**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Зеленокумска Советского района» Ставропольского края**

**кружка по информатике и ИКТ**

 **«Киноманы»**

**7-8 класс**

Количество часов в год 34 ч.

Количество часов в неделю 1ч.

**Учитель:** Дзюба Оксана Ахмедовна

г. Зеленокумск

2014 г.

**Пояснительная записка**

 Важнейшим приоритетом школьного образования в условиях становления глобального информационного общества становиться формирование у школьников представлений об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного общества.

 Задача современной школы – обеспечить вхождение у учащихся в информационное общество, научить каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовый редактор, графический редактор, электронные таблицы, электронная почта и др.)

**Обоснование актуальности программы**

 Довольно часто на уроках мы сталкиваемся с проблемой творчества детей. Не каждый ребенок способен создать что- либо свое, не основываясь на примерах. Только дети, обладающие повышенной одаренностью в художественном отношении с легкостью придумывают и воплощают на экране изображения на некоторую тему. Творческие способности надо развивать. Для развития творческой активности ученика важно, чтобы деятельность осуществлялась в новых условиях, требующих новых подходов к совершаемым предметным действиям, нахождения новых способов. Творческая активность школьника связана с решением некоторой проблемы, предполагающей различные способы и пути решения. Воображение почти всегда является результатом огромного, накопленного прежде опыта. Компьютерная графика и работа с видеоматериалом и есть способ отражения накопленного опыта и развития воображения. Именно этому и предназначена настоящая учебная программа кружка «Киноманы», предназначенная для изучения различных графических редакторов и программ по обработке видео.

 Обучение направлено на приобретение учащимися знаний и знакомство учащихся с современными графическими редакторами. Умея работать с необходимыми в повседневной жизни  вычислительными и информационными системами, с графическими редакторами, человек приобретает новое видение мира.

Работа в графическом редакторе основывается на знаниях учащихся, полученных на уроках ИЗО: правильное сочетание цветов, композиционное построение рисунка, знание законов перспективы.

 Программа рассчитана на 34 часа, по 1 ч. в неделю. Распределение часов в программе является примерным, учитель может сам определить, с учетом конкретных условий, количество часов на изучение разделов, а также изменить порядок изучения отдельных тем. В зависимости от реальных условий работы учитель может усилить прикладную, декоративную направленность обучения, конкретизировать материал.

Программа построена на принципах:

* Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.
* Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз более информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.
* Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

 Занятия в кружке «Киноманы» помогут учащимся 7-8-х классов в занимательной форме освоить элементарные навыки работы с компьютером, научат пользоваться основными графическими редакторами и программами по обработке видео, и таким образом подготовят учащихся к изучению информационных технологий в старших классах.

 **Основная** **цель курса** - формирование поколения, готового жить в современном информационном обществе, насыщенном средствами хранения, переработки и передачи информации на базе  новых информационных технологий; синтез изучения возможностей графических редакторов (Corel Draw, Adobe Photoshop, Macromedia Flash Player, а также программ по обработке звука и видео) и развития познавательных и творческих потенциалов учащихся, основанных на изучении явлений, процессов, объектов, веществ, окружающих их в повседневной жизни и в различных предметных областях; применение их в моделируемом мире в привлекательной для детей мультимедийной форме с последующей демонстрацией и защитой.

 Основная **задача программы** - обеспечить  овладение учащимися основами знаний о процессах получения, преобразования и хранения графической информации и на этой основе раскрыть им роль компьютерных технологий в формировании современной научной картины мира; показать значение  информационных технологий, подготовить школьников к практической деятельности в компьютеризованном мире; выработать навыки, необходимые для использования персональных компьютеров (далее - ПК) в учебной, а затем - профессиональной деятельности.

**Задачи кружка:**

* формирование у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
* пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
* обучение способам отбора, создания, оформления и преподнесения информации в мультимедийном варианте;
* углубление и расширение интеграции программного материала и межпредметных связей;
* познакомить с графическими возможностями компьютера на примере графических редакторов Corel Draw и Adobe Photoshop;
* обучить процессу создания flash-анимации;
* познакомить с основами обработки звука и видео;
* развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

**Принципы построения курса**

 Основой работы кружка являются принципы обучения от простого к сложному, самостоятельное творчество, задания должны позволять ребенку подниматься каждый раз самостоятельно до своего "потолка", тогда ребенок развивается наиболее успешно.

