

Департамент образования Администрации городского округа Самара  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр детского и юношеского технического творчества «Импульс»  
городского округа Самара



«Утверждаю к использованию  
в образовательном процессе»:  
и.о. директора ЦДОТТ «Импульс»  
*Плотников С.С.* Плотников С.С.

Программа принята на основании  
решения методического совета  
протокол № 24 от 08 2022г.

**Дополнительная образовательная общеразвивающая программа  
«Пиксель - лаборатория»**

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся, на которых рассчитана программа: 7-18 лет

Срок реализации – 1 год

Разработчик:  
педагог дополнительного образования  
Едакина Н.Б.

Самара

2022

## Содержание

<b>Краткая аннотация</b> .....	<b>стр. 3</b>
<b>Пояснительная записка</b> .....	<b>стр. 3-19</b>
Вид программы. Направленность программы.	
Актуальность, практическая значимость программы.	
Срок реализации программы. Новизна программы.	
Уровни освоения программы. Модули программы на все года обучения.	
Отличительное особенность данной программы.	
Педагогическая целесообразность программы.	
Обоснование необходимости внедрения программы в образовательный процесс.	
Нормативно-правовая база программы. Основной вид деятельности учащихся.	
Основной метод обучения.	
Цель и задачи программы.	
Психолого-возрастные характеристики обучающихся. Формы обучения. Работа в малых группах или индивидуально. Основной вид деятельности учащихся. Формы занятий.	
Обучение с элементами дистанционного взаимодействия.	
Работа в малых группах или индивидуально. Основной вид деятельности учащихся.	
Формы занятий. Обучение с элементами дистанционного взаимодействия.	
Возраст учащихся. Наполняемость группы. Режим занятий.	
Образовательные блоки и характеристика модулей.	
Предполагаемые результаты. Методы и способы определения результативности.	
Формы подведения итогов. Аттестация обучающихся.	
<b>Учебно-тематический план программы</b> .....	<b>стр. 9</b>
<b>Учебно-тематический план и содержание модулей</b>	
Модуль «Азбука компьютерной графики» .....	стр. 9-12
Модуль «Путешествие в «PixelLab» .....	стр. 12-15
Модуль «Планета «KineMaster»» .....	стр. 15-17
<b>Воспитательная работа</b> .....	<b>стр. 17-18</b>
<b>Методическое обеспечение программы</b> .....	<b>стр. 18-20</b>
<b>Литература, Интернет ресурсы</b>	

### **Аннотация**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Пиксель - лаборатория» (далее – Программа) включает в себя 3 тематических модуля. Программа имеет общекультурный характер и направлена на освоение учащимися приемов и методов графики на основе компьютерных программ «PixelLab» и «KineMaster». Обучаясь по программе «Пиксель - лаборатория», обучающиеся могут освоить технологию работы в графических программах, раскрыть свой творческий потенциал и перейти на новый уровень художественного творчества в области информатики, изобразительного творчества, дизайна. Программа рассчитана на группу обучающихся разного возраста, которые объединены одной целью, решением одних задач.

Программа доступна детям с ОВЗ (слабослышащие, с незначительными проблемами опорно-двигательного аппарата).

Дифференцированный подход к достижению результата творческой работы основывается на уровне подготовки, умений и способностей каждого ребенка. Возраст обучающихся 7-18 лет. Содержание заданий соответствует возрасту.

Данная программа разработана с учетом интересов конкретной целевой аудитории и представляет собой набор учебных тем, необходимые обучающимся для создания собственных, самостоятельных творческих проектов, развития эстетического вкуса, эмоционального восприятия мира.

Программа включает в себя элементы дистанционного взаимодействия, что позволяет обучающимся с ОВЗ осваивать программу, а так же вести непрерывное обучение в период болезни ребенка или общего карантина.

Программа основана на личном опыте педагога и рекомендациях графических и цифровых компьютерных программ

### **Пояснительная записка**

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы заключается в том, что она нацелена на решение задач, определенных в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015 г. № 996-р г., направленных на формирование гармоничной личности, ответственного человека, в котором сочетается любовь к большой и малой родине, уважение к культуре, традициям людей, которые живут рядом.

