

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
НОВО-САВИНОВСКОГО РАЙОНА г.КАЗАНИ

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 4  
от « 26 » мая 20 16 года



«Утверждаю»

Директор МБУДО ЦДТ

Медведева М.Н.

от « 26 » мая 20 16 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ДИЗАЙН»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:

Кузнецова Марина Геннадьевна

педагог дополнительного образования

## Оглавление

1	Пояснительная записка	стр. 3
2	Учебно-тематический план и содержание 1-ого года обучения	стр. 7
3	Учебно-тематический план и содержание 2-ого года обучения	стр. 9
4	Учебно-тематический план и содержание 3-ого года обучения	стр. 12
5	Условия реализации программы	стр. 13
6	Методическое обеспечение реализации программы	стр. 14
7	Список литературы	стр. 14

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа «Художественный дизайн» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы, Приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660), Концепцией развития дополнительного образования детей на 2014-2020 гг. (Утверждена Распоряжением Правительства РФ № 1726-р 4 сентября 2014 г.), Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)», Приложением к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Уставом ЦДТ.

Настоящая программа имеет *техническую направленность*.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Программа направлена на дальнейшее освоение компьютера, его возможностей; формирование художественного вкуса, мышления и творческого развития детей путем углубленного изучения программы Paint.

**Новизна программы и ее отличительная особенность** в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Помимо занятий на компьютере в программе «Художественный дизайн» предусмотрены занятия декоративно-прикладным творчеством. Дети в процессе обучения осваивают такие техники, как «оригами», «изонить», «кардмейкинг». Практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения отличают данную программу от других. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить.

**Актуальность программы.** В нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Современное общество предъявляет к образовательной сфере новые требования, продиктованные изменением государственного и социального заказа на образовательные услуги. Происходит становление и развитие принципиально новых образовательных технологий, которые должны базироваться на продуктивности, креативности, мобильности. В связи с тем, что сегодня образование стоит перед проблемой творческого восприятия знаний, из чего следует, что процесс обучения необходимо сделать увлекательным и интересным. Ярким примером, можно выделить технологию мультимедиа (анимации), как проект, который предполагает опору на творчество школьников, приобщение их к исследовательской деятельности, позволяет реально интегрировать разные учебные предметы: ИЗО, музыку, историю, информатику и ИКТ, использовать различные режимы работы обучающихся, организовать обучение в сотрудничестве.

Содержание программы 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. Важно отметить, акцент в программе сделан на использование технологии мультипликации (анимации), т.е. создание короткометражных мультфильмов с помощью видеоредактора Movie Maker, а также с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях, научатся работать с цифровыми фото и нецифровыми инструментами для двухмерного и трехмерного моделирования (бумага, краски, кисти).

**Педагогическая целесообразность.** Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе. Занятия рисованием на компьютере развивают умение видеть красивое в окружающей жизни. Воспитывается художественное чутье и культура. Работая над мультимедийными проектами и представляя их, используя видеопроектор происходит реализация системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Как и во взрослой команде мультипликаторов, обучающиеся пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д. В ходе работы происходит распределение функций и ролей между участниками в соответствии с теми работами, которые необходимо выполнить, а именно: написание текста сценария, выбор музыки, озвучивание. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными.

**Цель программы:** научить понимать язык компьютерного искусства, освоение учащимися современной компьютерной технологии - графическим редактором Paint (для детей 1-ого года обучения), AdobePhotoshop (для детей 2-ого года обучения), Movie Maker (для детей 3-ого года обучения); развитие художественного вкуса, углубление и расширение знаний в области изобразительного искусства, вовлечение ребят в творческий процесс, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию мультфильмов.

#### **Задачи:**

##### **Обучающие:**

- приобщить ребенка к работе на компьютере для решения прикладных задач;
- познакомить учащихся с правилами безопасной работы на компьютере;
- изучить устройство и назначение компьютера;
- научить учащихся работать с окнами программ и документов;
- изучить прикладные программы Paint и PowerPoint(для более старших детей и AdobePhotoshop) и Movie Maker (для детей 3-ого года обучения);
- изучить основы построения компьютерных рисунков;
- овладение умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщение к проектно-творческой деятельности;
- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мультфильма).