 Первые занятия ставят целью дать первоначальные навыки работы с редактором (работа с панелями инструментов и управление мышкой). Затем рисунки с элементами конструирования. Когда дети успешно справляются с этими этапами, им предлагается самостоятельное конструирование на основе общих моделей и образцов.

 Как завершающий этап работы с графическими редакторами проводиться конкурс на лучший рисунок.

 После знакомства с графическим редактором при создании новых рисунков, дети создают новых персонажей, изменяют готовые формы, моделируют реальный и фантастический мир, создают работы, различные по настроению, характеру, легко меняют цвет объекта, используют в своём творчестве связь с ИЗО, геометрией.

 Работая на компьютере над творческим заданием, ученики овладевают и техническими умениями: создают свой файл, сохраняют рисунок, копируют его на дискету, передают по сети, распечатывают на принтере. Компьютер помогает рассмотреть новые подходы к изобразительному искусству, сформировать познавательный интерес, развить и реализовать творческие возможности учащихся.

 В качестве положительных результатов работы в этом направлении можно назвать:

* высокую степень стабильности творческих достижений во временном и качественном отношениях;
* динамику развития каждого ребенка и коллектива в целом;
* разнообразие творческих достижений: по масштабности, степени сложности, видам деятельности;
* по количеству детей, имеющих творческие достижения;
* удовлетворенность учащихся собственными достижениями, объективность самооценки.

В данную программу вошло 6 разделов, которые дают представления о работе с графическими редакторами, а также программами по обработке звука и видео.

Первым разделом кружка является «Основы изображения», где учащиеся на первом уроке знакомятся с растровыми и векторными изображениями, их отличиями, преимуществами и недостатками, знакомятся со следующими терминами “графический редактор”, “компьютерная графика”.

Второй раздел программы «Редактор векторной графики Corel Draw». Здесь учащиеся осваивают приемы работы с векторными изображениями. Главный инструмент для создания рисунка – это компьютерная мышь, инструменты: карандаш, линия, прямоугольник, закрашенный прямоугольник, ластик, ведёрко с краской, распылитель, овал, закрашенный овал, рамка. Есть возможность для экспериментирования с цветом, т.к. за считанные секунды можно залить нужным цветом фон, замкнутую область. И если цветовое решение не понравилось, то его легко заменить на другое. Использование графического редактора Corel Draw упрощает рисование и дает возможность накоплению опыта и уверенность в развитии творческого воображения. Обучение графическому конструированию, выделение различными способами основных элементов изображаемого объекта обогащает опыт ребенка, ведет к развитию творчества и фантазии. Возможности графического редактора (откатка, геометрические фигуры, готовые штампы и пр.) облегчают и сводят процесс рисования к конструированию. Получив первоначальные навыки, дети с удовольствием будут конструировать и дальше.

Третья тема «Редактор растровой графики Adobe Photoshop» вызывает очень большой интерес у учеников, так как эта программа предоставляет огромные возможности по обработке фотографий, их ретушь, монтаж, применение различных эффектов к фотографиям. Здесь учащиеся познакомятся с основными возможностями растрового редактора Adobe Photoshop, и в дальнейшем смогут самостоятельно изучать подробно безграничные возможности программы по обработке фотографий.

Четвертая тема: «Flash-студия. Мастерская художников» способствует развитию творческих способностей ребенка, благодаря разнообразным возможностям программы Macromedia Flash Player и особенно возможности анимировать объекты. Учащиеся неплохо осваивают программу, но так как программа все же достаточно сложная, им предлагается выполнять не крупные проекты: собрать рисунок из частей, подписав части на английском языке и настроив анимацию, создать модель солнечной системы с движущимися по орбитам планетами, придумать сказку и сделать к ней анимированную иллюстрацию и т.д. Такие задание способствуют развитию творчества ребенка и позволяют изучить программу с большим интересом. Среда Flash наиболее глубоко и точно отвечает интересам ребёнка: даёт широкую возможность для творчества и самореализации, позволяет за относительно короткий срок создать конкурентоспособную, привлекательную мультимедийную продукцию.

Пятый раздел «Программы по обработке звука и видео» посвящен изучению основных приемов работы с программами по обработке звуковых и видео-файлов. Изучение этой темы вызывает большой интерес учащихся, и благодаря своим возможностям, способствует активному развитию творчества и фантазии детей. В ходе изучения данной темы учащиеся знакомятся с простейшей программой по обработке видео одной из самых популярных среди детей.

