

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 2024г.  
Протокол № 5

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

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НА 2024- 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

К дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

**«Мультимедиа. Графика»**

Год обучения второй

Номер группы: 1

Возраст обучающихся: 14-16 лет

Название объединения, студии

**«Мультимедиа. Графика»**

Автор:  
Гордеева Алла Юрьевна  
Должность  
педагог  
дополнительного образования

## Пояснительная записка

Рабочая программа объединения «Мультимедиа. Графика» на 2024 – 2025 учебный год составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мультимедиа. Графика». Объединение функционирует с 01.09.2023 года.

В соответствии с Календарным учебным графиком МБУДО «ДДЮТ» начало учебного года 02.09.2024г., окончание учебного года 31.05.2025г.

### **Характеристика групп.**

Количественный состав групп объединения «Мультимедиа. Графика» на 2024-2025 учебный год – 12 человек. Возраст обучающихся 13-16 лет. Из состава группы объединения были отчислены: 3 человек (в связи с большой учебной нагрузкой), по результатам собеседования в группу 2-го года обучения зачислен 1 человек, что допускается программой.

Программа «Мультимедиа. Графика» - модифицированная.

**Направленность** - техническая.

**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, исследовательских 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.

**УРОВЕНЬ:** базовый.

### **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.

**ФОРМА ОБУЧЕНИЯ:** очная.

В текущем учебном году можно выделить следующие цель и задачи:

**Цель** 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:**

**В конце учебного года 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.

Количество учебных часов: 72 часа; 1 раз в неделю: 2 занятия по 45 минут. Между учебными занятиями перерыв 10 минут. Расписание занятий: вторник 17.40 - 19.20

Место проведения занятий: МБУДО «ДДЮТ», кабинет № 14.

Итоговая оценка качества освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы предусмотрена по окончании 2 года обучения 15-28 мая 2025 г.

Формы проведения итоговой аттестации: тестирование.

**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,
	2.1 Векторная графика	4	1	3	
	2.2 Векторная графика Draw	8	2	6	

	2.3 Векторный графический редактор Draw. 3D графика	4	1	3	наблюдение
	2.4 Управление растровыми изображениями в Draw	2	1	1	
	2.5 Комбинирование объектов	2	1	1	
	2.6 Полезные визуальные эффекты	2	1	1	
3.	Моделирование. Трехмерная графика	18	6	12	Собеседование, практическая, самостоятельная работа, творческий проект
	3.1. 3-D моделирование. Введение	2	2		
	3.2 Архитектурные проекты. Технология	6	2	4	
	3.3 Моделирование интерьера и экстерьера здания	10	2	8	
4.	Нейросети	6	3	3	Исследование, практическая работа
	4.1 Нейросети. Введение	2	1	1	
	4.2 Генератор изображений с искусственным интеллектом	2	1	1	
	4.3 Генератор голоса	2	1	1	
5.	Мультимедиа. Видеоредакторы	10	3	7	Практическая, самостоятельная работа
	5.1 Видеоредакторы. Обзор	2	1	1	
	5.2 Movie Maker. Технология работы.	4	1	3	
	5.3 Movie Maker. Создание и редактирование	4	1	3	
6.	Компьютерное творчество	8	3	5	Практическая, самостоятельная работа
	6.1Мультипликация	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	26	48	

### Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Дата	Время проведения занятий	Форма проведения занятий	Количество часов			Тема занятия	Содержание	Место проведения	Форма контроля
					Все-го	Тео-рия	Пра-кти-ка				
<b>1 Раздел Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности</b>											
1	сентябрь	03.09.24	17.40-19.20	Лекция, беседа	2	1	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Знакомство с содержанием Программы второго года обучения. Организационные вопросы. Правила безопасности при работе на ПК. Тестирование по теме «Правила безопасности при работе на ПК».	Кабинет 14	тестирование
<b>2 Раздел Компьютерная графика. Векторная графика</b>											
2	сентябрь	10.09.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторная графика	Интерфейс программы, панели инструментов, панель Средства рисования. Характеристики векторной графики. Достоинства и недостатки программы. Практическая работа «Создание векторных изображений в MS Word».	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение
3	сентябрь	17.09.24	17.40-19.20	Практическая, самостоятельная	2		2	Векторная графика	Практическая работа «Создание векторных изображений в MS Word».		