### **Развивающие:**

- развивать творческое воображение средствами изобразительного искусства на компьютере;
- развивать композиционного мышления, художественного вкуса;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- развитие мелкой моторики рук;
- развивать эмоциональной сферы, чувства, души.

### **Воспитательные:**

- помочь ребенку осознать место компьютера в современной жизни;
- помочь понять то, что компьютер не может заменить творчество человека непосредственно, а только помогает его реализовать;
- воспитывать трудолюбие, терпение и усидчивость;
- воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность;
- воспитание ценностных основ информационной культуры обучающихся, уважительного отношения к авторским правам;
- воспитание позитивного восприятия компьютера, как помощника в учебе, как инструмент творчества, самовыражения и развития.

***Возраст детей:*** 7 -11 лет.

***Сроки реализации программы:*** 3 года.

***Формы проведения занятий:*** беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, практическая работа, самостоятельная работа, творческие практические работы, конкурсы, викторины.

***Режим занятий.*** Главным условием приёма в коллектив является желание ребенка с согласия родителей. Принимаются дети без специальной подготовки. При наличии свободных мест в объединении прием осуществляется в течение всего учебного года по результатам собеседования. Количество учащихся в группе - 15 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа с 2 физкультминутками. Итого в год 144 часа.

Программа третьего года обучения ориентирована в основном на большой объем самостоятельных практических, творческих работ с использованием компьютера.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время. При выполнении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы организуется работа в пришкольных лагерях, проводятся развлекательно-образовательные, спортивные мероприятия.

### ***Ожидаемые результаты (первый год обучения)***

***Учащиеся будут знать:***

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- назначение и функции графического редактора Paint;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- способы сохранения изображений в файлах растрового формата;
- интерфейс MS PowerPoint;
- настройки эффектов анимации;
- правила вставки рисунка, диаграммы, графики, звука.

***Учащиеся будут уметь:***

- пользоваться графическим редактором Paint;

- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов (тех объектов, которые предлагаются в стандартных наборах, к примеру, круг, овал, линии, прямоугольники и др.);
- выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование, перенос фрагмента изображения из одной части чертежа в другую; удаление фрагмента изображения и др.);
- редактировать графические изображения (изменение цвета изображения);
- выполнять обмен файлами (как в сети, так и в программных средствах);
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках;
- создавать мультимедиа презентацию.

### ***Ожидаемые результаты (второй год обучения)***

*Учащиеся будут знать:*

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- назначение и функции графического редактора Paint;
- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- способы сохранения изображений в файлах растрового формата;
- интерфейс MS PowerPoint;
- настройки эффектов анимации;
- правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука;
- возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные графические объекты-примитивы, используемые для создания рисунков;
- технологию создания и редактирования графических объектов.

*Учащиеся будут уметь:*

- пользоваться графическим редактором Paint;
- создавать собственные иллюстрации, рисунки из простых объектов (тех объектов, которые предлагаются в стандартных наборах, к примеру, круг, овал, линии, прямоугольники и др.);
- выполнять операции над объектами (редактирование, форматирование, сохранение, передача, копирование, перенос фрагмента изображения из одной части чертежа в другую; удаление фрагмента изображения и др.);
- редактировать графические изображения (изменение цвета изображения);
- уметь выполнять обмен файлами (как в сети, так и в программных средствах);
- выводить рисунки на печать;
- сохранять рисунки на дисках;
- создавать мультимедиа презентацию;
- редактировать и рисовать изображения в программе Adobe Photoshop;
- Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо);
- Перемещать, копировать выделенные области;
- Монтировать фотографии (изображения), т.е. создавать коллажи;
- Редактировать фотографии (удаление эффекта красных глаз);
- Рисование с помощью разнообразия кистей на панели инструментов.