## **Условия реализации программы:**

* компьютерный класс, мультимедийный проектор, интерактивная доска;
* операционная система Windows-XP, графические редакторы Corel Draw, Adobe Photoshop, Macromedia Flash, программа для обработки звука Nero Wave Editor, а также программа для обработки видео Pinnacle Studio.

#### Учебно-тематический план кружка

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Раздел и тема** | **Кол-во часов** | **Формы и методы работы** | **Результат обучения** |
| **Раздел I. Основы изображения (2 ч.)** |
|  | Методы представления графических изображений, сравнение растровой и векторной графики | 1 | демонстрация, презентации | Знание основ растровой и векторной графики |
|  | Цвет в компьютерной графике. Цветовые модели CMYK, HSB, RGB | 1 | Демонстрация презентации | знание основ цветового восприятия, типы цветовых моделей и их отличия, применение различных цветовых моделей в графике |
| **Раздел II. Редактор векторной графики Corel Draw (7 ч.)** |
|  | Введение в программу векторной графики Corel Draw. Основы работы с объектами. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | умение открывать и настраивать вид окна программы, знание основных инструментов |
|  | Закраска рисунков. Вспомогательные режимы работы. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | инструменты для рисования и заливки, вспомогательные режимы работы |
|  | Методы упорядочения и объединении объектов. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знание методов упорядочения и группировки объектов, применение этих методов |
|  | Создаем рисунки из кривых: основные понятия и приемы работы. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | инструменты «свободная рука» и «свободное перо», знание приемов работы с ними |
|  | Работа с текстом в Corel DRAW. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знание основ работы с текстом, создание рекламы в векторном редакторе |
|  | Различные графические эффекты. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знание различных графических эффектов и умение их применять, работа с растровыми изображениями |
|  | Творческое занятие | 1 | практическая работа | создание рекламного буклета |
| **Раздел III. Редактор растровой графики Adobe Photoshop (9 ч.)** |
|  | Из чего состоит фотокамера. Основные приемы съемки. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знание основных приемов съемки и основных настроек фотокамеры |
|  | Знакомство с программой обработки фотографий АdobePhotoshop | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | умение открывать и настраивать вид окна программы |
|  | Выделение областей и работа с ними. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | умение работать с инструментами «прямоугольная область», «лассо», «волшебная палочка» для выделения областей, трансформация областей выделения |
|  | Основы работы со слоями | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | слои и работа со слоями, дублирование слоя, создание нового слоя, эффекты слоя |
|  | Фотомонтаж | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | создание простого монтажа из нескольких слоев, добавление эффектов слоя |
|  | Рисование и раскрашивание | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | инструменты для рисования, кисти, «ведро» |
|  | Ретушь фотографий  | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | инструменты для ретуши фотографий, «штамп», «заплатка», работа с цветом, настройка яркости и контраста фотографий |
|  | Применение эффектов Photoshop | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знакомство с эффектами «шум», «мозаика» и т.д. |
|  | Творческое занятие | 1 | практическая работа | создание коллажа из фотографий, применение эффектов и ретуши |
| **Раздел IV. Flash-студия. Мастерская художников (4 ч.)** |
|  | Знакомство с flash-технологиями. Начинаем рисовать | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | Знание основных элементов рабочего окна программы; способов создания документов во Flash; назначения сцены; элементов панели Properties (Свойства) для сцены. Умение создавать новый документ; изменять масштаб просмотра страницы.  |
|  | Рисование с помощью геометрических примитивов | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | Знание опций инструментов рисования; общих понятий при работе с обводкой и заливкой; основных и вспомогательных инструментов рисования. Умение различать понятия: контур, обводка, заливка. |
|  | Работа с текстом | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | Знание нахождения, назначения, параметров инструмента Text Tool; типы, назначение и способы создания текстовых полей и блоков; назначение и способы разбиения текста. Умение создавать и редактировать текстовое поле; создавать и редактировать статический текст; применять операцию разбиения к тексту; создавать контур текста; раскрашивать текст различными способами. |
|  | Творческое занятие. | 1 | практическая работа | Создание анимации |
| **Раздел V. Программы для обработки звука и видео (8 ч.)** |
|  | Программа Nero Wave Editor  | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | знакомство с программой, запуск и настройка |
|  | Запись и обработка звуковых файлов | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | уметь выполнять запись и монтаж звуковых файлов, применение эффектов звука |
|  | Общие сведения о цифровом видео. Секреты создания фильма. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | изучить основные понятия цифрового видео, форматы видео файлов, работа с видеоматериалом |
|  | Знакомство с программой обработки видео Pinnacle Studio. | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | программа для обработки видео Pinnacle Studio, запуск и настройка |
|  | Создание слайд-шоу | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | уметь добавлять фотографии в фильм, создание слайд-шоу с переходами и эффектами |
|  | Обработка видео | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | изучение основных приемов обработки видео, вырезка элементов, удаление и добавление фонового звука, вставка титров |
|  | Применение к видео различных эффектов | 1 | Демонстрация презентации, практическая работа | видео-эффекты «старое кино», «ускорение» или «замедление», «картинка в картинке» и т.д. |
|  | Монтаж видеоматериала | 1 | практическая работа | создание простейшего видео-монтажа |
| **Раздел VI. Создание видео-ролика «Мы за здоровый образ жизни!» (4 ч.)** |
|  | Создание сценария ролика на тему «Здоровый образ жизни» | 1 | практическая работа | разработка сценария фильма по теме «Мы за здоровый образ жизни!» |
|  | Запись видео-сюжета | 1 | практическая работа | сбор и запись видео- и фотоматериала |
|  | Монтаж видео-ролика | 1 | практическая работа | монтаж собранного видеоматериала, добавление переходов и эффектов, титров, звукового сопровождения |
|  | Заключительная обработка видео | 1 | практическая работа | финальная доработка фильма |

