. Ее широко используют в своей работе конструкторы, дизайнеры, архитекторы и аналитики для создания всевозможной документации и презентации своих проектов, а также фотохудожники при творческой обработке изображений. Программа ориентирована на формирование у обучающихся новых компетенций, развитие прикладных, исследовательский способностей в области технического творчества.

НОВИЗНА ПРОГРАММЫ заключается в организации жизнедеятельности обучающихся как творческих коллективов при создании общих проектных работ, а также возможности практического применения, используя общедоступные графические программы.

ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ заключается в том, что в *программу* включён разнообразный материал по изучению компьютерных технологий и программного обеспечения, применяемых в различных областях человеческой деятельности. Компьютерные технологии значительно развивают образное и пространственное мышление, помогают обучающемуся разбираться в программном обеспечении разного уровня сложности и его применении в решении разноуровневых задач.

Процесс обучения по Программе строится на основе следующих педагогических принципов:

- ◆ целостности;
- ◆ сознательности и активности обучающихся в обучении;
- ◆ развивающего и воспитывающего характера обучения;
- ◆ систематичности и последовательности;
- ◆ связи теории с практикой;
- ◆ доступности обучения.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Отличие *программы* от школьных общеобразовательных программ в том, что она дает возможность приобретения навыков использования информационных технологий в области мультимедиа и компьютерной графики. Обучение ориентировано на обучающихся средних общеобразовательных учреждений, уже имеющих знания по предмету информатика. *Программа* имеет циклический характер. Раскрытие темы одного раздела может быть разнесено по всему учебному плану и идет поэтапно по мере подготовки обучающихся.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ: обучающиеся 13-16 лет, имеющие начальные знания по предмету информатика и интересующиеся направлением компьютерной графики. Программа разработана с учетом психологических особенностей этой возрастной группы.

Этот возраст характеризуется готовностью подростков к использованию компьютерных технологий в при создании мультимедийных продуктов. Подростки активно интересуются новыми технологиями и их применением. Они стремятся развивать свои навыки и умения в области компьютерных технологий, а также проявляют интерес к созданию собственных проектов в области цифровой графики.

Программа предлагает материалы и методики обучения, которые развивают познавательные способности обучающихся, логическое мышление и творческий потенциал.

ОБЪЕМ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ: 144 часа. 72 часа в год.

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ: 2 года.

ФОРМА ОБУЧЕНИЯ: очная.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Формы организации образовательного процесса, тип занятий: занятия-лекции; беседы; практические работы; лабораторные работы; самостоятельные работы; исследовательские работы; игровые формы занятий; групповые проекты; индивидуальные работы.

Разнообразные формы организации образовательного процесса применяются с целью обеспечения эффективного и качественного обучения. Лекции полезны для введения основных теоретических понятий, базовых знаний, а также для обозначения главных направлений изучения предмета.

Практические упражнения используются с целью помочь обучающимся лучше усвоить материал и развить навыки, а практические и самостоятельные работы позволяют применить знания и навыки на практике, а также получить ценный опыт, который поможет им в будущем.

Лабораторные работы предоставляют обучающимся возможность применить теоретические знания на практике в контролируемой и безопасной среде. Они развивают навыки экспериментирования, анализа данных и проблемного мышления.

Групповые проекты помогают обучающимся развить навыки сотрудничества. Эта форма обучения развивает коммуникативные навыки, лидерство и способность работать в коллективе. Индивидуальные работы позволяют проверить понимание материала и оценить уровень усвоения программного материала.

Разнообразие методов обучения позволяет педагогу дополнительного образования адаптировать свои подходы к обучению в соответствии с индивидуальными потребностями каждого обучающегося.

Использование одного метода обучения может привести к монотонности и утомлению. Применение таких методов как объяснительно-иллюстративный, исследовательский, информационный, словесный, наглядный, репродуктивный, метод практической работы помогают обучающимся воспринимать информацию с разных точек зрения и в различных контекстах. Это способствует более глубокому пониманию материала и его применению на практике.

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ ПРОГРАММЫ (План воспитательной работы. Приложение 3)

Цель: создание условий, способствующих развитию интеллектуальных, творческих, личностных качеств обучающихся, их социализации и адаптации в обществе.

В текущем учебном году учебно-воспитательная работа запланирована с учетом: федерального проекта «Успех каждого ребенка», социально-педагогического проекта «Семья – основа государства», социально-педагогического проекта патриотической направленности «Я гражданин России», мероприятий, посвященных году волонтера, Указов Президента РФ.

Задачи:

- формирование у обучающихся гражданско-патриотического сознания;
- выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы;
- создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала;
- пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.

Ожидаемые результаты:

Реализация воспитательной работы будет способствовать:

- формированию и развитию положительных общечеловеческих и гражданских качеств личности;

- повышению уровня познавательного интереса обучающихся, расширению их кругозора;
- повышению показателей, отражающих активное участие детей в жизни класса и школы, развитию лидерских качеств обучающихся;
- формирование у обучающихся ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения.

Формы и методы проведения воспитательных мероприятий:

беседы, видеоуроки, участие в акциях и проектах, игры, викторины.

Обучающиеся создают творческие проекты патриотического направления, публикации в социальных сетях, на сайте МБУДО «ДДЮТ», на канале педагога дополнительного образования <https://rutube.ru/channel/24216020/videos/>.

ЯЗЫК ОБУЧЕНИЯ

В МБУДО «ДДЮТ» образовательная деятельность осуществляется на русском языке - государственном языке Российской Федерации согласно части 2 статьи 14 Федерального закона Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ: 1 раз в неделю: 2 занятия по 45 минут. Между учебными занятиями проводится перерыв 10 минут.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ: создать условия для формирования навыков и умений владения компьютером как средством решения практических задач связанных с компьютерной графикой и мультимедиа технологией.

ЗАДАЧИ

Образовательные:

- сформировать представление о возможностях и сфере деятельности мультимедийных технологий;
- сформировать знания о программно-аппаратных средствах и их возможностях для создания мультимедийных продуктов;
- изучить технологию создания: мультимедийных продуктов (презентаций, мультипликационных фильмов), статической и анимационной графики;
- изучить системные требования при создании работ компьютерной графики (типы файлов, конвертации);
- сформировать представление об областях применения и использования: компьютерной графики, нейросетей, программы 3D моделирования;

- изучить технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели, видеороликов и мультипликационных продуктов с последующей конвертацией файлов.

Развивающие

- развить творческих способностей обучающихся и интереса к изучению мультимедиа технологий и компьютерной графики;
- сформировать у обучающихся навыки самостоятельной исследовательской деятельности, сочетающей познавательный аспект с эстетическим восприятием;
- научить использовать информационные технологии в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Воспитательные

- сформировать информационную компетенцию и культуру;
- воспитать понимание представления о своем месте в современном информационном обществе.
- содействовать интеллектуальному и духовному развитию личности обучающихся.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты

- понимает роль использования средств мультимедиа технологий в развитии отраслей науки и техники;
- готовность и способность к самостоятельному обучению на основе учебно-познавательной мотивации;
- готовность к выбору направления профильного дизайнерского образования с учётом устойчивых познавательных интересов;
- сформирована готовность к самоопределению и выбору профиля для дальнейшего обучения.

