

Министерство образования и науки Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя  
общеобразовательная школа №2 «Образовательный центр» с. Кинель-Черкассы муниципального  
района Кинель-Черкасский Самарской области  
СП СЮТ ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы



Принята на заседании  
методического совета СП СЮТ  
«30» июня 2023г.,  
протокол № 2

«Утверждаю»  
Заведующий СП СЮТ  
ГБОУ СОШ №2 «ОЦ» с. К-Черкассы  
Кирип П.Ю.  
30 июня 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Компьютерная графика и моделирование»**

Возраст обучающихся - 11-14 лет  
Срок реализации - 1 год

Разработчик: Ванюхина Юлия Алексеевна,  
педагог дополнительного образования

с. Кинель-Черкассы, 2023 г

## Оглавление

1	Пояснительная записка	4
2	Учебный план ДОП	7
3	Модуль 1. Освоение графического редактора Paint.net	7
4	Модуль 2. Освоение программы MS Power Point	8
5	Модуль 3. Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MSPower Point	9
6	Модуль 4. Освоение программы Windows Movie Maker	10
7	Модуль 5. Освоение программы Artcam	12
8	Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы	13
9	Список использованной литературы.	15
10	Календарно-тематический план (приложение 1)	16

## **Пояснительная записка.**

**Введение.** Информатика - одна из динамично развивающихся дисциплин. Порой охватить в рамках школьной программы постоянно совершенствующийся курс дисциплины невозможно. Поэтому дополнительные занятия, предполагающие практические занятия на компьютере, необходимы школе. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и моделирование» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации", «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей, СанПиН 2.4.4.3172-14, утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41.

**Направленность программы.** Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и моделирование» является программой технической направленности. В последнее время все большее значение приобретает использование на предприятиях компьютерных программ, позволяющих проектировать и обрабатывать сложные формы. С помощью таких средств значительно облегчается труд конструктора, инженера, технолога, гравера и т.д. Данная программа обучает первым шагам в моделировании.

**Отличительные особенности данной программы:** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и моделирование» разработана на основе типовой программы по информатике - Босовой Л.Л. Новизной дополнительной образовательной программы: можно считать организацию жизнедеятельности подростковых коллективов как творческих, исследовательских команд, где каждый из школьников занимается своим проектом, и в тоже время работает на общий результат группы. Получив основные знания по созданию графических рисунков и презентаций, воспитанник видит их практическое применение, а именно в создании собственных мультфильмов и фильмов с помощью общедоступных компьютерных программ. Так же программа углублена модулем Компьютерное моделирование. Для того, чтобы успешно овладеть современными пакетами трехмерного моделирования и проектирования, необходимо первоначально овладеть компьютерной графикой. С целью получения учащимися первичных навыков графики, трехмерного моделирования и проектирования, мы используем в числе других лицензионную программу АКТСАМ. Данная программа позволяет создавать трехмерные рельефы на основе двухмерных изображений. Имея широкий и простой инструментарий, есть возможность создавать различные геометрические фигуры с целью получения учащимися навыков работы с трехмерными рельефами. Создание проектов с помощью этой технологии способствует развитию творческих способностей учащихся.

**Актуальность.** В настоящее время информатика является одной из перспективных областей развития науки. Практически в каждой семье есть компьютер. И если спросить ребёнка 11-14 лет, для чего он использует компьютер, то большинство скажет: «Для компьютерных игр, для просмотра мультфильмов и клипов». Программа «Компьютерная графика и моделирование» открывает возможности раскрыть свои таланты, как художника, мультипликатора, сценариста; обогащают их внутренний мир, позволяют с пользой провести свободное время.

**Новизна** программы заключается в модульной организации образовательного процесса.

**Педагогическая целесообразность** – образовательную деятельность целесообразно

сочетать теорию с практикой, а так же, по возможности, организовывать экскурсии на предприятия

Программа рассчитана на детей всех категорий. В основной группе могут заниматься дети с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды, не имеющие медицинских противопоказаний к данному виду деятельности.

### ***Цель и задачи программы***

**Цель программы** - педагогическое обеспечение мотивации школьников к познанию окружающего мира и техническому творчеству, создание условий для самореализации учащихся в творчестве.

