

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ»**

«Рассмотрено»  
Протокол №1 от 30.08.2016 г.  
заседания методического совета

«Утверждено»  
Приказ № 212-о от 01.09.2016 г.  
Директор МБУ ДО «ЦВР»  
Ильин А.А.



**ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ПРОГРАММА ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ  
«ВКЛЮЧЕНИЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ПРОЕКТНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ  
ПО КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКЕ»**

Возраст воспитанников -10-12 лет

Срок реализации программы – 1 год

Направленность – техническая

**Составитель:**

педагог дополнительного образования

Куготова Татьяна Анатольевна

Салехард

2016

### **Пояснительная записка**

Современные условия образования требуют обеспечить развитие каждого ребенка с учетом его индивидуальных особенностей, сформировать целостное мировоззрение, предполагающее новый способ мышления и деятельности. Ребенок должен уметь адаптироваться к быстроменяющемуся миру, творчески мыслить и самостоятельно пополнять свои знания. Он должен обладать не просто суммой фрагментарных знаний и частных умений, а системой базовых знаний, являющихся основой для освоения современных информационных технологий.

Индивидуальная программа для одарённых детей «Включение обучающихся в проектную деятельность по компьютерной графике» ориентирована на вовлечение учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно компьютерной графики и анимации. Такой вид деятельности наиболее понятен и интересен обучающимся. Во-первых, он удачно сочетается с элементами игры, во-вторых, предполагает серьезное освоение компьютерных устройств и разнообразных прикладных программ.

В ходе реализации программы особое внимание уделяется проектной деятельности. Роль учителя – руководитель проектов, консультант. Роль учащихся – создатели проектов, где они могут реализовать свой творческий потенциал.

Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, историю, литературу. На занятиях обучающиеся шаг за шагом создают собственный проект (мини-мультфильм, видеоклип, интерактивную игру, виртуальную экскурсию и т. п.).

Основное направление программы – техническое и нацелена она на обучение работе в области видеомонтажа, графического моделирования, анимации, через создание продукта проектной деятельности.

**Актуальность программы** заключается в реализации системно - деятельностного подхода на практике, что позволяет сформировать ИКТ - компетентности, которые являются фундаментом для формирования универсальных учебных действий. Тем самым позволяет раскрыть особенности каждого учащегося, почувствовать себя более успешными. Программа осуществляет освоение умений работать с информацией (сбор, получение, преобразование, создание новых объектов) и использовать инструменты ИКТ (текстовые и графические редакторы, видеоредакторы и др.). Программа позволяет осуществить проектный подход к занятиям, а также объединить на одном уроке различные школьные дисциплины: рисование, музыку, математику и естественно-научные науки.

**Цель программы** - реализация творческого потенциала личности ребенка через освоение информационно-коммуникативных технологий, воспитание интереса к познавательной деятельности в процессе совместной деятельности по созданию проекта.

#### **Задачи:**

– 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 завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание интерактивной игры, мини-мультфильма, видеоклипа, виртуальной экскурсии и т. п.);
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание условий для самостоятельной творческой деятельности;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры школьников, уважительного отношения к авторским правам.

### **В процессе обучения дети:**

- знакомятся с разными видами искусства, такими, как кинематограф, театр, комиксы, изобразительное искусство;
- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, съёмка, монтаж, озвучка;
- учатся работать с разными программами и оборудованием (Word, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т. д.)
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе;
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);
- осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - создатель);

При работе по данной программе появляется возможность закреплять и углублять знания, полученные по разным предметам. На практических занятиях реализуется принцип межпредметных связей.

Данная программа рассчитана на 34 учебных часов и предназначена для детей 7-18 лет. Занятия проходят по 1 часу в неделю. Продолжительность занятий 45 минут.

Разработанная программа облегчает внедрение стандартов нового поколения, т. к. основной ее принцип – развитие универсальных действий (регулятивных, коммуникативных, познавательных, личностных).