Метапредметные результаты

- планирует действия в соответствии с учебной и познавательной задачей, и условиями её решения, определяет потенциальные затруднения при решении практической задачи и находит средства для их устранения;
- осознает качество и уровень усвоения материала по направлениям.

Предметные результаты

- представление о возможностях, основных принципах и областях использования мультимедийных технологий;

- умение использования программно- аппаратные средства, для создания мультимедийных продуктов (презентаций, мультипликационных фильмов), статической и анимационной графики;
- представление о системных требованиях при создании работ компьютерной графики (типы файлов, конвертации);
- представление об области применения и использования: компьютерной графики, нейросетей, программы 3D моделирования;
- представление о технологии создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели, видеороликов и мультипликационных продуктов с последующей конвертацией файлов.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ УЧЕБНЫЙ ПЛАН I ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| № п\п | Наименование разделов и тем | Количество часов | | | Формы аттестации /контроля/ |
|----------|--|------------------|--------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Введение в программу. Технология мультимедиа. Правила безопасности при работе на компьютере | 2 | 1 | 1 | Собеседование, тестирование |
| 2. | Мультимедийная презентация | 42 | 10 | 32 | Тестирование, практическая работа, творческая работа, наблюдение |
| | <i>2.1 Редакторы презентаций</i> | 4 | 2 | 2 | |
| | <i>2.2 Проектирование презентации</i> | 8 | 2 | 6 | |
| | <i>2.3 Проектирование презентации. Анимация</i> | 8 | 2 | 6 | |
| | <i>2.4 Проектирование презентации. Создание триггеров. Создание гиперссылок</i> | 8 | 1 | 7 | |
| | <i>2.5 Фотомонтаж средствами презентации</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>2.6 Создание дидактических игр. Технологические приемы</i> | 10 | 2 | 8 | |
| | <i>2.7 Облачные технологии. Проектирование презентации</i> | 2 | | 2 | |
| 3. | Программы для работы со звуком | 2 | 1 | 1 | Практическая работа |
| 4. | Компьютерная графика. Растровая графика | 22 | 8 | 14 | Тестирование, практическая работа |
| | <i>4.1 Компьютерная графика. Основные сведения</i> | 4 | 2 | 2 | |

| | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|-----------------------------------|
| 4.2 Софт для художников, вебдизайнеров, фотографов, аниматоров | 2 | 1 | 1 | |
| 4.3 Растровая графика. Paint | 4 | 1 | 3 | |
| 4.4 Графический редактор Paint. Технология OLE | 4 | 1 | 3 | |
| 4.5 Графический редактор Paint. Моделирование | 2 | 1 | 1 | |
| 4.6 Пиксельная графика | 2 | 1 | 1 | |
| 4.7 Цифровая живопись | 4 | 1 | 3 | |
| 5. Логические и интеллектуальные игры | 2 | | 2 | Практическая работа |
| 6. Итоговое занятие | 2 | 1 | 1 | Тестирование, практическая работа |
| Всего часов: | 72 | 21 | 51 | |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Введение в программу. Технология мультимедиа. Правила безопасности при работе на компьютере (2ч.)

Теория (1ч.) Назначение, возможности и области применения мультимедиа. Основные понятия. Видеоурок «Технология мультимедиа» <https://yandex.ru/video/preview/2190849654930295567>. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в кабинете вычислительной техники. Компьютер и здоровье человека.

Практика (1ч.) Тестирование по теме: «Техника безопасности».

Форма контроля: собеседование, тестирование.

2. Мультимедийная презентация (42 ч.)

2.1 Редакторы презентаций (4 ч.)

Теория (2ч.) Редакторы для создания мультимедийной презентации (установочные программы и с использованием онлайн-ресурсов). Цель и назначение мультимедийной презентации. Яндекс Презентации — онлайн-конструктор презентаций. Достоинства и недостатки конструктора.

Практика (2 ч.) Интерфейс программ. Технология работы. Практическая работа «Презентация на разных ресурсах».

Форма контроля: тестирование, практическая работа.

2.2 Проектирование презентации (8ч.)

Теория (2 ч.) Проектирование презентации. Этапы проектирования. Технология работы. Выбор макета. Внедрение объектов (рисунки, клипы, фигуры, SmartArt, WordArt,

работа с панелями рисования: конструктор, мастер).

Форма контроля: тестирование.

Практика (6ч.) Практическая работа «Проектирование презентации».

Форма контроля: практическая работа, творческая работа, наблюдение

2.3 Проектирование презентации. Анимация (8ч.)

Теория (2ч.) Виды и назначение анимации. Способы создания анимации. Анимация слайдов и объектов. Вставка звука, видео – технология работы.

Практика (6ч.) Практическая работа «Анимация» Создание слайдов в других программах и внедрение в РР. Практическая работа «Анимация», вставка звука, видео, запись по времени.

Форма контроля: практическая работа, творческая работа, наблюдение

2.4 Проектирование презентации. Создание триггеров. Создание гиперссылок (8 ч.)

Теория (1ч.) Триггер — пусковая схема. Виды триггеров. Технология работы. Назначение и создание гиперссылки. Технология создания 3D объекта.

Практика (7ч.) Практические работы «Проектирование презентации. Создание триггеров», «Создание презентации-теста на основе триггера», «Проектирование презентации. Создание гиперссылок», «3D объект в презентации».

Форма контроля: практическая работа, творческая работа, наблюдение.

2.5 Фотомонтаж средствами презентации (2ч.)

Теория (1ч.) Видеоурок-инструкция «Фотошоп без фотошопа»
<https://rutube.ru/video/45954978fcb35780507d8f348c0270fd/>

Практика (1ч.) Практическая работа «Фотошоп без фотошопа».

Форма контроля: практическая работа.

2.6 Создание дидактических игр. Технологические приемы (10ч.)

Теория (2ч.) Создание дидактических игр, викторин, тестов. Технологические приемы «Трафарет», «Ромашка», «Проектор», «Анимированная сорбонка», «Листание», «Анимированная указка». Технология работы.

Практика (8ч.) Практические работы: Создание интерактивной презентации. Интерактивные приемы: «Трафарет», «Ромашка», «Проектор», «Анимированная сорбонка», «Листание», «Анимированная указка».

Форма контроля: практическая работа, творческая работа, наблюдение.

2.7 Облачные технологии. Проектирование презентации (2ч.)

Практика (2ч.) Технология работы в онлайн-конструкторе. Практическое приложение: этапы работы.

Форма контроля: практическая работа, наблюдение.

3. Программы для работы со звуком (2 ч.)

Теория (1 ч) Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Запуск программы. Интерфейс. Инструментальная панель. Работа со звуковыми файлами. Онлайн-микрофон. Свойства, создание, редактирование, прослушивание звукового файла. Онлайн-сервисы для монтажа звука:, изменение громкости, эффект эхо. Форма контроля: тестирование.

Практика (1ч.) Практические работы со звуком (микширование, обработка, форматы звуковых файлов).

Форма контроля: практическая работа.

4. Компьютерная графика, Растровая графика (22ч.)

4.1 Компьютерная графика. Основные сведения (4ч.)

Теория (2ч.) История развития компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Принципы формирования графического рисунка. Области применения. Достоинства и недостатки, сравнительная характеристика растровой и векторной графики. Цветовые модели: аддитивная модель – RGB, субтрактивная модель CMY. Основные сведения.