Занятия по программе «Пиксель-лаборатория» позволят многим детям найти своё место в жизни или найти новое увлечение, развить в себе способности творческого самовыражения или просто заняться интересным и полезным делом. Ребята, закончившие обучение по программе «Пиксель-лаборатория», смогут в дальнейшем применять

полученные знания в различных сферах жизни. Умение работать с фотографиями, создавать различные логотипы, фирменные знаки, рекламные плакаты, творческие картины и многое другое помогут детям найти свое место в современном мире.

Новизна программы состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании и по форме организации образовательного процесса **является модульной**. Это дает обучающимся возможность выбора модулей, нелинейной последовательности их изучения, а значит возможность построения индивидуальных учебных планов. Так же, приобретенный опыт по модульному обучению, позволит обучающимся наиболее успешно пройти дальнейший курс программы.

Уровень освоения программы: ознакомительный.

Модули программы: «Азбука компьютерной графики»; «Путешествие в «PixelLab»; «Планета «KineMaster».

Отличительной особенностью программы является применение конвергентного подхода, позволяющего выстраивать обучение, включающее в себя элементы нескольких направленностей: компьютерная графика, изобразительное искусство, дизайн, окружающий мир (флора и фауна России и Самарской области, космос).

Педагогическая целесообразность заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы обучающихся и развивает их практические навыки.

Сегодня виды искусства, основанные на техническом принципе воспроизведения действительности, стали реальностью, получили полное и повсеместное признание. Область информатики, занимающаяся методами создания и редактирования изображений с помощью компьютерной техники называется компьютерной графикой. Компьютерная графика – предмет, соединяющий технологию и эстетику рисунка, живописи и композиции с компьютерными возможностями, поэтому при обучении компьютерной графике важно поставить акцент на синтезе и взаимообогащении искусства и компьютерных технологий. Изучение компьютерной графики придает процессу обучения новый творческий потенциал и, параллельно, вносит вклад во всестороннее развитие личности.

Основная задача творческого взаимодействия ребенка и педагога – научить и научиться самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои идеи с помощью различных компьютерных программ.

Направить детскую фантазию в правильное русло и развить способность мыслить креативно поможет программа по компьютерной графике «Пиксель-лаборатория», в рамках которой дети учатся: редактировать изображения; создавать оригинальные

графические объекты; реализовывать собственные творческие идеи; создавать дизайнерские проекты; создавать анимацию.

Технические средства для освоения программы доступны каждому современному ребенку: телефон, планшет, компьютер с подключением Интернет.

#### Нормативно-правовая база программы

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ "Об образовании в РФ"
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09. 2014г. № 1726-Р
- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015г. № 996-р)
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.06.2014г. № 41 "Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019г. № 262-од "Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам"
- Методические рекомендации по проектированию дополнительным общеобразовательным программам, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015г. № МО-16-09-01/826-ТУ

#### **Цель и задачи программы**

##### **Цель**

**Цель программы** – формирование творческой личности в процессе изучения компьютерной графики и проектной деятельности

## Задачи

### Предметные

- Изучение основной цифровой и компьютерной техники.
- Изучение выразительных возможностей графических средств.
- Использование информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.
- Знакомство с дизайнерскими программами и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации.

### Метапредметные

- Развивать способности к художественной и проектной деятельности.
- Развивать образное мышление.
- Формировать художественно-эстетический вкус и художественное видение.

### Личностные

- Развивать личностных качеств: отзывчивость, доброта, целеустремленность, любознательность.
- Формировать бережное отношение к природному и культурному богатству России и Самарской области.
- Формировать личную культуру, коммуникативные и креативные способности.
- Формировать осознанное стремление к позитивной социальной деятельности.

### Психолого-возрастные характеристики смешанной возрастной группы обучающихся

Курс программы направлен на образовательно-творческую деятельность обучающихся 7-18 лет.