				ная работа							
4	сентябрь	24.09.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторная графика Draw	Технология работы в редакторе векторной график Draw.. Принцип создания векторного рисунка. Основные объекты рисования. Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение
5	октябрь	01.10.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторная графика Draw	Трехмерные объекты. Заливка, настройка теней. Экспорт, импорт файлов в графических форматах. Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
6	октябрь	08.10.24	17.40-19.20	Практическая, самостоятельная работа	2		2	Векторная графика Draw	Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
7	октябрь	15.10.24	17.40-19.20	Лабораторная работа	2		2	Векторная графика Draw	Практическая работа № 1 «Создание векторного рисунка».		
8	октябрь	22.10.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Векторный графический редактор Draw. 3 D графика	Технология преобразования двумерного объекта в 3D тело вращения. Управление трехмерными объектами (глубина, угол поворота). Видеоурок «3D бу-	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение

								кет. Векторная графика. Преобразование в 3d объекты". Практические работы «3 D графика».		дение	
9	октябрь	29.10.24	17.40-19.20	Лабораторная работа	2		2	Векторный графический редактор Draw. 3 D графика	Практические работы «3 D графика» «Мраморный шар с тенью».	Кабинет 14	
10	ноябрь	05.11.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Управление растровыми изображениями в Draw	Интерфейс программы при работе с растровыми изображениями. Панель инструментов Изображение. Управление фильтрацией растрового изображения. Работа с растровыми изображениями. Фильтрация	Кабинет 14	практическая работа
11	ноябрь	12.11.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Комбинирование объектов	Группировка и объединение объектов. Сложение, разность и пересечение фигур. Технология работы/ Практическая работа «Создание составной фигуры».	Кабинет 14	практическая работа
12	ноябрь	19.11.24	17.40-19.20	Лекция, практическая работа	2	1	1	Полезные визуальные эффекты	Дублирование. Морфинг. Атрибуты морфинга. Технология работы. Позиционирование объектов. Работа с галереями объектов и текстовых эффектов.	Кабинет 14	практическая работа, наблюдение



									Практические работы «Draw. Дублирование. Морфинг»		
<b>3 раздел Моделирование. Трехмерная графика</b>											
13	ноябрь	26.11.24	17.40-19.20	Лекция	2	2		3-D моделирование. Введение	Моделирование как метод познания <a href="https://school.infourok.ru/videouroki/0be17507-b4fe-44c4-95e7-0238dada88a1">https://school.infourok.ru/videouroki/0be17507-b4fe-44c4-95e7-0238dada88a1</a> История развития моделирования. Трехмерная графика. 3D- программы. Цель и назначение. Историческая справка. Возможные варианты использования. Обзор коммерческих и свободных пакетов.	Кабинет 14	собеседование
14	декабрь	03.12.24	17.40-19.20	Практическая работа	2	1	1	Архитектурные проекты. Технология	Технология работы. Назначение программы. Интерфейс программы. Панели инструментов. Заливка. Практическая работа № 1 «Моделирование в программе 3D».	Кабинет 14	практическая, самостоятельная работа
15	декабрь	10.12.24	17.40-19.20	Лабораторная работа	2	1	1	Архитектурные проекты. Технология	Дополнительные компоненты. Моделирование интерьера и экстерьера здания. Практическая работа № 2 «Моделирование в программе 3D».		
16	декабрь	17.12.24	17.40-	Лабораторная работа			2	Архитектурные	Практическая работа № 1, 2 «Модели-		

			19.20	торная ра- бота				проекты. Техно- логия	рование в программе 3D».		
17	декабрь	24.12.24	17.40- 19.20	Самостоя- тельная работа	2	1	1	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Создание сложных объектов на примере дома. Технология работы: моделирова- ние экстерьера здания. Практическая работа № 1, 2 «Моделирование в про- грамме 3D »	Кабинет 14	практиче- ская рабо- та, творче- ский про- ект
18	январь	14.01.25	17.40- 19.20	Лабора- торная ра- бота	2	1	1	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Создание сложных объектов на примере дома. Технология работы: моделирова- ние экстерьера здания. Тела вращения/ эскиз «Город моей мечты» (свободная тема)		
19	январь	21.01.25	17.40- 19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Моделирова- ние Тайницкой башни Московского Кремля»		
20	январь	28.01.25	17.40- 19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Триумфальная арка»		
21	февраль	04.02.25	17.40- 19.20	Лабора- торная ра- бота	2		2	Моделирование интерьера и экс- терьера здания	Лабораторные работы: «Тела враще- ния. Кувшин»		