Практика (2ч.) Практические работы «Определение видов графики», «Работа с цветовыми моделями».

Форма контроля: практическая работа.

4.2 Софт для художников, вебдизайнеров, фотографов, аниматоров (2ч.)

Теория (1ч.) Обзор онлайн-сервисов растровой и векторной графики. Онлайн-сервис Онлайн-программа http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_13.php

Практика (1ч.) Создание рисунков в онлайн-сервисе.

Форма контроля: практическая работа.

4.3 Растровая графика. Paint (4ч.)

Теория (1 ч.) Графический редактор Paint. Панель инструментов. Меню. Палитра. Инструменты свободного рисования. Прямые, кривые, фигуры. Метод последовательности укрупнений. Инструменты выделения. Создание и действия с текстом Собственная кисть. Создание рамок. Оформление фотографий.

Практика (3ч.) Практическая работа «Графический редактор Paint. Работа с растровой графикой». Создание рисунка по заданной теме.

Форма контроля: практическая работа, тестирование.

4.4 Графический редактор Paint. Технология OLE (4 ч.)

Теория (1ч.) Технология OLE. Принцип связывания и внедрения объектов. Колла-

жи.

Практика(3ч.) Практическая работа «Графический редактор Paint. Технология OLE.».

Форма контроля: практическая работа, наблюдение.

4.5 Графический редактор Paint. Моделирование (2 ч.)

Теория (1ч.) Работа с шаблонами. Инструменты «повернуть», «отразить», использование фона.

Практика (1 ч.) Практическая работа «Создание из элементов мозаики».

Форма контроля: практическая работа.

4.6 Пиксельная графика (2ч.)

Теория (1ч.) История создания технологии арт-пиксель. Область применения. Классификация, достоинства и недостатки. Способы и методы рисования пиксельной графики. Программы для создания пиксельного рисунка.

Практика (1ч.) Практическая работа «Создание пиксель-арта».

Форма контроля: практическая работа.

4.7 Цифровая живопись (4ч.)

Теория (2 ч.) Программы для работы с цифровыми изображениями. Возможности, быстрые клавиши для выбора цифровых фотографий. Поиск по ключевому слову, фильтру или цвету. Редактирование фотографий. Виды коллажей.

Практика (2 ч.) Практические работы «Создание коллажа», «Обработка собственных фотоизображений. Создание музыкальных фильмов».

Форма контроля: практическая работа.

5. Логические и интеллектуальные игры (2ч.)

Практика (2ч.) Комплекс интеллектуальных, логических игр.

Форма контроля: практическая работа.

6. Итоговое занятие (2ч.)

Теория (1ч.) Тестирование. Подведение итогов.

Практика (1ч.) Итоговая работа за 1 год обучения. Практическая работа.

Форма контроля: тестирование, практическая работа.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Обучающиеся будут знать/понимать:

- базовые возможности основные принципы мультимедийных технологий;
- программно- аппаратные средства, их возможности для создания мультимедийных продуктов (презентаций, мультипликационных фильмов), статической и анимационной графики;

- системные требования при создании работ компьютерной графики (типы файлов, конвертации);
- технологию создания, область применения компьютерной графики,
Обучающиеся будут уметь:
- использовать мультимедийные технологии для создания мультимедийных продуктов;
создавать, редактировать и проектировать и редактировать рисунки компьютерной графики мультипликационные продукты с последующей конвертацией файлов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| № п | Наименование разделов, тем | Количество часов | | | Формы аттестации /контроля/ |
|-----|--|------------------|--------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1. | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| 2. | Компьютерная графика. Векторная графика | 22 | 7 | 15 | Практическая, самостоятельная работа, наблюдение |
| | <i>2.1 Векторная графика</i> | 4 | 1 | 3 | |
| | <i>2.2 Векторная графика Draw</i> | 8 | 2 | 6 | |
| | <i>2.3 Векторный графический редактор Draw. 3 D графика</i> | 4 | 1 | 3 | |
| | <i>2.4 Управление растровыми изображениями в Draw</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>2.5 Комбинирование объектов</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>2.6 Полезные визуальные эффекты</i> | 2 | 1 | 1 | |
| 3. | Моделирование. Трехмерная графика | 18 | 6 | 12 | Собеседование, практическая, самостоятельная работа, творческий проект |
| | <i>3.1. 3-D моделирование. Введение</i> | 2 | 2 | | |
| | <i>3.2 Архитектурные проекты. Технология</i> | 6 | 2 | 4 | |
| | <i>3.3 Моделирование интерьера и экстерьера здания</i> | 10 | 2 | 8 | |
| 4. | Нейросети | 6 | 3 | 3 | Исследование, практическая работа |
| | <i>4.1 Нейросети. Введение</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>4.2 Генератор изображений с искусственным интеллектом</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>4.3 Генератор голоса</i> | 2 | 1 | 1 | |
| 5. | Мультимедиа. Видеоредакторы | 10 | 3 | 7 | Практическая, самостоятельная работа |
| | <i>5.1 Видеоредакторы. Обзор</i> | 2 | 1 | 1 | |
| | <i>5.2 Movie Maker. Технология работы.</i> | 4 | 1 | 3 | |

| | | | | | |
|-----------|---|-----------|-----------|-----------|--------------------------------------|
| | 5.3 Movie Maker. Создание и редактирование | 4 | 1 | 3 | |
| 6. | Компьютерное творчество | 8 | 3 | 5 | Практическая, самостоятельная работа |
| | 6.1 Мультимпликация | 2 | 1 | 1 | |
| | 6.2 Творческая мастерская | 6 | 2 | 4 | |
| 7. | Логические и интеллектуальные игры | 4 | | 4 | Самостоятельная работа |
| 8. | Итоговое занятие | 2 | 1 | 1 | Тестирование |
| | Всего часов: | 72 | 24 | 48 | |

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2ч.)

Теория (1ч.) Знакомство с содержанием *Программы* второго года обучения. Организационные вопросы. Правила безопасности при работе на ПК.

Практика (1ч.) Тестирование по теме «Правила безопасности при работе на ПК».

Форма контроля: тестирование.

2. Компьютерная графика. Векторная графика (22ч.)

2.1 Векторная графика (4ч.)

Теория (1 ч.) Интерфейс программы, панели инструментов, панель *Средства рисования*. Характеристики векторной графики. Достоинства и недостатки программы.

Практика (3ч.) Практическая работа «Создание векторных изображений в MS Word».

Форма контроля: практическая работа, наблюдение.

2.2 Векторная графика Draw (8ч.)

Теория (2ч.) Технология работы в редакторе векторной график Draw.. Принцип создания векторного рисунка. Основные объекты рисования. Трехмерные объекты. Заливка, настройка теней. Экспорт, импорт файлов в графических форматах.

Практика (6 ч.) Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».

Форма контроля: практическая, самостоятельная работа.

2.3 Векторный графический редактор Draw. 3 D графика (4ч.)

Теория (1ч.) Технология преобразования двухмерного объекта в 3D тело вращения. Управление трехмерными объектами (глубина, угол поворота). Видеоурок «3D букет. Векторная графика. Преобразование в 3d объекты».

Практика (3ч.) Практические работы «3 D графика» «Мраморный шар с тенью».

Форма контроля: практическая, самостоятельная работа.