Следует отметить преимущества, которые характерны именно для разновозрастной группы: общение младших детей со старшими создает благоприятные условия для формирования «опережающих» знаний и взаимного обучения. Наблюдения показали, что младшие дети в разновозрастной группе охотно прислушиваются к советам, замечаниям, оценкам старших детей, сделанных в доброжелательной форме, хорошо воспринимают их справедливое руководство совместной деятельностью, и негативно реагируют на резкое и авторитарное отношение. Постоянное общение младших детей со старшими формирует дружеские отношения, самостоятельность. Особое значение приобретает пример старших для младших. Старшие, в свою очередь, учатся помогать младшим, сдерживать слишком резкие эмоции.

В организации обучения детей разновозрастной группы выделяют две основных формы: игра и занятия, основной целью которых является всестороннее воспитание и развитие каждого ребенка, формирования учебных умений и навыков.

Форма организации деятельности: очная, групповая.

Основной вид деятельности учащихся – практическая работа, поисково-плерные занятия, проектная деятельность.

Срок реализации программы – 1 г.

Наполняемость группы согласно учебному плану Центра: 15-17 чел. Согласно учебному плану учреждения

Режим занятий - 144 часа в уч.г. (2ч.х2р.= 4ч. в неделю)

Формы обучения

*Групповая* – тренинги развития креативности с использованием элементов импровизации; дискуссии. Такие формы личностного развития формируют умения адекватно реагировать на замечания, стремление выйти из «неудачи» к успеху, стремится к самосовершенствованию.

*Индивидуально-групповая* – практикумы, фото-плееры, индивидуальный творческий маршрут, защита работ на звание «Фото мастер». Это формы создают ситуацию успеха, стимулируют учащихся на поиск новых нестандартных решений, формируют представления о том, что лишь творческий подход к работе может быть наиболее успешным, приносящим наибольшее удовлетворение.

*Обучающие* занятия максимально вариативный: например, включение в процесс заданий и упражнений для развития ассоциативного мышления и находчивости, пробуждения фантазии и развития способности передать мысли и чувства.

*Мастер-классы* и практические работы носят творческий характер. На них, особенно при разборе фотографий, необходимо заострить внимание на интересных находках авторов и формировать негативное отношение к любым элементам формализма и подражательства.

Обучение с элементами дистанционного взаимодействия

Под дистанционным образованием общепринято понимать образовательную систему, в рамках которой осуществляются образовательные услуги детям с особыми нуждами, с помощью специализированной информационно-образовательной среды на любом расстоянии от учреждения образования. Основу образовательного процесса составляет при этом целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа ученика, и согласованная возможность контакта с преподавателем по Интернет-связи.

В программе предусмотрено дистанционное обучение по некоторым теоретическим темам, во время работы обучающихся над проектами, консультации с педагогом.

### Предполагаемые результаты

#### Предметные

- Освоение цифровой и компьютерной техники.
- Эффективное применение информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе, самообразовании.
- Ориентация в возможностях дизайнерских программ и выработка удобных и эффективных способов создания цифровых композиций и их подготовки к публикации;

#### Метапредметные

- Развитие способностей и возможностей к художественной и проектной деятельности.
- Развитие образного мышления.
- Формирование художественно-эстетического вкуса.
- Формирование художественного видения.

#### Личностные

- Развитие личностных качеств: отзывчивость, доброта, целеустремленность, любознательность.
- Формирование бережного отношение к природному и культурному богатству России и Самарской области.
- Формирование личной культуры, коммуникативных и креативных способностей;
- Формирование осознанного стремления к позитивной социальной активности.

#### Формы подведения итогов:

Демонстрировать, приобретенные по программе, знания, умения, навыки, компетентности и свои достижения обучающиеся могут на соревновательных мероприятиях (конкурсы, выставки) разного уровня, в участии в социально-значимых мероприятиях (поселковых и городских праздниках, проектах), учебно-исследовательских конференциях, творческих отчетах и др.

Методы и способы определения результативности: педагогическое наблюдение, собеседование, анкетирование и тестирование, зачёты, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях (викторинах, соревнованиях, защита проектов), решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п.