**4 раздел Нейросети**

22	февраль	11.02.25	17.40-19.20	Лекция, беседа, индивидуальная работа	2	1	1	Нейросети. Введение	Принцип работы. Области применения Генерация текстов, изображений, голоса. Обзор и сравнительный анализ сервисов нейросети.	Кабинет 14	Исследование практическая работа
23	февраль	18.02.25	17.40-19.20	исследовательская работа	2	1	1	Генератор изображений с искусственным интеллектом	Принцип и технология работы нейроиллюстратора. Онлайн-генерация. Практическая работа «Генерация изображения по выбранному тексту».	Кабинет 14	исследовательская работа
24	февраль	25.02.25	17.40-19.20	исследовательская работа	2	1	2	Генератор голоса	Нейронные сети, сервисы генераторы. Технология создания звуковых файлов. Достоинства и недостатки Обзор сервисов и сравнительный анализ. <a href="https://neyrosety.ru/neyrosetb-dlya-ozvuchki-teksta/">https://neyrosety.ru/neyrosetb-dlya-ozvuchki-teksta/</a> Обзор сервисов и сравнительный анализ	Кабинет 14	исследование
<b>5 раздел Мультимедиа. Видеоредакторы</b>											
25	март	04.03.25	17.40-19.20	Лекция, индивидуальная работа	2	1	1	Виоредакторы. Обзор	Обзор видеоредакторов. Обзор программ онлайн. Системные требования, функциональность. Обзор видеоконвертеров. Практическая работа по анализу и вы-	Кабинет 14	самостоятельная работа

									бору программ.		
26	март	11.03.25	17.40-19.20	Беседа, практическая, самостоятельная работа	2	1	1	Movie Maker. Технология работы	Movie Maker. Технология работы. Этапы создания видеофильма. Практическая работа «Мой фильм».	Кабинет 14	практическая, самостоятельная работа
27	март	18.03.25	17.40-19.20		2		2	Movie Maker. Технология работы	Практическая работа «Мой фильм».		
28	март	25.03.25	17.40-19.20		2	1	1	Movie Maker. Создание и редактирование	Редактирование творческой работы, добавление файлов. Добавление звуков, музыки, настройка времени. База звуковых эффектов для монтажа. Демонстрация. Практическая работа «Мой фильм».	Кабинет 14	
29	апрель	01.04.24	17.40-19.20		2		2	Movie Maker. Создание и редактирование	Практическая работа «Мой фильм».		
<b>6 раздел Компьютерное творчество</b>											
30	апрель	08.04.24	17.40-19.20	Беседа, исследовательская работа	2	1	1	Мультипликация	История создания мультипликации. Виды мультипликации. Технология создания мультипликации в мультимедийной презентации. Обзор онлайн-сервисов для создания творческого проекта «Мой мультфильм». Онлайн-	Кабинет 14	практическая работа

								конструктор иллюстраций <a href="http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_118.php">http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_118.php</a> Технология работы. Создание и оформление слайдов. Использование нейросетей для оформления звука и графики. Предварительный этап. Выбор программы для создания творческой работы.			
31	апрель	15.04.24	17.40-19.20	Беседа, групповой проект	2	1	1	Творческая мастерская	Подготовка к созданию творческих работ. Основные этапы создания творческой работы. Эскиз работы. Библиотека персонажей, элементы фона, интерьер. «Творческий проект».	Кабинет 14	самостоятельная работа
32	апрель	22.04.25	17.40-19.20		2	1	1	Творческая мастерская	Создание анимации <a href="http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_135.php">http://www.newart.ru/htm/flash/risovalka_135.php</a> «Творческий проект».		
33	апрель	29.04.25	17.40-19.20		2		2	Творческая мастерская	«Творческий проект».		
<b>7 раздел Логические и интеллектуальные игры</b>											
34	май	06.05.25	17.40-19.20	Интеллектуально-логические	2		2	Логические и интеллектуальные игры	Комплекс интеллектуальных, логических игр.	Кабинет 14	самостоятельная работа

35	май	13.05.25	17.40-19.20	игры	2		2	Логические и интеллектуальные игры	Комплекс интеллектуальных, логических игр.		
<b>8 раздел Итоговое занятие</b>											
36	май	20.05.25	17.40-19.20	Самостоятельная работа	2	1	1	Итоговое занятие	Итоговая работа за 2 год обучения.	Кабинет 14	тестирование

Мультимедиа. Графика	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Всего
Кол-во занятий	4	5	4	4	3	4	4	4	4	36
Кол-во час	8	10	8	8	6	8	8	8	8	72

## 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](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