2.4 Управление растровыми изображениями в Draw (2ч.)

Теория (1ч.) Интерфейс программы при работе с растровыми изображениями. Панель инструментов Изображение. Управление фильтрацией растрового изображения.

Практика (1ч.) «Работа с растровыми изображениями. Фильтрация».

Форма контроля: практическая работа.

2.5 Комбинирование объектов (2 ч.)

Теория (1ч.) Группировка и объединение объектов. Сложение, разность и пересечение фигур. Технология работы.

Практика (1 ч.) Практическая работа «Создание составной фигуры».

Форма контроля: практическая работа.

2.6 Полезные визуальные эффекты (2ч.)

Теория (1ч) Дублирование. Морфинг. Атрибуты морфинга. Технология работы. Позиционирование объектов. Работа с галереями объектов и текстовых эффектов.

Практика (1 ч.) Практические работы «Draw. Дублирование. Морфинг»

Форма контроля: практическая работа, наблюдение.

3. Моделирование. Трехмерная графика (18 ч.)

3.1. 3-D моделирование. Введение (2ч.)

Теория (2ч.) Моделирование как метод познания <https://school.infourok.ru/videouroki/0be17507-b4fe-44c4-95e7-0238dada88a1> История развития моделирования. Трехмерная графика. 3D- программы. Цель и назначение. Историческая справка. Возможные варианты использования. Обзор коммерческих и свободных пакетов.

Форма контроля: собеседование.

3.2 Архитектурные проекты. Технология(6 ч.)

Теория (2 ч.) Технология работы. Назначение программы. Интерфейс программы. Панели инструментов. Заливка. Дополнительные компоненты. Моделирование интерьера и экстерьера здания.

Практика (4 ч.) Практическая работа № 1, 2 «Моделирование в программе 3D».

Форма контроля: практическая, самостоятельная работа.

3.3 Моделирование интерьера и экстерьера здания (10 ч.)

Теория(2 ч.) Создание сложных объектов на примере дома. Технология работы: моделирование экстерьера здания. Тела вращения.

Практика (8 ч.) Практическая работа № 1, 2 «Моделирование в программе 3D », эскиз «Город моей мечты» (свободная тема), Лабораторные работы: «Моделирование Тайницкой башни Московского Кремля», «Триумфальная арка», «Тела вращения. Кувшин».

Форма контроля: практическая работа, творческий проект.

4. Нейросети (6 ч.)

4.1 Нейросети. Введение (2ч.)

Теория (1ч.) Принцип работы. Области применения Генерация текстов, изображений, голоса.

Практика (1ч.) Обзор и сравнительный анализ сервисов нейросети.

Форма контроля: исследование.

4.2 Генератор изображений с искусственным интеллектом (2ч.)

Теория (1ч.) Принцип и технология работы нейроиллюстратора. Онлайн- генерация.

Практика (1ч.) Практическая работа «Генерация изображения по выбранному тексту».

Форма контроля: практическая работа.

4.3 Генератор голоса (2ч.)

Теория (1ч.) Нейронные сети, сервисы генераторы. Технология создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки [сегhttps://neurosety.ru/neurosetb-dlya-ozvuchki-teksta/](https://neurosety.ru/neurosetb-dlya-ozvuchki-teksta/)

Практика (1 ч.) Обзор сервисов и сравнительный анализ.

Форма контроля: исследование.

5. Мультимедиа. Видеоредакторы (10 ч.)

5.1 Виодеоредакторы. Обзор (2ч.)

Теория (1ч.) Обзор видеоредакторов. Обзор программ онлайн. Системные требования, функциональность. Обзор видеоконвертеров.

Практика (1ч.) Практическая работа по анализу и выбору программ.

Форма контроля: самостоятельная работа.

5.2 Movie Maker. Технология работы (4ч.)

Теория (1 ч.) Movie Maker. Технология работы. Этапы создания видеофильма.

Практика (3 ч.) Практическая работа «Мой фильм».

Форма контроля: практическая, самостоятельная работа.

5.3 Movie Maker. Создание и редактирование (4ч.)

Теория (1ч.) Редактирование творческой работы, добавление файлов. Добавление звуков, музыки, настройка времени. База звуковых эффектов для монтажа. Демонстрация.

Практика (3 ч.) Практическая работа «Мой фильм».

Форма контроля: практическая работа.

6. Компьютерное творчество (8ч.)

6.1 Мультипликация (2ч.)

Теория (1ч.) История создания мультипликации. Виды мультипликации. Технология создания мультипликации в мультимедийной презентации. Обзор онлайн-сервисов для создания творческого проекта «Мой мультфильм». Онлайн-конструктор иллюстраций http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_118.php

Практика (1ч.) Технология работы. Создание и оформление слайдов. Использование нейросетей для оформления звука и графики. Предварительный этап. Выбор программы для создания творческой работы.

Форма контроля: практическая работа.

6.2 Творческая мастерская (6ч.)

Теория (2ч.) Подготовка к созданию творческих работ. Основные этапы создания творческой работы. Эскиз работы. Библиотека персонажей, элементы фона, интерьер. Создание анимации http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_135.php

Практика (4ч.) «Творческий проект».

Форма контроля: самостоятельная работа.

7 Логические и интеллектуальные игры (4ч.)

Практика (4ч.) Комплекс интеллектуальных, логических игр.

Форма контроля: самостоятельная работа.

8. Итоговое занятие (2ч.)

Теория (1ч.) Тестирование. Подведение итогов.

Практика (1ч.) Итоговая работа за 2 год обучения.

Форма контроля: тестирование.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Обучающиеся будут знать/понимать:

- сферу деятельности и особенности мультимедийных технологий;
- области применения и использования: компьютерной графики, нейросетей, программы 3D моделирования;
- технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели, видеороликов и мультипликационных продуктов с последующей конвертацией файлов.

Обучающиеся будут уметь:

- использовать дополнительные возможности мультимедийных приложений;
- использовать технологию создания, проектирования и редактирования: компьютерной графики, объектов 3D модели;
- создавать творческие проекты, сочетающие познавательный аспект с эстетическим восприятием.

«КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ» УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Кадровое обеспечение. Образовательный процесс ведёт педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»; прошедший курсы переподготовки по должности «Педагог дополнительного образования».

2. Календарный учебный график (Приложение 1).

3. Материально-техническое обеспечение программы.

Оборудование компьютерного кабинета: ПК- 6; ноутбук – 2, моноблок – 1, лазерный принтер HP LaserJet 1005 series; локальная сеть, wireless Router RT-G-32; звуковые колонки – 3; шкаф книжный; компьютерные столы - 5 штук; стол офисный- 6 штук; стол соединительный - 5штук; тумба - 1 штук; стеллаж - 1штук; кресло КР-08-5 штук; стул РС-02 -8 штук; жалюзи 1944 кв.м - 1 штука; учебная доска - 1 штука.

Программное обеспечение:

- операционная система (ОС);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- интегрированное офисное приложение MSOffice 2007, Open Office.org, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы, система управления базами данных;
- мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем);
- браузер (входит в состав операционных систем или устанавливается дополнительно).

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ (КОНТРОЛЯ)

• Программа предполагает формы аттестации: входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация и итоговая оценка качества освоения программы.