### **Задачи программы:**

**Образовательные** - углубить знания по работе с графическим редактором Paint.net, познакомить с основными принципами работы программы Power Point, Movie Maker, Artcam, познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы над моделированием на компьютере.

**Развивающие** - развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

**Воспитательные** - сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности); формирование индивидуальных моделей поведения, опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

В рамках данной программы реализуются следующие **педагогические принципы**:

1. любовь и уважение к ребенку как активному субъекту воспитания и развития;
2. при организации учебно- воспитательного процесса учитываются потребности интересы воспитанников;
3. уровень развития и самооценка ребенка, его социальный статус;
4. к каждому ребенку применяется индивидуальный подход ( оказывается помощь в подборе материала, разработке сценария мультфильма и т.д.);
5. личностный подход, т.е. создание на занятии условий, при которых воспитанник чувствует себя личностью, ощущает внимание педагога к себе;
6. создание ситуации успеха для каждого ребенка.

**Возраст детей, участвующих в реализации программы:** 11-14 лет.

**Сроки реализации:** Программа рассчитана на 1 год обучения. Реализуется 3 часа в неделю, 108 часов в год.

**Формы обучения** - очная, при необходимости, с возможностью применения дистанционных технологий и/или электронного обучения

**Формы организации деятельности:** по группам, индивидуально (по необходимости). На теоретические занятия проводятся в форме лекций, мастер-классов, практических занятий.

**Режим занятий** продолжительность 1-го занятия 45 минут, в неделю- 3 занятия, перерыв 10 минут.

### **Планируемые результаты**

**Личностные:** Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

### **Метапредметные:**

#### ***-познавательные***

Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.

Обучающийся сможет:

- создавать абстрактный или реальный образ предмета и/или явления;
- строить модель на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- создавать информационные модели с выделением существенных характеристик объекта;
- переводить сложную по составу (многоаспектную) информацию из графического или формализованного (символьного) представления в текстовое, и наоборот;

#### -регулятивные

Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

- Обучающийся сможет:
- работая по своему плану, вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений ситуации для получения запланированных характеристик продукта/результата;
- устанавливать связь между полученными характеристиками продукта и характеристиками процесса деятельности и по завершении деятельности предлагать изменение характеристик процесса для получения улучшенных характеристик продукта;
- сверять свои действия с целью и, при необходимости, исправлять ошибки самостоятельно.

#### -коммуникативные

Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение

Обучающийся сможет:

- определять возможные роли в совместной деятельности;
- играть определенную роль в совместной деятельности.

**Предметные** - представлены в каждом модуле.

### ***Критерии и способы определения результативности***

При реализации дополнительной общеобразовательной программы используются следующие методы определения результативности:

- при изучении нового материала:

- педагогическое наблюдение;
- анализ активности обучающихся на занятиях;
- опросы;
- тестирование

- при закреплении материала и оценивания практической работы обучающихся:

- итоги участия в мероприятиях (конкурсах, фестивалях, конференциях);
- проведение тематических конкурсов в рамках учебного занятия;
- результат защиты проектов;
- рейтинг обучающихся (за полугодие и год).

***Формы подведения итогов*** реализации дополнительной программы:

- внешние результаты: выставки, фестивали, учебно-исследовательские конференции;

представление портфолио обучающихся и т.д.

- результаты в процессе обучения: по окончании изучения разделов программы –творческие задания, тестирование, разработка и защита проектов.

### Учебный план ДОП «Компьютерная графика и моделирование»

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Модуль 1. Освоение графического редактора Paint.net	19	7	12
2	Модуль 2. Освоение программы MS Power Point	19	4	15
3	Модуль 3. Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MSPower Point	16	3	13
4	Модуль 4. Освоение программы Windows Movie Maker	17	2	15
5	Модуль 5. Освоение программы Artcam	37	3	34
	Итого	108	19	89

#### Модуль 1. Освоение графического редактора Paint.net

**Цель:** Освоение графического редактора Paint.net

**Задачи:** - освоить интерфейс и основные возможности программы;

- научиться применять инструменты для создания изображений.

**Обучающие:** углубить знания по работе с графическим редактором Paint.net.

**Развивающие:** развивать творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

**Воспитательные:** сформировать инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности; формирование индивидуальных моделей поведения, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

**Предметные ожидаемые результаты:**

Обучающийся должен знать основы компьютерной графики.