### **Планируемые результаты:**

**Личностные:** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании проекта; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/неуспешности учебной деятельности.

### **Метапредметные:**

Регулятивные: обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.

Коммуникативные: обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

Познавательные: обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

**Предметные:** обучающийся научится осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел проекта, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт; определять последовательность выполнения действий; приобретёт навыки создания анимационных объектов; создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению; создавать видеочепочки как сообщение в сочетании с собственной речью; приобретёт навыки поккадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видеофрагмента, удаление видеофрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения; получит возможность научиться создавать иллюстрации, диафильмы и видеоролики по содержанию произведения.

**Формы и методы обучения:** лекции, групповые занятия, индивидуальные занятия, демонстрация-объяснение, практические занятия, фото и видеосъёмки на природе или персонажей с декорацией, экскурсии.

### **Оборудование программное обеспечение:**

1. Компьютер
2. Принтер-сканер-ксерокс
3. Принтер струйный
4. Сканер Canon
5. Цифровой фотоаппарат
6. Видеопроектор
7. Операционная система Windows XP.
8. Графический редактор Paint.
9. Видеоредактор Movie Maker
10. Растровый редактор Adobe Photoshop;

11. Векторный редактор CorelDRAW;
12. Программа для просмотра рисунков (ACDSee, и т.п.).

### **Методика выявления, диагностики и оценки ожидаемых образовательных результатов**

Проводится как текущий, периодический, так и итоговый контроль за усвоением пройденного материала учащимися.

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических познаний на практике. Представление созданных проектов на конкурсы различных уровней, составление портфолио.

Итоговый контроль проводится по окончании изучения программы за весь курс в форме защиты и презентации проектов.

### **Учебно-тематический план**

№	Раздел	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>I</b>	<b>Введение в проектную деятельность</b>	<b>1</b>	1	-
<b>II</b>	<b>Проект "Создание интерактивной игры" в программе PowerPoint</b>	<b>8</b>		
	Выбор темы игры. Подбор вопросов	2	1	1
	Создание и оформление слайдов	2	1	1
	Создание гиперссылок	2	1	1
	Монтаж игры. Запись видеоролика	2	1	1
<b>III</b>	<b>Проект "У Лукоморья"</b>	<b>8</b>		
	Создаём сюжет мультфильма	2	1	1
	Разработка сценария мультфильма.	2	1	1
	Создание декораций и gif-анимаций мультфильма	2	1	1
	Создаём кадры для мультфильма. Озвучка. Запись и сохранение клипа.	2	1	1
<b>IV</b>	<b>Проект "Создание тематического видеоролика"</b>	<b>8</b>		
	Создаём сюжет видеоролика	2	1	1
	Работа над графическим дизайном видеоролика	2	1	1
	Монтаж фильма	2	1	1
	Озвучание видеоролика	2	1	1
<b>V</b>	<b>Проект "Виртуальная экскурсия"</b>	<b>8</b>		

	Выбор темы. Составление плана экскурсии. Подбор видеоряда и изображений	2	1	1
	Анимация изображений. Подбор музыкального оформления.	2	1	1
	Озвучание экскурсии	2	1	1
	Раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке. Запись и сохранение клипа с помощью видеоредактора	2	1	1
<b>VI</b>	<b>Защита и презентация проектов</b>	<b>1</b>	-	1
		<b>34 часа</b>		

## Содержание программы

### I. Введение в проектную деятельность

Ознакомление учащихся с требованиями к проекту, объявление темы, сбор информации (статьи, брошюры, иллюстрации, ресурсы Интернет, консультации учителя). Обсуждение способа презентации и вида работы (схема, мультимедиа, устная презентация; исследовательская работа, проект). Постановка целей, задач, составление плана. Раскрытие содержания работы. Защита работы. Рефлексия, анализ работы, поиск новых проблем.