• **Входной контроль** проводится в сентябре первого года обучения на первых занятиях с целью выявления общих представлений о роли информационно-компьютерных технологий в современном обществе в форме тестирования.

• **Текущий контроль** осуществляется в течение учебного года для выявления затруднений в освоении программы, для наблюдения за развитием личностного роста обучающихся с целью оперативного изменения хода учебно-воспитательного процесса. Применяются следующие формы: практические и самостоятельные работы, тестирование

по разделам программы, творческие проекты и наблюдение педагога.

- **Промежуточная аттестация** проводится в апреле первого года обучения в форме тестирования и выполнения практического задания.

- **Итоговая оценка качества освоения программы** проводится в конце второго года обучения в форме тестирования и выполнения практического задания. Проводится мониторинг личностного роста обучающихся.

- **Оценочные материалы** (Приложение 2).

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

| № п/п | Раздел или тема программы | Формы занятий | Приемы и методы организации образовательной деятельности (в рамках занятия) | Дидактический материал | Техническое оснащение занятий | Формы подведения итогов |
|-------|--|---|---|------------------------------------|---|--|
| 1 | Введение в программу. Технология мультимедиа. Правила безопасности при работе на компьютере | Занятие изучения и первичного получения новых знаний, умений, навыков | Объяснительно-иллюстративные | Видеоурок «Технология мультимедиа» | ПК, ЭОР = | Собеседование, тестирование |
| 2 | Мультимедийная презентация | Занятие изучения получения новых знаний, умений, навыков | Объяснительно-иллюстративные | Презентация, видеоуроки | ПК, ОР https://learnin-gapps.org/index.php?category=10&s= | Тестирование, практическая работа, творческая работа, наблюдение |
| 3 | Программы для работы со звуком | Занятие изучения получения новых знаний, умений, навыков | Наглядные, объяснительно-иллюстративные | Презентация | ПК, ОР https://learnin-gapps.org/index.php?category=10&s= | Практическая работа |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|----------------------------------|---|-----------------------------------|
| 4 | Компьютерная графика. Растровая графика | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний | Наглядные (демонстрация), объяснительно-иллюстративные | Презентации, лабораторные работы | ПК, ОР https://learnin-gapps.org/index.php?category=10&s | Тестирование, практическая работа |
| 5 | Логические и интеллектуальные игры | Занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности | Репродуктивные | Практическая работа | ПК, раздаточный материал (практические задания) | Практическая работа |
| 6 | Итоговое занятие | Занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности | Репродуктивные | Тест, практическая работа | ПК, раздаточный материал (тест) | Тестирование, практическая работа |

2 год обучения

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|--------------------------------|--|
| 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. | Занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности | Словесные, наглядные (демонстрация) | Схемы, презентация | ПО, ЭОР «Техника безопасности» | Тестирование |
| 2 | Компьютерная графика. Векторная графика | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний | Объяснительно-иллюстративные, словесные, наглядные, практическая работа | Презентация, лабораторно-практические работы (задание по образцу) | ПК, ЭОР | Практическая, самостоятельная работа, наблюдение |

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|---|--|
| 3 | Моделирование. Трехмерная графика | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний | Словесные, наглядные, практическая работа, исследование | Презентация, лабораторно-практические работы | ПК, ЭОР Видеоурк «Моделирование как метод познания» | Собеседование, практическая, самостоятельная работа, творческий проект |
| 4 | Нейросети | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний, умений | Словесные, наглядные, практическая работа, исследование | Схемы, презентация, лабораторно-практические работы (задание по образцу) | ПК, ЭОР | Исследование, практическая работа |
| 5 | Мультимедиа. Видеоредакторы | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний, умений | Объяснительно-иллюстративные, практическая работа, исследование | Схемы, презентация, лабораторно-практические работы | ПК, ЭОР | Практическая, самостоятельная работа |
| 6 | Компьютерное творчество | Занятие изучения новых знаний и комплексного применения знаний, умений | Объяснительно-иллюстративные, практическая работа, исследование | Схемы, презентация, лабораторно-практические работы | ПК, ЭОР | Практическая, самостоятельная работа |
| 7 | Логические и интеллектуальные игры | Занятие обобщения и систематизации знаний и | Репродуктивные | Логические, интеллектуальные иг- | ПК, раздаточный материал (тест) | Самостоятельная работа |

| | | | | | | |
|---|-------------------------|---|----------------|-----------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|
| | | способов деятельности | | ры | | |
| 8 | Итоговое занятие | Занятие обобщения и систематизации знаний и способов деятельности | Репродуктивные | Логические, интеллектуальные игры | ПК, раздаточный материал (тест) | Тестирование, практическая работа |

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Используемая литература для педагога:

1. Босова Л.Л. Информатика 7-9 классы: Компьютерный практикум/М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021 – 192с.
2. Гейн А.Г., Юнерман Н.А. Информатика: Тематические тесты. 8 класс. М: «Просвещение», 2021 – 337 с.
3. Гущина О.М. Компьютерная графика и мультимедиа технологии: электронное учебно-методическое пособие/. – Тольятти: Изд-во ТГУ, 2018 – 1 оптический диск
4. Тозик В.Т. Компьютерная графика и дизайн: учебник для нач. проф. образования /. — 3-е изд., М.: Издательский центр «Академия», 2020 — 208 с.

Литература для обучающихся:

1. Подосенина Т. А. Искусство компьютерной графики для школьников. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004. — 240 с. <https://avidreaders.ru/read-book/iskusstvo-kompyuternoy-grafiki-dlya-shkolnikov.html>

Интернет-ресурсы:

- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов. Форма доступа: <http://school-collection.edu.ru>
- Образовательно-информационный ресурс для учителей информатики, обучающихся. Форма доступа: <https://www.metod-kopilka.ru/informatika.html> .
- Портал «Клякс@.net». Полезные советы. Методические материалы. Форма доступа: <http://www.klyaksa.net/htm/i7-9/index.htm> .
- http://comp-science.narod.ru/didakt_i.html дидактические материалы по информатике
- Мультимедийное интерактивное обучение <https://learningapps.org>
- Каталог сайтов - Мир информатики <http://jgk.ucoz.ru/dir/>
- Среда программирования КуМир <https://www.kpolyakov.spb.ru/school/kumir.htm>
- <http://comp-science.narod.ru/> - дидактические материалы по информатике

Календарный учебный график

В 2024-2025 учебном году в объединении «Мультимедиа. Графика» занимается **1 группа 2 года обучения.**

В соответствии с Календарным учебным графиком МБУДО «ДДЮТ» начало учебного года 02.09.2024г., окончание учебного года 31.05.2025г. (36 учебных недель).