#### Аттестация обучающихся:

Формы подведения итогов по каждому модулю: презентация выполненных работ, защита проектов.



Итоговая аттестация определяет освоение всей программы в целом и осуществляется в конце учебного года.

Общий уровень освоения программы определяется индивидуально для каждого обучающегося по бальной системе: до 2 баллов – ниже среднего уровня; 2 балла - средний уровень; 3 балла - высокий уровень освоения программы.

## 2. Учебно-тематический план программы

№	Модуль	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
1	Азбука компьютерной графики	17	31	48
2	Путешествие в «PixeiLab»	16	32	48
3	Планета «KineMaster»	14	34	48
<b>Итого в год</b>		<b>47</b>	<b>97</b>	<b>144</b>

## 3 Учебно-тематический план модулей и их содержание

### МОДУЛЬ «Азбука компьютерной графики»

#### Цель:

Создание условий для формирования компьютерной грамотности учащихся и начальных навыков эффективной организации индивидуального информационного пространства.

#### Задачи:

- Формирование представления о многообразии видов и жанров художественного творчества в области компьютерной графики.
- Развивать интерес и способность к компьютерной графике.
- Развитие коммуникативных способностей.

#### Предполагаемый результат

-Применять на практике, полученные знания в процессе освоения основ компьютерной графики,

#### Форма подведения итогов

Презентация выполненных работ

### Учебно-тематический план модуля

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
<b>МОДУЛЬ «Азбука компьютерной графики»</b>				
1	Введение в предмет. Цель и задачи Компьютерная графика как вид искусства	1	1	2
2	Основные этапы развития компьютерной графики	2	2	4
3	Научная и деловая графика	2	4	6
4	Конструкторская графика	2	4	6
5	Иллюстративная графика	2	4	6

6	Трехмерная графика	2	4	6
7	Компьютерная анимация	4	4	8
8	Растровая и векторная графика	2	4	6
9	Итоговое занятие: презентация выполненных работ	-	2	6
10	Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях	-	2	6
	<b>Итого</b>	<b>17</b>	<b>31</b>	<b>48</b>

### Содержание программы

#### 1 Тема - Введение в предмет

##### *Теория*

Цель и задачи Компьютерная графика как вид искусства

##### *Практика*

исследовательская работа «Что такое компьютерная графика»

#### 2 Тема - Основные этапы развития компьютерной графики

##### *Теория*

Возникновение и развитие компьютерной графики. Различные виды. Режим символьной печати. Устройства для графического вывода на бумагу — графопостроители (плоттеры). Появление графических дисплеев. Принтеры цветной печати. Приложения компьютерной графики. Программное обеспечение. Графические программы или графические пакеты.

##### *Практика*

Получение изображения на принтере.

#### 3 Тема - Научная и деловая графика

##### *Теория*

Назначение научной графики это визуализация (т. е. наглядное изображение) объектов научных исследований, графическая обработка результатов расчетов, проведение вычислительных экспериментов. Деловая графика - область компьютерной графики предназначена для создания иллюстраций, часто используемых в работе различных учреждений.

##### *Практика*

Создание примеров научной и деловой графики: график, диаграмма.

#### 4 Тема - Конструкторская графика

##### *Теория*

Применение в работе инженеров-конструкторов, изобретателей новой техники. Этот вид компьютерной графики является обязательным элементом систем автоматизации проектирования (САПР). Графика в САПР используется для подготовки технических

чертежей проектируемых устройств. Средствами конструкторской графики можно получать плоские изображения и пространственные, трехмерные изображения.

#### *Практика*

Создание конструкции самолета.