Обучающийся должен уметь выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программой Paint.net.

Обучающийся должен приобрести навык владения основными приёмами создания и сохранения рисунков в графическом редакторе Paint.net.

#### Учебно-тематический план модуля 1 «Освоение графического редактора Paint.net»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1	0	предварительный контроль
2	Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции.	1	1	0	Опрос
3	Палитра цветов. Разновидности	1	0	1	Педагогические

	инструментов.				наблюдения
4	Техника создания изображения.	4	1	3	Практическая работа
5	Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	2	1	1	Тестирование
6	Симметрия в жизни и на экране	2	1	1	Анализ задания
7	Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения.	3	1	2	Анализ задания
8	Работа с текстом в графическом редакторе	3	1	2	Анализ задания
9	Итоговая работа.	2	0	2	Создание проекта
	Итого	19	7	12	

### Содержание программы модуля

Тема 1.

Теория. Введение. Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники. Освоение графического редактора Paint.net.

Тема 2.

Теория. Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции.

Тема 3.

Практика. Цвет. Инструменты. Создание изображений в растровом графическом редакторе.

Тема 4.

Теория. Техника создания изображения.

Практика. Создание изображений с помощью кривой.

Тема 5.

Теория. Копирование и перемещение.

Практика. Создание изображений с помощью ломанной линией

Тема 6.

Теория. Симметрия.

Практика. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов.

Тема 7.

Теория. Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения.

Практика. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение.

Тема 8.

Теория. Работа с текстом в графическом редакторе

Практика. Создание орнамента.

Тема 9.

Практика. Итоговая работа. Конкурс рисунков.

### Модуль 2 «Освоение программы MS Power Point»

**Цель:** Освоение программы MS Power Point

**Задачи:**

- освоить интерфейс и основные возможности программы;
- научиться применять инструменты для создания презентаций.

Обучающие: углубить знания с основными принципами работы программы Power Point,

Развивающие: развивать творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

Воспитательные: сформировать самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности; формирование опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

**Предметные ожидаемые результаты:**

Обучающийся должен знать этапы создания презентаций в программе Power Point;

Обучающийся должен уметь выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Power Point.

Обучающийся должен приобрести навык владения основными приёмами создания и сохранения презентаций в графическом редакторе Power Point.

**Учебно-тематический план модуля 2 «Освоение программы MS Power Point»**

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Структура презентации	1	1		опрос
2	Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	2		2	Практическая работа
3	Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий.	3	1	2	Анализ задания
4	Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм	3	1	2	Анализ задания
5	Настройка показа слайдов	4	1	3	Опрос
6	Добавление аудио- и видеоэффектов.	4	0	4	Опрос
7	Настройка просмотра презентаций	2	0	2	Тестирование
	Итого	19	4	15	

**Содержание программы модуля**

Тема 1.

Теория. Освоение программы MS Power Point. Структура презентации

Тема 2.

Практика. Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. Дизайн и макеты слайдов.

Тема 3.

Теория. Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий.

Практика. Создание текстовых слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Создание презентации с использованием готового материала.

Тема 4.

Теория. Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм

Практика. Группировка и разгруппировка объектов.

Тема 5.

Теория. Настройка показа слайдов

Практика. Настройка презентации.

Тема 6.

Практика. Добавление аудио- и видеоэффектов. Запись звука с использованием микрофона.

Тема 7.

Практика. Настройка просмотра презентаций. Создание проекта в форме презентации.

**Модуль 3 «Проект по созданию мультфильмов с помощью программы**

**MSPower Point»**

**Цель:** создание проекта с помощью программы MS Power Point.

**Задачи:** - научиться создавать сценарий мультфильма;  
- научиться работать со слайдами.

**Обучающие:** познакомить с процессом создания мультфильмов на основе работы в программе Power Point, закрепить навыки работы над моделированием на компьютере.

**Развивающие:** развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

**Воспитательные:** сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности); формирование опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

**Предметные ожидаемые результаты:**

Обучающийся должен знать этапы создания мультипликационных презентаций в программе Power Point.

Обучающийся должен уметь:

- разрабатывать сценарий мультфильма;
- с помощью программы Power Point создавать мультфильм;

Обучающийся должен приобрести навык владения основными приёмами создания и сохранения проектов в Power Point.