Календарный учебный график 1-го года обучения

| № п/п | Месяц | Время проведения занятий | Форма проведения занятий | Количество часов | | | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|----------|--------------------------|--------------------------------------|------------------|---------|-----------|---|------------------|--|
| | | | | Все-го | Тео-рия | Прак-тика | | | |
| 1 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, беседа | 2 | 1 | 1 | Введение в программу. Технологии мультимедиа. Правила безопасности при работе на компьютере | Кабинет 14 | собеседование, тестирование |
| 2 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Редакторы презентаций | Кабинет 14 | тестирование, практическая работа |
| 3 | сентябрь | 17.40-19.20 | Практическая, самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Редакторы презентаций | Кабинет 14 | |
| 4 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Проектирование презентации | Кабинет 14 | тестирование |
| 5 | октябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | | Проектирование презентации | Кабинет 14 | практическая работа, творческая работа, наблюдение |
| 6 | октябрь | 17.40-19.20 | Практическая, самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Проектирование презентации | Кабинет 14 | |
| 7 | октябрь | 17.40- | Лабораторная ра- | 2 | | 2 | Проектирова- | Каби- | |

| | | | | | | | | | |
|----|---------|-----------------|----------------------------------|---|---|---|---|-----------------|--|
| | | 19.20 | бота | | | | ние презента- ции | нет 14 | |
| 8 | октябрь | 17.40- 19.20 | Лекция, практиче- ская работа | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Анимация | Кабин- ет 14 | практическая работа, твор- ческая работа, наблюдение |
| 9 | октябрь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Анимация | Кабин- ет 14 | |
| 10 | ноябрь | 17.40- 19.20 | Лекция, практиче- ская работа | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Анимация | Кабин- ет 14 | |
| 11 | ноябрь | 17.40- 19.20 | Лекция, практиче- ская работа | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Анимация | Кабин- ет 14 | |
| 12 | ноябрь | 17.40- 19.20 | Лекция, практиче- ская работа | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Создание триггеров. Создание ги- перссылок | Кабин- ет 14 | практическая работа, творческая работа, наблюдение |
| 13 | ноябрь | 17.40- 19.20 | Лекция, практиче- ская работа | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Создание триггеров. Создание ги- перссылок | Кабин- ет 14 | практическая работа, творческая работа, наблюдение |
| 14 | декабрь | 17.40- 19.20 | Практическая рабо- та | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Создание триггеров. Создание ги- перссылок | Кабин- ет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 15 | декабрь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Проектирова- ние презента- ции. Создание | Кабин- ет 14 | творческая работа, наблюдение |

| | | | | | | | | | |
|----|---------|-----------------|---|---|---|---|--|------------|---|
| | | | | | | | триггеров. Создание ги- перссылок | | |
| 16 | декабрь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Фотомонтаж средствами презентации | Кабинет 14 | практическая работа |
| 17 | декабрь | 17.40- 19.20 | Самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Создание ди- дактических игр. Техноло- гические прие- мы | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 18 | январь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Создание ди- дактических игр. Техноло- гические прие- мы | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 19 | январь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Создание ди- дактических игр. Техноло- гические прие- мы | Кабинет 14 | творческая работа, наблюдение |
| 20 | январь | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Создание ди- дактических игр. Техноло- гические прие- мы | Кабинет 14 | творческая работа, наблюдение |
| 21 | февраль | 17.40- 19.20 | Лабораторная ра- бота | 2 | 1 | 1 | Создание ди- дактических игр. Техноло- гические прие- мы | Кабинет 14 | творческая работа, наблюдение |
| 22 | февраль | 17.40- 19.20 | Лекция, беседа, индивидуальная работа | 2 | 1 | 1 | Облачные тех- нологии. Про- ектирование презентации | Кабинет 14 | практическая работа, на- блюдение |

| | | | | | | | | | |
|----|---------|-------------|--|---|---|---|---|------------|-----------------------------------|
| 23 | февраль | 17.40-19.20 | исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Программы для работы со звуком | Кабинет 14 | практическая работа |
| 24 | февраль | 17.40-19.20 | исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Компьютерная графика. Основные сведения | Кабинет 14 | практическая работа. |
| 25 | март | 17.40-19.20 | Лекция, индивидуальная работа | 2 | 1 | 1 | Компьютерная графика. Основные сведения | Кабинет 14 | практическая работа. |
| 26 | март | 17.40-19.20 | Беседа, практическая, самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Софт для художников, веб-дизайнеров, фотографов, аниматоров | Кабинет 14 | практическая работа. |
| 27 | март | 17.40-19.20 | Беседа, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Растровая графика. Paint | Кабинет 14 | практическая работа, тестирование |
| 28 | март | 17.40-19.20 | самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Растровая графика. Paint | Кабинет 14 | |
| 29 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Графический редактор Paint. Технология OLE | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 30 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Графический редактор Paint. Технология OLE | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 31 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, групповой проект | 2 | 1 | 1 | Графический редактор Paint. Моделирование | Кабинет 14 | практическая работа |
| 32 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Пиксельная графика | Кабинет 14 | практическая работа |
| 33 | май | 17.40- | Беседа, исследова- | 2 | 1 | 1 | Цифровая жи- | Каби- | практическая |

| | | | | | | | | | |
|----|-----|-------------|----------------------------------|---|---|---|------------------------------------|------------|---|
| | | 19.20 | тельская работа | | | | вопись | нет 14 | работа |
| 34 | май | 17.40-19.20 | Беседа, исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Цифровая живопись | Кабинет 14 | промежуточная аттестация: тестирование, практическая работа |
| 35 | май | 17.40-19.20 | Интеллектуально-логические игры | 2 | 1 | 1 | Логические и интеллектуальные игры | Кабинет 14 | практическая работа |
| 36 | май | 17.40-19.20 | Самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Итоговое занятие | Кабинет 14 | тестирование, практическая работа |

Календарный учебный график 2-го года обучения

| № п/п | Месяц | Время проведения занятий | Форма проведения занятий | Количество часов | | | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|----------|--------------------------|--------------------------------------|------------------|--------|----------|---|------------------|---------------------------------|
| | | | | Все го | Теория | Практика | | | |
| 1 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, беседа | 2 | 1 | 1 | Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности | Кабинет 14 | тестирование |
| 2 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Векторная графика | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 3 | сентябрь | 17.40-19.20 | Практическая, самостоятельная работа | 2 | | 2 | Векторная графика | | |
| 4 | сентябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Векторная графика Draw | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |

| | | | | | | | | | |
|----|---------|-------------|-----------------------------|---|---|---|--|------------|--------------------------------------|
| 5 | октябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Векторная графика Draw | | |
| 6 | октябрь | 17.40-19.20 | Практическая работа | 2 | | 2 | Векторная графика Draw | | |
| 7 | октябрь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | | 2 | Векторная графика Draw | | |
| 8 | октябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Векторный графический редактор Draw. 3 D графика | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 9 | октябрь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | | 2 | Векторный графический редактор Draw. 3 D графика | Кабинет 14 | |
| 10 | ноябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Управление растровыми изображениями в Draw | Кабинет 14 | практическая работа |
| 11 | ноябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Комбинирование объектов | Кабинет 14 | практическая работа |
| 12 | ноябрь | 17.40-19.20 | Лекция, практическая работа | 2 | 1 | 1 | Полезные визуальные эффекты | Кабинет 14 | практическая работа, наблюдение |
| 13 | ноябрь | 17.40-19.20 | Лекция | 2 | 2 | | 3-D моделирование. Введение | Кабинет 14 | собеседование |
| 14 | декабрь | 17.40-19.20 | Практическая работа | 2 | 1 | 1 | Архитектурные проекты. Технология | Кабинет 14 | практическая, самостоятельная работа |
| 15 | декабрь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | 1 | 1 | Архитектурные проекты. Технология | | |
| 16 | декабрь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | | | 2 | Архитектурные проекты. Технология | | |
| 17 | декабрь | 17.40-19.20 | Самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Моделирование интерьера и экс- | Кабинет 14 | практическая работа, творче- |