### **5 Тема - Иллюстративная графика**

#### *Теория*

Программные средства иллюстративной графики. Использование компьютера для произвольного рисования и черчения. Пакеты иллюстративной графики. Графические редакторы - простейшие программные средства иллюстративной графики

#### *Практика*

Композиция «Космос и человек»

### **6 Тема - Трехмерная графика**

#### *Теория*

Трехмерная графика (3D-графикой) - технология, позволяющую получать на устройствах компьютера объемные изображения. Три измерения (ширина, высота и глубина). Применение 3D-графика в архитектурном и техническом проектировании, рекламе, кинематографии, различных учебных и тренажерных системах, компьютерных играх. Этапы создание изображений в программах трехмерного моделирования. Моделирование. Наложение материалов. Расстановка источников света. Установка камер. Визуализация.

#### *Практика*

Композиция «Город моей мечты»

### **7 Тема - Компьютерная анимация**

#### *Теория*

Получение движущихся изображений на мониторе компьютера. Слово «анимация» означает «оживление». Художники-мультипликаторы. Создание фильмов вручную. 3D-анимации. Устройства 3D-акселераторы (ускорители трехмерной графики).

#### *Практика*

Создание элементов анимационного мультфильма «Мой друг – собака»

### **8 Тема - Растровая и векторная графика**

#### *Теория*

В компьютерной графике существуют два различных подхода к представлению графической информации. В растровой графике изображение рассматривается как совокупность точек разного цвета. Векторный подход рассматривает изображение как

совокупность простых элементов: прямых линий, дуг, окружностей, эллипсов, прямоугольников, закрасок и пр., которые называются графическими примитивами.

#### *Практика*

1. Создание изображения из пикселей «Волшебная буква»
  2. Примеры растровых изображений путем сканирования цветных фотографий.
- Создание рисунка «Дом», полученного с помощью графического редактора векторного типа.

#### **9 Тема - Итоговое занятие**

#### *Практика*

Презентация выполненных работ

#### **10 Тема - Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях**

### **МОДУЛЬ «Путешествие в «PixeiLab»**

#### Цель:

Создание условий для развития образного мышления и творческих способностей в процессе освоения программы «PixeiLab»

#### Задачи:

- Обработка и создание собственных изображений, используя доступный базовый набор инструментов;
- Формирование художественного видения.
- Формирование осознанного стремления к позитивной социальной активности.

#### Предполагаемый результат:

-уметь создавать художественные образы средствами компьютерной графики в процессе освоения программы «PixeiLab»

#### Форма подведения итогов

Презентация выполненных работ

#### **Учебно-тематический план модуля**

№	Тема	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
<b>МОДУЛЬ Путешествие в «PixeiLab»</b>				
1	Основные особенности программы «PixeiLab»	2	2	4
2	Основы работы с текстом	1	3	4
3	Импорт и экспорт изображений	1	3	4
4	Фоновая заставка	1	2	3
5	Работа с фрагментом изображения	1	2	3
6	Создание геометрических фигур	1	2	3
7	Инструменты	1	2	3

8	Применение эффектов	1	2	3
9	Основы цветоведения	1	2	3
10	Основы композиции	4	4	8
11	Искусство плаката	2	4	6
12	Итоговое занятие.	-	2	2
13	Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях	-	2	2
	<b>Итого</b>	<b>16</b>	<b>32</b>	<b>48</b>

## **1 Тема - Основные особенности программы «PixelLab»**

### *Теория*

Pixel Lab – мобильное приложение из категории фото редакторы. Отсутствие ограничений текстовых объемов. 3D формат. Возможность для изменения шрифта, или создание своего собственного. Импорт изображений с мобильного устройства. Сохранение результата работы на смартфон. Возможность поделиться результатом в популярных социальных сетях.

### *Практика*

Знакомство с программой. Композиция «Осенние фантазии»

## **2 Тема - Основы работы с текстом**

### *Теория*

Шрифт - важный элемент художественного проекта. Виды и характер шрифта. Выбор и применение. Инструмент «Текст» (художественный, обычный). Возможности редактирования текста. 3D формат. Размещение текста. Привязка к объектам. Создание рисунка с помощью текстовых блоков.

### *Практика*

Выполнение шрифтовых композиций:

- Открытка «Поздравляю»
- «Мое имя»
- Шрифтовой плакат «Осторожно»

## **3 Тема - Импорт и экспорт изображений**

### *Теория*

Загрузка и сохранение.