### **Учебно-тематический план модуля 3 «Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MS Power Point»**

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Тема 1. Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.	1	1	0	Опрос
2	Тема 2. Создание слайдов мультфильма	4	0	4	Практическая работа
3	Тема 3. Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма	4	1	3	Практическая работа
4	Тема 3. Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	5	1	4	Практическая работа
5	Тема 3. Просмотр мультфильмов.	2	0	2	Тестирование
	Итого	16	3	13	

#### **Содержание программы модуля**

Тема 1.

Теория. Сценарий мультфильма

Тема 2.

Практика. Этапы создания мультфильма.

Тема 3.

Теория. Редактирование слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма

Практика. Озвучивание героев мультфильма.

Тема 4.

Теория. Соединение слайдов и сохранение мультфильма.

Практика. Создание собственного мультфильма.

Тема 5.

Практика. Защита творческих работ. Просмотр мультфильмов.

## Модуль 4 «Освоение программы Windows Movie Maker»

**Цель:** создание проекта с помощью программы Windows Movie Maker

**Задачи:** - научиться создавать сценарий мультфильма;

- научиться работать с кадрами.

**Обучающие:** познакомить с основными принципами работы программы Movie Maker, познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы над моделированием на компьютере.

**Развивающие:** развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

**Воспитательные:** сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности); формирование индивидуальных моделей поведения, опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

### **Предметные ожидаемые результаты:**

Обучающийся должен знать этапы работы в программе Windows Movie Maker

Обучающийся должен уметь выполнять творческие работы посредством применения полученных знаний по работе с программами Windows Movie Maker, разрабатывать сценарий мультфильма, с помощью программы создавать мультфильм;

Обучающийся должен приобрести навык владения основными приёмами создания проектов в Windows Movie Maker

### **Учебно-тематический план модуля 4 «Освоение программы Windows Movie Maker»**

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	2	1	1	Опрос
2	Вставка изображения	1	0	1	
3	Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	4	0	4	Практическая работа
4	Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	4	1	3	Практическая работа
5	Завершение создания фильма.	4	0	4	Практическая работа
6	Защита проекта	2	0	2	Защита проектных работ.
	Итого	17	2	15	

### **Содержание программы модуля**

Тема 1.

Теория. Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.

Практика. Составление сценария

Тема 2.

Практика. Вставка изображения

Тема 3.

Практика. Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.

Тема 4.

Теория. Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.

Практика Создание фильма с использованием готового материала.

Тема 5.

Практика .Завершение создания фильма. Творческая работа.

Тема 6.

Практика. Защита проекта

### Модуль 5 «Освоение программы Artcam»

**Цель:** знакомство с программой Artcam

**Задачи:** - научиться создавать модели;

- научиться работать с рельефами.

**Обучающие:** познакомить с основными принципами работы программы Artcam, познакомить с процессом создания мультфильмов, закрепить навыки работы над моделированием на компьютере.

**Развивающие:** развивать логическое мышление, память, внимание, творческие способности, познавательный интерес, любознательность.

**Воспитательные:** сформировать мотивационно-ценностную сферу личности (инициативность, самостоятельность, навыки сотрудничества в разных видах деятельности); формирование индивидуальных моделей поведения, опыта решения и преодоления проблем, умения применять теоретические знания в практической ситуации.

**Предметные ожидаемые результаты:**

Обучающийся должен знать основные приёмы создания и сохранения 3-Д моделей в **Artcam**

Обучающийся должен уметь проектировать и моделировать на основе пакета Artcam;

Обучающийся должен приобрести навык владения основными приёмами создания проектов в Artcam.

#### Учебно-тематический план модуля 5 «Освоение программы Artcam»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Возможности Artcam. Интерфейс пользователя	2	0	2	Опрос
2	Создание базовой геометрии	11	1	10	Практическая работа
3	Создание трехмерных рельефов	11	1	10	Практическая работа
4	Разработка, выполнение проектов	11	1	10	проект
5	Защита проектов	2	0	2	Защита проектных работ.
	Итого	37	3	34	

#### Содержание программы модуля.

Тема 1.

Практика. Возможности, назначение и использование пакета « Artcam for Education» в учебном процессе. Интерфейс пользователя

Тема 2.