### ***Ожидаемые результаты (третий год обучения)***

*Учащиеся будут знать:*

- специфику создания анимационных объектов в подходящей для младшего школьного возраста компьютерной программе,
- специфику поккадровой съемки и монтаж кадров с заданной длительностью,

- операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения;
- способы сохранения видеоматериала.

*Учащиеся будут уметь:*

- осуществлять элементарную проектную деятельность в малых группах;
- разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстрации к произведению;
- создавать видеоцепочки как сообщение в сочетании с собственной речью;
- осуществлять расширенный поиск информации для выполнения учебных заданий, с использованием учебной литературы, ресурсов библиотек и Интернета;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- сохранять видеоматериал на дисках.

#### **Способы определения результативности**

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- участие в конкурсах;
- коллективные творческие работы;
- беседы с детьми и их родителями.

#### **Формы подведения итогов**

Основной формой контроля усвоения учебного материала является выполнение учащимися творческой работы как после прохождения раздела программы, так и после изучения всего курса. Систематизация всех интересных находок позволит организовать последующие коллективные и персональные выставки работ. А для полноценной реализации данной программы используются следующие виды контроля:

- текущий – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью ребенка и в устной форме «вопрос – ответ» в процессе занятий;
- промежуточный – компьютерная презентация;
- итоговый – демонстрация видеоматериала.

### **Учебно-тематический план первого года обучения**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Тео- рия	Прак- тика	Всего	
1	Вводное занятие. Цели и задачи кружка. Правила безопасной работы в кабинете информатики.	1,5	0,5	2	
2	Роль рисунка в жизни современного общества.	2	2	4	Вопрос – ответ
3	Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	4	4	8	Наблюдение Вопрос – ответ
4	Знакомство с графическим редактором PAINT.	8	12	20	Наблюдение Вопрос – ответ
5	Редактирование графических изображений.	2	8	10	Наблюдение Вопрос – ответ
6	Загрузка и сохранение документа.	2	4	6	Наблюдение
7	Работа с фрагментом изображения.	4	6	10	Наблюдение
8	Монтаж рисунка из объектов.	4	6	10	Наблюдение

9	Операция отражения, поворота и наклона.	4	6	10	Наблюдение Вопрос – ответ
10	Ввод текста.	4	4	8	Наблюдение
11	Масштабирование изображения. Применение сетки.	4	4	8	Наблюдение Вопрос – ответ
12	Построение орнамента из набора примитивов.	4	4	8	Наблюдение Вопрос – ответ
13	Оригами	2	6	8	Наблюдение
14	Изо-нить	2	6	8	Наблюдение
15	Кардмейкинг	2	6	8	Наблюдение
16	Знакомство с программой PowerPoint.	6	8	14	Наблюдение Вопрос – ответ
17	Итоговое занятие		2	2	компьютерная презентация
	Итого:	55,5	88,5	144	

### Содержание программы первого года обучения

#### Тема 1. Вводное занятие.

Цели и задачи программы. Правила безопасной работы в кабинете.

#### Тема 2. Роль рисунка в жизни современного общества.

Теория: Что такое рисунок. Какие бывают рисунки. Средства и способы рисования.

Практика: Знакомство с компьютером. Работа мышью.

#### Тема 3. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Теория: Окно графического редактора PAINT. Запуск редактора. Завершение работы редактора. Графические примитивы.

Практика: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры.

#### Тема 4. Знакомство с графическим редактором PAINT.

Теория: Запуск редактора. Завершение работы редактора. Инструменты. Палитра. Операции с цветом.

Практика: Раскрашивание компьютерных рисунков.

#### Тема 5. Редактирование графических изображений.

Теория: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры. Операции с цветом.

Практика. Рисование по образцам, на свободную тему.

#### Тема 6. Загрузка и сохранение документа.

Теория: Расширение файла.

Практика: Создание своей папки, сохранение файла в ней. Сохранение графических документов в формате .jpg (.jpeg) или .gif и .png.