### *Практика*

Композиция «Красная книга». Исчезающие животные Самарской области. Исследовательская работа.

#### **4 Тема - Фоновая заставка**

##### *Теория*

Значение фоновой заставки выражения основной мысли композиции. Виды заставок и их применение.

##### *Практика*

Открытка «Родные мотивы».

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

##### *Теория*

Работа с фрагментом изображения.

##### *Практика*

- Коллаж. «Мы в ответе за тех, кого приручили»
- «Автопортрет» .

#### **6 Тема - Создание геометрических фигур**

##### *Теория*

Основы создания геометрических фигур, слияние с изображением, расположение.

##### *Практика*

- «Прямоугольник»
- «Эллипс»
- «Круг»
- Композиция «Геометрическая сказка». Орнамент. Виды и применение.

#### **7 Тема - Инструменты**

##### *Теория*

Применение инструментов для создания композиций. Редактирование изображений. «Нож», «Ластик». Распределение и выравнивание объектов. Операция отражения, поворота и наклона.

##### *Практика*

- Тематическая композиция «Мое любимое животное».
- Фантазии в мире реальности.

#### **8 Тема - Применение эффектов**

##### *Теория*

Применение эффектов. Виды и назначение.

##### *Практика*

- Афиша к спектаклю
- Композиция «В гостях у сказки»

**9 Тема - Основы цветоведения***Теория*

Цветовой круг. Последовательность расположения цветов в спектре. Основные и составные цвета. Дополнительные цвета. Законы цветовой гармонии, особенности цветового видения. Взаимосвязь цвета с формой и назначением предмета. Эмоциональное воздействие цвета.

*Практика*

Упражнения по подбору цветовых отношений

- «Времена года»
- «Гармония цвета»
- «Веселые сны»,

**10 Тема - Основы композиции***Теория*

Законы композиции. Ритм. Движение и статика. Организация центра. Равновесие. Симметрия и асимметрия. Контраст формы, фактуры, цвета. Большое и маленькое. Светлое и темное.

*Практика*

Композиция «Архитектурные фантазии»

**11 Тема - Искусство плаката***Теория*

Решение композиции плаката. Цветовой и графический ритм. Органическое сочетание мотивов коллажа, рисунка, шрифта в плакате.

*Практика*

Плакаты: «Наша чистая планета», «Берегите лес от пожара»

**12 Тема - Итоговое занятие***Практика*

Презентация выполненных работ

**13. Тема - Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях****МОДУЛЬ Планета «KineMaster»***Цель:*

Создание условий для развития креативного мышления и творческой активности в процессе освоения программы «KineMaster»,

*Задачи:*

- Приобретение знаний и навыков работы в области освоения компьютерной графики.
- Формирование художественного вкуса и культуры.
- Формирование осознанного стремления к позитивной социальной активности

Предполагаемый результат:

- Уметь применять полученные знания на практике в процессе проектной деятельности и строить позитивные межличностные отношения.

Форма подведения итогов

Защита проектов

**Учебно-тематический план модуля**

№	Модуль	Кол-во часов		
		теор	прак	всего
<b>МОДУЛЬ Планета «KineMaster»</b>				
1	Особенности и возможности программы «KineMaster»	2	2	4
2	Цвет и его значение	2	2	4
3	Работа с мультимедийными файлами	-	4	4
4	Работа со слоями	2	2	4
5	Работа с изображениями	2	6	8
6	Работа с аудиофайлами	2	4	6
7	Текст и его применение	2	2	4
8	Проект «Моя Самара»	2	8	10
9	Защита проектов	-	2	2
10	Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях	-	2	2
<b>Итого</b>		<b>14</b>	<b>34</b>	<b>48</b>

1 Тема - Особенности и возможности программы «KineMaster».

*Теория;* Полнофункциональный видео редактор. Создание видео и презентаций на телефоне и планшете. Возможности. Меню.

*Практика*

«Мир вокруг».