| | | | | | | | | | |
|----|---------|-------------|--|---|---|---|---|------------|--------------------------------------|
| | | | та | | | | терьера здания | | ский проект |
| 18 | январь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | 1 | 1 | Моделирование интерьера и экстерьера здания | | |
| 19 | январь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | | 2 | Моделирование интерьера и экстерьера здания | | |
| 20 | январь | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | | 2 | Моделирование интерьера и экстерьера здания | | |
| 21 | февраль | 17.40-19.20 | Лабораторная работа | 2 | | 2 | Моделирование интерьера и экстерьера здания | | |
| 22 | февраль | 17.40-19.20 | Лекция, беседа, индивидуальная работа | 2 | 1 | 1 | Нейросети. Введение | Кабинет 14 | Исследование, практическая работа |
| 23 | февраль | 17.40-19.20 | исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Генератор изображений с искусственным интеллектом | Кабинет 14 | |
| 24 | февраль | 17.40-19.20 | исследовательская работа | 2 | 1 | 2 | Генератор голоса | Кабинет 14 | исследование |
| 25 | март | 17.40-19.20 | Лекция, индивидуальная работа | 2 | 1 | 1 | Виодеоредакторы. Обзор | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| 26 | март | 17.40-19.20 | Беседа, практическая, самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Movie Maker. Технология работы | Кабинет 14 | практическая, самостоятельная работа |
| 27 | март | 17.40-19.20 | | 2 | | 2 | Movie Maker. Технология работы | | |
| 28 | март | 17.40-19.20 | | 2 | 1 | 1 | Movie Maker. Создание и редактирование | Кабинет 14 | |
| 29 | апрель | 17.40- | | 2 | | 2 | Movie Maker. Соз- | | |

| | | | | | | | | | |
|----|--------|-------------|----------------------------------|---|---|---|------------------------------------|---------------|------------------------|
| | | 19.20 | | | | | дание и редактирование | | |
| 30 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, исследовательская работа | 2 | 1 | 1 | Мультипликация | Кабинет 14 | практическая работа |
| 31 | апрель | 17.40-19.20 | Беседа, групповой проект | 2 | 1 | 1 | Творческая мастерская | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| | | | | | | | Творческая мастерская | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| 32 | апрель | 17.40-19.20 | | 2 | 1 | 1 | Творческая мастерская | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| 33 | май | 17.40-19.20 | | 2 | | 2 | Творческая мастерская | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| 34 | май | 17.40-19.20 | Интеллектуально-логические | 2 | | 2 | Логические и интеллектуальные игры | Кабинет 14 | самостоятельная работа |
| 35 | май | 17.40-19.20 | игры | 2 | | 2 | Логические и интеллектуальные игры | | |
| 36 | май | 17.40-19.20 | Самостоятельная работа | 2 | 1 | 1 | Итоговое занятие | Кабинет 14 | тестирование |

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ К ПРОГРАММЕ

Входной контроль

Тестирование

1. Что на Ваш взгляд входит в состав мультимедиа?
2. Область применения компьютерной графики?
3. Какие графические программы Вам известны?
4. Для каких целей создается презентация?
5. От каких характеристик зависит качество графического изображения?

Материалы промежуточной аттестации (примерные варианты работ)

Тест

1. *Что относится к средствам мультимедиа:*

- a. анимация, текст, видео, мультимедийные программы;
- b. звук, колонки, графика;
- c. звук, текст, графика, изображения;
- d. видео, анимация, текст, звук, графика.

2. *К стандартным растровым графическим форматам относятся:*

- a. gif
- b. jpeg
- c. eps
- d. bmp
- e. png
- f. exe

3. *Базовые цвета модели RGB?*

- a. красного
- b. желтого
- c. синего
- d. зеленого

4. *Устройство для ввода звука в компьютер?*

- a. Звуковые колонки
- b. Web камера
- c. Микрофон
- d. Сканер

5. Достоинство растрового изображения:

- a. возможность масштабирования без потери качества
- b. небольшой размер файлов
- c. точность цветопередачи

6. Минимальный объект растрового изображения:

- a. растр
- b. дюйм
- c. пиксель

7. Какое из этих устройств не требуется для работы с мультимедийными продуктами:

- a. звуковая карта
- b. микрофон
- c. принтер

8. Что из перечисленного является примером использования мультимедийных технологий в культуре:

- a. покупка билета в музей через интернет
- b. виртуальные экскурсии по музеям
- c. цифровые репродукции картин

9. С помощью графического редактора Paint можно ...

- a. создавать и редактировать простые графические изображения.
- b. редактировать вид и начертание текстовой информации
- c. настраивать анимацию графических объектов
- d. создавать и редактировать графики, диаграммы

10. Деформация изображения при изменении размера рисунка - один из недостатков

- a. Векторной графики
- b. Растровой графики

11. Мультимедийный продукт, представляющий собой последовательность выдержанных в одном графическом стиле слайдов:

- a. компьютерная презентация
- b. компьютерная графика
- c. компьютерная программа

12. Как называется одна страница презентации:

- a. страница
- b. сайт
- c. слайд

ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Тест

1. *Определите цвет в цветовой модели RGB:*

- a. 0, 255, 0 _____;
- b. 255, 255, 255 _____;
- c. 0, 0, 0 _____
- d. 255, 0, 0 _____
- e. 0, 0, 255 _____

2. *Выберите из списка существующие виды графики:*

- a. простая графика
- b. векторная графика
- c. растровая графика
- d. пиксельная графика
- e. трехмерная графика
- f. фрактальная графика

3. *Укажите, какой из форматов файлов относится к тому или иному виду графики? (Растровый формат – Р, векторный – В, другой – Д)*

.jpeg Р__ .exe Д___. Vmp Р__ . cdr Р__ gif В__ .png Р__ .avi Д___.txt Д__

4. *Какие программы предназначены для работы с векторной графикой*

- a. Paint
- b. Photoshop;
- c. Draw;
- d. Blender;
- e. Picasa;
- f. Gmp.

5. *К достоинствам векторной графики можно отнести:*

- a. фотографическое качество изображения;
 - b. возможность экспорт/импорт информации в различные графические форматы;
 - c. возможность масштабирования изображения без потери качества;
 - d. относительно небольшой размер файлов.
- b. *Выберите один правильный ответ. Примитивом называются ...*
- a. простые объекты;
 - b. точки на рисунке;
 - c. простые карандаши;

7. Какие утверждения являются недостатками векторной графики?

- a. большой объем файлов;
- b. сложности с выводом на печать;
- c. искажение при масштабировании;
- d. невозможность создать изображение с фотографической точностью.

8. Укажите свойства присущие объекту "линия" в редакторе векторной графики:

- a. стиль, толщина, цвет;
- b. цвет, длина, заливка;
- c. стиль, заливка, длина;
- d. толщина, длина, кривизна.

9. Разрешение изображения измеряют в ...

- a. пикселях;
- b. точках на дюйм (dpi);
- c. мм, см, дюймах.