#### Тема 7. Работа с фрагментом изображения.

Теория: Выделение. Выделение произвольной области. Циклические алгоритмы. Выбор фрагмента изображения

Практика: Редактирование изображений в растровом редакторе Paint.

#### Тема 8. Монтаж рисунка из объектов.

Теория: Копирование и перемещение частей рисунка. Работа с буфером.

Практика. Построение симметричных объектов.

#### Тема 9. Операция отражения, поворота и наклона.

Теория: Мозаика. Цветной ластик.

Практика: Создание симметричного рисунка.

#### Тема 10. Ввод текста.

Теория: Панель атрибутов текста. Создание художественного текста. Оформление



текстового объекта.

Практика: Форматирование текста в графическом редакторе.

**Тема 11.** Масштабирование изображения.

Теория: Применение сетки.

Практика: Создание точного контура объекта.

**Тема 12.** Построение орнамента из набора примитивов.

Теория: Создание разных орнаментов из набора примитивов. Выделение фрагмента и экспорт фрагмента рисунка на новый графический лист. Цветовой дизайн.

Практика: Построение орнаментов по образцу.

**Тема 13.** Оригами.

Теория: Знакомство с техникой «Оригами». Понятие «Оригами». Где, как и когда зародилось. Просмотр образцов, выполненных в данной технике. Беседа с элементами игры.

Практика: Изготовление поделок «Коготки», «Каркуша», «Мордочки», «Кораблик», «Лягушка» и др., и дополнение ими компьютерных рисунков. Изготовление сказки «Теремок».

**Тема 14.** Изо-нить.

Теория: Знакомство с техникой «Изо-нить». Определение понятия «Изо-нить», история возникновения данной техники. Просмотр образцов.

Практика: Овладение техникой «Изо-нить», изготовление композиций, дополняющие рисунок.

**Тема 15.** Кардмейкинг.

Теория: Знакомство с техникой «Кардмейкинг». Понятие «Кардмейкинг». История аппликации. Просмотр образцов.

Практика: Изготовление поделок «Открытка с днём рождения», «Открытка с новым годом», «Открытка с Рождеством», «Открытка 8 Марта», «Открытка 23 Февраля», «Открытка 9 Мая», «Открытка маме» и др.

**Тема 16.** Знакомство с программой PowerPoint.

Теория: Окно программы. Меню редактирования и форматирования. Вставка слайдов. Вставка объектов. Анимация и смена слайдов.

Практика: Создание презентации со своими работами.

**Тема 17.** Итоговое занятие.

Практика. Компьютерная презентации.

### Учебно-тематический план второго года обучения.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Цели и задачи кружка. Правила безопасной работы в кабинете.	2		2	
2	Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	2	2	4	Наблюдение
3	Редактирование графических изображений.	1	5	6	Вопрос – ответ
4	Загрузка и сохранение документа.	1	3	4	Наблюдение
5	Работа с фрагментом изображения.	1	5	6	Наблюдение
6	Монтаж рисунка из объектов.	1	5	6	Наблюдение
7	Операция отражения, поворота и наклона.	1	5	6	Наблюдение Вопрос – ответ

8	Ввод текста.	1	3	4	Наблюдение
9	Масштабирование изображения. Применение сетки.	1	3	4	Наблюдение
10	Построение орнамента из набора примитивов.	1	5	6	Вопрос – ответ Наблюдение
11	Технология OLE	1	5	6	Вопрос – ответ Наблюдение
12	Графический редактор AdobePhotoshop.	4	4	8	Наблюдение
13	Создание и сохранение изображения	2	2	4	Наблюдение
14	Работа с цветовыми моделями.	2	2	4	Наблюдение
15	Обработка изображений.	4	4	8	Наблюдение
16	Коррекция изображений. Изменение цвета и фона изображения.	2	2	4	Наблюдение
17	Рисование при помощи выделений.	2	2	4	Вопрос – ответ Наблюдение
18	Изменение цвета и фона изображения.	4	4	8	Наблюдение
19	Работа со слоями.	4	4	8	Наблюдение
20	Работа с масками.	2	2	4	Наблюдение
21	Фильтры.	2	2	4	Наблюдение
22	Оригами	2	2	4	Наблюдение
23	Изо-нить	2	6	8	Наблюдение
24	Кардмейкинг	2	6	8	Наблюдение
25	Программой PowerPoint. Оформление работ в альбом.	2	6	8	Наблюдение
26	Итоговое занятие		2	2	Вопрос – ответ компьютерная презентация
	Итого:	49	95	144	