**II. Проект «Интерактивная игра».** Предварительно с учащимися выбирается тема, по основам которой нужно будет составить интерактивную игру. Составляется план работы. Проговариваются основные этапы работы. Выбирается тип игры, составляются вопросы к игре. Начинается работа над проектом с использованием MS Power Point. Особое внимание уделяется на такие элементы работы с программой, как добавление анимации и создание гиперссылок.

**III. Проект «Лукоморье»**, является интегрированием таких предметов как литература и компьютерная графика. Обучающиеся создают анимированный ролик посредством программы MS Power Point, иллюстрирующий произведение А.С. Пушкина. На занятиях проводится анализ, выбор основных персонажей, выбор типа проекта: проект-экскурсия, проект-исследование, проект-расследование, и т.д.. Непосредственная работа над анимированным фильмом, создание gif-анимаций, сборка по кадрам, озвучивание персонажей. Запись и воспроизведение анимированного фильма.

### IV. Проект «Создание тематического видеоролика».

Знакомимся с цифровой видеокамерой: технические особенности и её возможности, функции. Особенности видеосъёмки, создание различных изображений. Подготовительный период. Выбор темы. Написание сценария. Сбор материала. Знакомство с программными средами (Windows Movie Maker, Pinnacle Studio, Nero). Выбор программ из перечня предложенных для работы и свободное оперирование ими во время работы над проектом. Раскадровка. Работа с материалом на монтажной линейке (монтаж). Выбор звука и работа со звуковыми дорожками. Решение задачи темпа ритма. Озвучка проекта. Оценивание целостности работы. Запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

### V. Проект "Виртуальная экскурсия".

Выбор темы экскурсии. Знакомство с основами экскурсионного дела. Подбор материалов и отбор объектов на которых будет построена экскурсия; составление экскурсионного маршрута; обработка ранее собранного материала, в том числе фото и видео; работа над содержанием экскурсии, её основной частью, экскурсия в музейно-выставочный центр. Подготовка контрольного текста экскурсии, выполнение презентации виртуальной экскурсии. Съёмка видеосюжетов по плану экскурсии, озвучивание видеоролика, компоновка и озвучивание видеоролика. Работа в программах: Microsoft Office Word, Microsoft Power Point, Windows Movie Maker.

#### **VI. Защита и презентация проектов.**

Для того чтобы ребята могли оценить свои и чужие работы на итоговом занятии производится демонстрация проектов и подводятся итоги. Роль педагога заключается в подведении итогов предварительно в проговаривании критериев оценивания и соблюдения того, как их придерживаются при оценивании работ обучающихся. Кроме этого на итоговом занятии представлены результаты конкурсной деятельности обучающихся, просмотр и оценка портфолио.

#### **Критерии оценивания проектов:**

- соблюдение основных этапов проекта,
- наличие всех основных персонажей,
- наличие основных сцен и соблюдение их строгого порядка,
- использование не только готовых изображений взятых с интернета, но и созданных с помощью графических редакторов,
- художественное оформление.

#### **Список используемой литературы**

1. Булин - Соколова Е. И., Рудченко Т. А., Семёнов А. Л., Хохлова Е. Н. Формирование ИКТ - компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/.
1. Джейсон Саймонс/ Настольная книга дизайнера. Обработка
2. Е. И. Булин - Соколова, Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов, Е. Н. Хохлова. – М.: Просвещение, 2012. Журнал "Информатика в школе", 2006 год.
2. Клоковски М. Illustrator CS: техника и эффекты /Мэтт Клоковски;
3. Е. Кривич. Персональный компьютер для школьников. Харьков. Фолио, 2004г.
3. Мак-Клелланд, Дик. Photoshop 7. Библия пользователя: пер. с англ. – М.:
4. Могилев А.В. Информатика: учеб. пособие для студ. пед.
5. Уэйманн Э., Лурекас П. Illustrator CS для Windows и Macintosh; Пер.
6. Фридланд А.Я. Информатика и компьютерные технологии: Основные
8. <http://multator.ru/draw/> - «Мульти-пульти» - онлайн - конструктор мультфильмов.