10. Перечислить виды мультипликации

Рисованная, компьютерная, кукольная, 3 D мультипликация, пластилиновая, перекладочная (дополнить)

11. Какой инструмент относится к инструментам рисования:

- a. Ластик
- b. Прямоугольник
- c. Тяни-толкай
- d. Вращение

12. Какую функцию выполняет модуль «Материалы»

- a. добавляет объекты (мебель, растения, человека)
- b. заливает объекты в каком-либо материале (древесина, кровля....)
- c. меняет образ объекта и расцветку

Баллы за выполнения теоретической части (теста).

Тест состоит из 12 вопросов, правильный ответ обучающийся получает 1 балл.

Критерии оценивания за выполнение теоретической части.

Творческий уровень - в процессе обучения учащийся показал высокие результаты, достижения на мероприятиях различного уровня (конкурсы, олимпиады, турниры) – 12 баллов.

Высокий уровень: 10-9 баллов;

Средний уровень: 8-7 баллов;

Низкий уровень: менее 6 баллов.

Критерии оценивания промежуточной и итоговой оценки качества освоения программы

Критерии оценивания уровня теоретической подготовки.

- соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям;
- развитость информационно-коммуникационных навыков;
- осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

Критерии оценивания уровня практической подготовки:

- соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям;
- свобода владения специальным оборудованием и оснащением;
- качество выполнения практического задания;
- технологичность практической деятельности;

Критерии оценивания уровня развития универсальных учебных действий:

- умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в связи с поставленной задачей, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- активное использование речевых средств, ИКТ для решения коммуникативных задач;
- умение организовывать и планировать учебное сотрудничество с педагогом и сверстниками, определять цели и функции участников, способы взаимодействия; планировать общие способы работы.

Критерии оценивания результативности определяются педагогом в программе таким образом, чтобы можно было определить отнесенность результатов текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации к одному из четырех уровней: творческому, высокому, среднему, низкому.

Критерии оценивания результативности должны соответствовать следующим показателям:

- *творческий уровень* – высокие результаты, достижения на мероприятиях различного уровня;
- *высокий уровень* – успешное освоение обучающимся более 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;
- *средний уровень* – успешное освоение обучающимся от 50% до 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы;

- *низкий уровень* – успешное освоение менее 50% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

МОНИТОРИНГ ЛИЧНОСТНОГО РОСТА

| Учебный год | 1. Организационно – волевые. | | | | 2. Ориентационные качества. | | | 3. Поведенческие качества. | | | Уровень. |
|-------------|------------------------------|-----|-----|---|-----------------------------|-----|---|----------------------------|-----|---|----------|
| | 1.1 | 1.2 | 1.3 | У | 2.1 | 2.2 | У | 3.1 | 3.2 | У | |
| | | | | | | | | | | | |

| Показатели (оцениваемые параметры) | Критерии | Степень выраженности оцениваемого качества | Баллы |
|--|--|--|------------------------------------|
| 1. Организационно – волевые качества. | | | |
| 1.1 Терпение. | Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности. | Терпения хватает менее чем на ½ занятия | 1 |
| | | Терпения хватает более чем на ½ занятия | 5 |
| | | Терпения хватает на все занятия | 10 |
| 1.2 Воля. | Способность активно побуждать себя к практическим действиям. | Волевые усилия ребенка побуждаются извне | 1 |
| | | Иногда – самим ребенком | 5 |
| | | Всегда – самим ребенком | 10 |
| 1.3 Самоконтроль. | Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия). | Ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне. | 1 |
| | | Периодически контролирует себя сам | 5 |
| | | Постоянно контролирует себя сам. | 10 |
| Вывод: | Уровень сформированности организационно – волевых качеств. | Низкий Средний Высокий | до 3 4 – 15 16 - 30 |
| 2. Ориентационные качества. | | | |
| 2.1 Самооценка. | Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям. | Завышенная | 1 |
| | | Заниженная | 5 |
| | | Нормальная | 10 |
| 2.2 Интерес к занятиям в объединении. | Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы. | Интерес ребенка продиктован ребенку извне. | 1 |
| | | Интерес периодически поддерживается самим ребенком | 5 |
| | | Интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно. | 10 |
| Вывод: | Уровень сформированности ориентационных качеств. | Низкий Средний | до 2 3 – 10 |

| | | | |
|--|---|---|---|
| | | Высокий | 11 - 20 |
| 3. Поведенческие качества. | | | |
| 3.1 Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (ссоре) в процессе). | Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации. | Периодически провоцирует конфликты Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать Пытается самостоятельно уладить возникшие конфликты | 1 5 10 |
| 3.2 Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения). | Умение воспринимать общие дела как свои собственные. | Избегает участия в общих делах Участвует при обсуждении извне Инициативен в общих делах | 1 5 10 |
| Вывод: | Уровень сформированности поведенческих качеств. | Низкий Средний Высокий | до 2 3 – 10 11 - 20 |
| Заключение: | Результат личностного роста обучающегося. | Низкий Средний Высокий | 0 – 7 8 – 37 38 - 70 |

Персональные достижения обучающихся

| Общий уровень достижений | МУНИЦИПАЛЬНЫЙ | РЕГИОНАЛЬНЫЙ | ВСЕРОССИЙСКИЙ | МЕЖДУНАРОДНЫЙ |
|--------------------------|---------------|--------------|---------------|---------------|
| | | | | |

План воспитательной работы

| № п/п | Содержание | Сроки |
|-------|---|----------------------------|
| 1. | Мероприятия месячников безопасности и гражданской защиты детей по профилактике ДДТТ, пожарной безопасности, экстремизма, терроризма. Разработка схемы-маршрута «Дом-школа-дом». Учебно-тренировочная эвакуация обучающихся из здания. | Сентябрь - Октябрь 2024 |
| 2. | Акция, посвященная педагогу дополнительного образования | Октябрь 2024 |
| 3. | Проектная деятельность. Галерея цифрового искусства «Прекрасная пора очей очарование». | Октябрь – Ноябрь 2024 |
| 4. | Беседа-тест «Государственная символика России». | Ноябрь 2024 |
| 5. | Проектная деятельность. Галерея цифрового искусства «Зимняя магия». | Декабрь 2024 – Январь 2025 |
| 6. | «Освобождение города Ефремов от немецко-фашистских захватчиков в годы ВОВ». Просмотр презентации, беседа. | Декабрь 2024 |
| 7. | Интеллектуальная игра «Наука вокруг нас». | Февраль 2025 |
| 8. | Месячник «Марафон Здоровья – 2025». | Февраль 2025 |
| 9. | Всероссийский образовательный проект, направленный на формирование интереса и прикладных навыков в сфере искусственного интеллекта. | Сентябрь 2024 – Май 2025 |
| 10. | Проектная деятельность. Галерея цифрового искусства «Великая Война – Великая Победа». Часть 5 Всероссийская акция «Окна Победы»: украшение кабинета. | Апрель – Май 2025 |
| 11. | Всероссийская акция «День космонавтики»: изготовление открыток в редакторе. | Апрель 2025 |
| 12. | Тематическая неделя для обучающихся студий и объединений МБУДО «ДДЮТ». | Апрель 2025 |
| 13. | Мероприятия посвященные, 80- летию Победы в ВОВ. | Апрель – май 2025 |
| 14. | Интеллектуальные и логические игры. | В течение года |
| 15. | «Сегодня мы – выпускники!» - выпускной вечер для обучающихся студий и объединений МБУДО «ДДЮТ», педагогов, родителей. | Май 2025 |