### Содержание программы второго года обучения

#### Тема 1. Вводное занятие.

Цели и задачи программы второго года обучения. Правила безопасной работы в кабинете.

#### Тема 2. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Теория: Окно графического редактора PAINT. Запуск редактора. Завершение работы редактора. Графические примитивы. Инструменты. Палитра. Операции с цветом.

Практика: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры. Раскрашивание компьютерных рисунков.

#### Тема 3. Редактирование графических изображений.

Теория: Вычерчивание рисунка с помощью панели инструментов и палитры. Операции с цветом.

Практика: Рисование по образцам, на свободную тему.

#### Тема 4. Загрузка и сохранение документа.

Теория: Расширение файла.

Практика: Создание своей папки, сохранение файла в ней. Сохранение графических документов в формате .jpg (.jpeg) или .gif.

#### Тема 5. Работа с фрагментом изображения.

Теория: Выделение. Выделение произвольной области. Циклические алгоритмы. Выбор фрагмента изображения

Практика: Редактирование изображений в растровом редакторе Paint.

#### Тема 6. Монтаж рисунка из объектов.

Теория: Копирование и перемещение частей рисунка. Работа с буфером.

Практика: Построение симметричных объектов.

#### Тема 7. Операция отражения, поворота и наклона.

Теория: Мозаика. Цветной ластик.  
Практика: Создание симметричного рисунка.

**Тема 8.** Ввод текста.  
Теория: Панель атрибутов текста. Создание художественного текста. Оформление текстового объекта.  
Практика: Форматирование текста в графическом редакторе.

**Тема 9.** Масштабирование изображения.  
Теория: Применение сетки.  
Практика: Создание точного контура объекта.

**Тема 10.** Построение орнамента из набора примитивов.  
Теория: Создание разных орнаментов из набора примитивов. Выделение фрагмента и экспорт фрагмента рисунка на новый графический лист. Цветовой дизайн.  
Практика: Построение орнаментов по образцу.

**Тема 11.** Технология OLE.  
Теория: Метод внедрения. Закрепление навыка выделения фрагмента и экспорта фрагмента рисунка на новый графический лист. Редактирование изображений в растровом редакторе Paint.  
Практика: Внедрение объекта из документа одного приложения в другое.

**Тема 12.** Графический редактор AdobePhotoshop.  
Теория: Основные принципы работы с AdobePhotoshop. Демонстрация возможностей, элементы интерфейса AdobePhotoshop. Структура окна программы. Панели инструментов. Знакомство с палитрами. Способы открытия файлов с изображением. Изменение масштаба просмотра изображения.  
Практика: «Создание изображения Андреевского флага»

**Тема 13.** Создание и сохранение изображения в AdobePhotoshop.  
Теория: Изменение размеров изображения и его разрешение.  
Практика: Форматы сохранения изображений. Вывод изображений на печать. Предварительный просмотр.

**Тема 14.** Работа с цветовыми моделями в AdobePhotoshop.  
Теория: Цветовые модели, используемые в Photoshop. Подготовка изображения к печати.  
Практика: Работа с индексированными цветами. Изменение цветового разрешения с помощью индексированных цветов. Преобразование изображений в различные цветовые модели. Изменение размеров изображения.  
Практическая работа: «Создание изображений по образцу»

**Тема 15.** Обработка изображений в AdobePhotoshop.  
Теория: Выполнение кадрирования изображений. Обрезка и выравнивание изображений. Выбор цвета. Изменение пространственного расположения изображений.  
Практика: «Изменить цвета на фотографии. Превратить фотографию в акварель»