**Литература для учителя**

* 1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
	2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
	3. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10-11 классов. Угринович Н. Д. - М.: БИНОМ*.* Лаборатория знаний, 2006.
	4. Практикум по информатике и информационным техноло­гиям: Учебное пособие. Угринович Н. Д. и др. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
	5. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.
	6. Усиков А. Я. Компьютерная графика и элементы мультимедиа, 2006.
	7. Семакин И. Г., Хеннера Е. К. Информатика. Задачник-практикум в 2т.: Том 1. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 304 с.

**Литература для учеников**

* 1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
	2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.

***Приложение 1***

**Проект «Сказочный герой»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Использование различных инструментов при выполнении проекта (рисование от руки, автофигуры). | 1 |
| 2. Комбинирование фигур. | 1 |
| 3. Группировка объектов. | 1 |
| 4. Использование различных видов заливок. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Упаковка товара»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1.Наличие сложного комбинированного рисунка. | 1 |
| 2. Правильность создания эскиза упаковки. | 1 |
| 3. Использование различных видов заливок, заливка текстурой. | 1 |
| 4. Соответствие рисунка выбранной теме. | 1 |
| 5. Правильность расположения обычного текста, размер шрифта. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Обложка детской сказки»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Использование различных инструментов при выполнении проекта (художественная кисть, распылитель, каллиграфическое перо, перо) | 1 |
| 2. Наличие в проекте главного героя и фона. | 1 |
| 3. Использование различных видов заливок. Яркость работы. | 1 |
| 4. Наличие обычного и художественного текста. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Календарь»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Использование импортированного рисунка при создании проекта. | 1 |
| 2. Обработка текста. | 1 |
| 3. Соответствие цветовой гаммы с импортированным рисунком. | 1 |
| 4. Использование различных видов заливок. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Моя фирма»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Максимальное использование различных инструментов при выполнении проекта. | 1 |
| 2. Комбинирование фигур и группировка объектов. | 1 |
| 3. Правильность расположения текстовой информации. | 1 |
| 4. Использование различных видов заливок. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы и ее привлекательность. | 1 |

**Проект «Подводный мир»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Создание библиотеки символов (не менее 5). | 1 |
| 2. Наличие главного персонажа. | 1 |
| 3. Правильность расположения символов на слоях.  | 1 |
| 4. Использование различных видов заливок. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Космос»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Создание библиотеки символов (не менее 5) | 1 |
| 2. Создание ракеты, кометы, спутника и т.п. | 1 |
| 3. Правильность расположения символов на слоях. | 1 |
| 4. Использование 3 видов анимации (обязательное движение по траектории) | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы. | 1 |

**Проект «Реклама фирмы в Интернет»**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Создание библиотеки символов (не менее 5) | 1 |
| 2. Использование анимации (не менее 2 видов) | 1 |
| 3. Использование эффектов (не менее 2) | 1 |
| 4. Использование текста. | 1 |
| 5. Сложность выполнения работы. | 1 |
| 6. Оригинальность выполнения работы и ее привлекательность. | 1 |