Теория. Создание базовой геометрии

Практика. Создание базовой геометрии

Тема 3.

Теория. Создание трехмерных рельефов

Практика. Создание трехмерных рельефов

Тема 4.

Теория. Математическое моделирование с использованием компьютерных технологий.

Практика. Разработка, выполнение проектов

Тема 5.

Практика. Защита проектов.

## Методическое обеспечение программы:

Материально-техническое, информационно-методическое, организационное обеспечение программы:

### Материально-техническое:

Компьютерный класс, проектор, колонки, микрофон, сеть Интернет.

### Информационно-методическое:

1. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
2. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
3. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
4. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
5. [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)

### Организационные форма обучения.

- занятия лекционного типа с демонстрацией слайдов, видеofilьмов и другого иллюстративного материала;
- групповая практическая работа;
- самостоятельная работа;
- индивидуальные консультации.

### Организации контроля за учебной деятельностью учащихся:

1. *индивидуальный характер контроля*, требующий осуществления контроля за работой каждого ученика, за его личной учебной работой;
2. *систематичность*, регулярность проведения контроля на всех этапах процесса обучения, сочетание его с другими сторонами учебной деятельности учащихся;
3. *разнообразие форм проведения*, обеспечивающее выполнение обучающей, развивающей и воспитательной функций контроля, повышение интереса учащихся к его проведению и результатам;
4. *всесторонность*, заключающаяся в том, что контроль должен охватывать все разделы учебной программы, обеспечивать проверку теоретических умений и навыков учащихся;

*Текущий контроль* осуществляется в повседневной работе с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях учащихся. Он проводится прежде всего с помощью систематического наблюдения учителя за работой группа в целом и каждого ученика в отдельности на всех этапах обучения.

*Тематический контроль* осуществляется периодически по мере прохождения новой темы, раздела и имеет целью систематизацию знаний учащихся.

*Устный опрос* осуществляется в индивидуальной и фронтальной формах. Цель устного индивидуального контроля – выявление учителем знаний, умений и навыков отдельных учащихся. Ученику предлагается ответить на общий вопрос, который в последующем разбивается на ряд более конкретных, уточняющих.

*Практический контроль* .

Этот метод контроля применяется, когда надо выявить сформированность тех или иных умений и навыков практической работы или сформированность двигательных навыков, как, например, на уроках физкультуры и изобразительного искусства.

На протяжении всех занятий отслеживается:

- степень усвоения знаний методами наблюдения и качеством выполненных заданий;
- развитие творческих способностей детей посредством анализ выполненных заданий;
- мотивация к знаниям;
- достижения каждого воспитанника исходя из его способностей.

Итогом работы детей является создание индивидуальных творческих работ, которые могут быть представлены на:

- родительских собраниях: это могут быть фильмы, посвящённые 8 марта и т.д.
- выставках детского творчества (в конце года предполагается провести конкурс рисунков «Компьютерная графика» с организацией выставки внутри школы; конкурс открыток «Напутствие выпускнику», где лучшие работы могут быть подарены 11 -ым классам на торжественной линейке). Наиболее успешные работы могут быть дополнены и представлены в виде **проектов на районном и всероссийском конкурсе** «Первые шаги». По итогам обучения воспитанники получают грамоты, благодарственные письма и призы.

## Список используемой литературы:

6. Александр Глебо «Компьютер сводит с ума». <http://www.medmedia.ru/printarticle.html>
7. А.В. Овчаров «Информатизация образования как закономерный процесс в развитии педагогических технологий». <http://aeli.altai.ru/nauka/sbornik/2000/ovcharov2.html>
8. О.П.Окопелов «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2001. №3
9. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 1994.
10. Учебник (руководство) по html скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
11. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в PowerPoint скачан с сайта [www.instructing.ru](http://www.instructing.ru)
12. *Дмитрий Лазарев* Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.
13. *Дуг Лоу* Microsoft Office PowerPoint 2007 для "чайников" - Microsoft Office PowerPoint 2007 For Dummies. — М.: «Диалектика», 2007. — С. 288.
14. Из опыта работы по формированию информационной среды образовательного учреждения//Информационные технологии в образовании (ИТО-2002):
15. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г
16. Программа Intel «Путь к успеху»/ Книга для учителя.2006-2007 г.
17. Программа Intel «Путь к успеху»/ «Технологии и местное сообщество».2006-2007 г
18. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.
19. Проектно-исследовательская деятельность школьников с использованием ИКТ//Информационные технологии в образовании (ИТО-2003): Материалы
20. Виват, мультимедиа!//Цифровая школьная четверть. Материалы Международного педагогического мастер-класса программы Intel «Обучение для будущего». г.Пушкин, 2003 – с.46-47
21. Сайты в помощь учителю информатики:
  - [www.klyaksa.net](http://www.klyaksa.net)
  - [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru)
  - [www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org)
  - [www.uroki.net](http://www.uroki.net)
  - [www.intel.ru](http://www.intel.ru)