**Тема 16.** Коррекция изображений в AdobePhotoshop. Изменение цвета и фона изображения.  
Теория: Увеличение яркости и контраста изображений. Коррекция тонового диапазона изображений. Копия изображения. Увеличение яркости.  
Практика: «Откорректировать фотографию. Сделать фотографию более выразительной. Убрать «красные глаза» на фотографии»

**Тема 17.** Рисование при помощи выделений.  
Теория: Выделение областей. Изменение размера выделенной области.  
Практика: «Создание изображений с помощью инструментов выделения». Размытие края выделенной области. Практическая работа: «Вставка изображений облаков, созданных при помощи выделения с размытием»

**Тема 18.** Изменение цвета и фона изображения.

Теория: Изменение цвета изображения, используя выделение волшебной палочки и заливку в режиме наложения.

Практика: «Построение композиций из исходных изображений». Построить отражение в воде и поместить в рамку

**Тема 19.** Работа со слоями.(4 ч)

Теория: Основные действия. Переименование слоя. Выполнение действий. Фоновый слой. Инструменты рисования и заливки. Создание художественного текста с обводкой.

Практика: «Подготовить объявление о пропаже щенка»

**Тема 20.** Работа с масками.

Теория: Создание маски из текста. Применение эффектов к тексту. Увеличение размеров холста.

Практика: «Подготовить изображение с текстом, внутри которого находится фотография»

**Тема 21.** Фильтры.

Теория: Применение фильтров к изображениям.

Практика: «Создать неоновую вывеску для дискотеки».

**Тема 22.** Оригами

Теория: Закрепление техники «Оригами». Повторение понятия «Оригами» и истории возникновения этой техники. Просмотр образцов, выполненных в данной технике. Беседа с элементами игры.

Практика: Изготовление более сложных поделок в технике «Оригами». Модульное Оригами

**Тема 23.** Изо-нить

Теория: Закрепление техники «Изо-нить». Повторение понятия «Изо-нить» и истории возникновения данной техники. Просмотр образцов.

Практика: Изготовление более сложных работ в технике «Изо-нить» с самостоятельной разработкой схемы.

**Тема 24.** Кардмейкинг

Теория: Закрепление техники «Кардмейкинг». Повторение понятия «Кардмейкинг», его истории. Просмотр образцов.

Практика: Изготовление более сложных поделок «Открытка с днём рождения», «Открытка с новым годом», «Открытка с Рождеством», «Открытка 8 Марта», «Открытка 23 Февраля», «Открытка 9 Мая», «Открытка-Карточка» и др.

**Тема 25.** Программой PowerPoint. Оформление работ в альбом.

Теория: Окно программы. Меню редактирования и форматирования. Вставка слайдов. Вставка объектов. Анимация и смена слайдов.

Практика. Создание презентации со своими работами.

**Тема 26.** Итоговое занятие.

Представление своих работ в презентации.

### Учебно-тематический план третьего года обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Цели и задачи кружка. Правила безопасной работы в кабинете.	2		2	
2	Всё о мультипликации	20	10	30	Вопрос – ответ
3	Рисуем мультик	10	40	50	Наблюдение

4	Работа в Movie Maker	10	40	50	Наблюдение
5	РЕЗЕРВ Создание групповых и индивидуальных проектов.	2	8	10	Наблюдение
6	Итоговое занятие		2	2	Вопрос – ответ
	Итого:	44	100	144	Представление своих видеоработ

### Содержание программы третьего года обучения

**Тема 1.** Вводное занятие.

Цели и задачи программы второго года обучения. Правила безопасной работы в кабинете.

**Тема 2.** Всё о мультипликации.

Теория: Рассказ об истории анимации и мультипликации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? Компьютерная анимация. Рассказ о профессиях мультипликаторов.

Практика: «Путешествие в мир мультипликации» (игра). Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Просмотр фильмов, мультфильмов, их анализ.

**Тема 3.** Рисуем мультик.

Теория: Создаём сюжет мультфильма. Выбор фона. Выбор актера. Коллекция действий актера. Смена действия актера. Планирование действий героев. Выбор звука и музыкального сопровождения.

Практика: Разработка сценария мультфильма. Работа с текстом. Создание сюжетных рисунков. Создание сюжетных рисунков: фон, герои. Озвучка.

**Тема 4.** Работа в Movie Maker

Теория: Знакомство с программой Movie Maker.

Практика: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Формирование фильма из последовательности кадров. Монтаж фото и видео материалов по сценарному плану. Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду. Создание заставок, титров, звукового и музыкального сопровождения. Ввод кадров в Movie Maker, раскадровка, запись, воспроизведение. Запись и сохранение клипа, воспроизведение.

**Тема 5.** РЕЗЕРВ Создание групповых и индивидуальных проектов.

Теория: Представление и защита проектной работы.

Практика: Презентация мультфильма.

**Тема 6.** Итоговое занятие.

Представление своих видеоработ.

### Условия реализации программы:

Занятия должны проходить в просторном, проветренном помещении, соответствующем Санитарными нормами и правилами СанПиН 9-131 РБ2000 «Гигиенические требования к видеодисплейным терминалам, электронно-вычислительным машинам и организации работы».

### Оборудование и материалы для занятий:

Аппаратные средства.

Компьютер

Проектор

Принтер

Модем

Устройства вывода звуковой информации — наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией  
 Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.  
 Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер, фотоаппарат, видеокамера, диктофон, микрофон.  
 Интернет.  
 ОС Windows.  
 ПО Paint, Photoshop, Movie Maker.  
 Мультимедийный проектор с экраном.  
 Аудио устройства.  
 Компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, например: «Как рисовать на компьютере», «Графика и дизайн», «Дизайн на ПК».

**Для детей необходимо иметь:**  
 съёмные носители информации (flash-диски, CD- RW –диски)

### **Методическое, дидактическое обеспечение реализации программы**

Для реализации настоящей программы используются основные методы работы - развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые.

Используются разнообразные *формы проведения занятий*: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, практическая работа, самостоятельная работа, экскурсия, творческие практические работы, познавательные, ролевые и деловые игры, творческий зачет, конкурсы, викторины.

Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа ребенка. Тема определяется приобретаемыми навыками.

### **Список литературы**

*Для педагога:*

1. «Информатика в школе»: сайт И.Е.Смирновой, <http://infoschool.narod.ru>
2. «Энциклопедия компьютерной графики, мультимедиа САПР», 2004.
3. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. М.: Айрис-Пресс, 2007
4. Бородин М.Н., «Программы для общеобразовательных учреждений 2-11. БХВ-Петербург, 2004
5. Графический редактор PHOTOSHOP (информатика 10-11 классы), ИТД
6. Гурской Ю., Гурская И., Жвалевский А.. «Компьютерная графика», ЗАО
7. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Учебник, практикум, книга для учителя. СПб.: БХВ-Петербург, 2005
8. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. Лаборатория Базовых знаний, 2001
9. Клякс@. Net: Информатика в школе. Компьютер на уроках, Корифей «Элективный курс» в 2-х частях, Волгоград, 2005г.
10. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. СПб.: Угринович Н. Д. Преподавание курса «Информатика и ИКТ» в основной
11. *Для детей:*

1. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Учебник в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2000г.
  2. Бененсон Е.П., Паутова А.Г. Информатика 2 класс: Методическое пособие для учителя к учебнику - тетради в 2 частях. Москва. Академкнига/Учебник 2002г.
  3. Леонов В.П. Персональный компьютер. Карманный справочник. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2004. – 928 с.
  4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
  5. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
  6. Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки /сост. Г. Коненкина. – М.: Астрель, 2003. – 192 с.
  7. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
- Сайты сети интернет*
1. <http://standart.edu.ru/>
  2. [http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17\\_1.htm](http://zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm)
  3. <http://koshki-mishki.ru/n4-9.html>