**Календарно-тематический план  
ДОП «Компьютерная графика и моделирование»**

№ п/п	Дата, время	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
<b>Модуль 1 Освоение графического редактора Paint.net</b>						
1		Тема 1. Вводное занятие	1	Лекция	предварительный контроль	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
2		Тема 2. Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции.	1	Пр. работа	Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
3		Тема 3. Палитра цветов. Разновидности инструментов.	1	Пр. работа	Педагогическое наблюдение	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
4-7		Тема 4. Техника создания изображения.	4	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
8-9		Тема 5. Преобразование рисунка. Копирование и перемещение.	2	Пр. работа	Тестирование	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
10-11		Тема 6. Симметрия в жизни и на экране	2	Пр. работа	Анализ задания	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
12-14		Тема 7. Составление рисунка из фрагментов с применением вставки из файла, поворотов, отражения и перемещения.	3	Пр. работа	Анализ задания	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
15-17		Тема 8. Работа с текстом в графическом редакторе	3	Пр. работа	Анализ задания	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
18-		Тема 9 Итоговая работа.	2	Сам.	Создание	Компьютерный класс

19				работа	проекта	ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
<b>Модуль 2 Освоение программы MS Power Point</b>						
20		Тема 1. Структура презентации	1	Лекция	опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
21-22		Тема 2. Настройка презентации. Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов.	2	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
23-25		Тема 3. Вставка графических объектов в слайды. Рисование форм и линий.	3	Пр. работа	Анализ задания	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
26-28		Тема 4. Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм	3	Пр. работа	Анализ задания	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
29-32		Тема 5. Настройка показа слайдов	4	Пр. работа	Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
33-36		Тема 6. Добавление аудио- и видеоэффектов.	4	Пр. работа	Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
37-38		Тема 7. Настройка просмотра презентаций	2	Пр. работа	Тестирование	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
<b>Модуль 3 Проект по созданию мультфильмов с помощью программы MSPower Point</b>						
39		Тема 1. Подготовка к созданию мультфильма. Разработка сценария мультфильма.	1	Лекция	Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
40-43		Тема 2. Создание слайдов мультфильма	4	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
44-		Тема 3. Редактирование	4	Пр. работа	Практическая	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3

47		слайдов. Вставка звука и озвучивание героев мультфильма			работа	«ОЦ» с. Кинель-Черкассы
48-52		Тема 3. Соединение слайдов и сохранение мультфильма.	5	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
53-54		Тема 3. Просмотр мультфильмов.	2	Сам. работа	Тестирование	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
<b>Модуль 4 Освоение программы Windows Movie Maker</b>						
55-56		Тема 1. Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма.	2		Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
57		Тема 2. Вставка изображения	1	Пр. работа		Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
58-61		Тема 3. Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов.	4	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
62-65		Тема 4. Вставка звука или музыки. Создание названий и титров.	4	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
66-69		Тема 5. Завершение создания фильма.	4	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
70-71		Тема 6. Защита проекта	2	Сам. работа	Защита проектных работ.	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
<b>Модуль 5 Освоение программы Artcam</b>						
72-73		Тема 1. Возможности Artcam. Интерфейс пользователя	2	Лекция	Опрос	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
74-84		Тема 2. Создание базовой геометрии	11	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы

85-95		Тема 3. Создание трехмерных рельефов	11	Пр. работа	Практическая работа	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
96-106		Тема 4. Разработка, выполнение проектов	11	Пр. работа	проект	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
107, 108		Тема 5. Защита проектов	2	Сам. работа	Защита проектных работ.	Компьютерный класс ГБОУ СОШ № 3 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы
		Всего	108			