**2 Тема - Цвет и его значение**

Инструменты для настройки цвета: резонанс, температура, яркость, тени, гамма. Оттенок.

*Практика:* «Цветные фантазии»

**3 Тема - Работа с мультимедийными файлами.**

*Практика*

Виртуальные экскурсии «Растения в наше городе».

**4 Тема - Работа со слоями**

*Теория*

Особенности работы со слоями в процессе освоения программы.

*Практика*

- «Летний луг»
- «Космическая фантазия»



**5 Тема - Работа с изображениями***Теория*

Сохранение. Удаление. (фото, видео) Загрузка элементов для редактирования.

*Практика*

«Подводный мир».

**6 Тема - Работа с аудиофайлами.***Теория*

Наложение музыки на видео. Регулирование громкости, удаление.

*Практика*

«Музыкальный калейдоскоп».

**7 Тема - Текст и его применение.***Теория*

Виды. Применение. Обработка.

*Практика*

Афиша выставки

**8 Тема - Проект «Моя Самара»***Теория*

Цель и задачи проектной деятельности.. Исследовательская работа. Краеведение.

*Практика*

Темы для исследования: «Родные мотивы», «Люди и судьбы», «Мой Город», «День победы», «Памятники культуры Самары»

**13 Тема - (Практика) Защита проектов****14 Тема - Участие в конкурсных и социально значимых мероприятиях.****4. Воспитательная работа**

В воспитании детей младшего школьного возраста целевым приоритетом является создание благоприятных условий для усвоения обучающимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут.

Выделение данного приоритета связано с особенностями детей младшего школьного возраста: с их потребностью самоутвердиться в своем новом социальном статусе - статусе ученика, то есть научиться соответствовать данному статусу нормам и принятым традициям поведения.

К наиболее важным из них относятся следующие:

- быть любящим, послушным и отзывчивым; уважать старших и заботиться о младших членах семьи; выполнять посильную для ребёнка домашнюю работу, помогая старшим;

- быть трудолюбивым, следуя принципу «делу — время, потехе — час» как в учебных занятиях, так и в домашних делах, доводить начатое дело до конца;
- знать и любить свою Родину – свой родной дом, двор, улицу, город, село, свою страну;
- беречь и охранять природу (ухаживать за комнатными растениями в классе или дома, заботиться о своих домашних питомцах и, по возможности, о бездомных животных в своем дворе; подкармливать птиц в морозные зимы; не засорять бытовым мусором улицы, леса, водоёмы);
- проявлять миролюбие — не затевать конфликтов и стремиться решать спорные вопросы, не прибегая к силе; быть вежливым и опрятным, скромным и приветливым;
- уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;
- быть уверенным в себе, открытым и общительным, не стесняться быть в чём-то непохожим на других ребят; уметь ставить перед собой цели и проявлять инициативу.

Данная воспитательная работа в детском объединении ведется в соответствии с дорожной картой воспитательной программы учреждения и входит в календарно-тематический план программы.

Формы воспитательной деятельности могут быть самыми разными: рассказ, беседа, дискуссия, конкурс, игра, игры ролевые и деловые, экскурсия, КТД и т.п.

## **5. Методическое обеспечение программы**

### Системно-деятельностный подход в образовании

Системно-деятельностный подход - методологическая основа стандартов общего образования нового поколения нацелен на развитие личности, на формирование гражданской идентичности. Обучение должно быть организовано так, чтобы целенаправленно вести за собой развитие.

Реализация технологии деятельностного метода в практическом преподавании обеспечивается следующей системой дидактических принципов:

- *Принцип деятельности* - заключается в том, что обучающийся, получая знания не в готовом виде, а добывая их сам, осознает при этом содержание и формы своей учебной деятельности, понимает и принимает систему ее норм, активно участвует в их совершенствовании, что способствует активному успешному формированию его общекультурных и деятельностных способностей, общеучебных умений.

- *Принцип непрерывности* – означает преемственность между всеми ступенями и этапами обучения на уровне технологии, содержания и методик с учетом возрастных психологических особенностей развития детей.
- *Принцип целостности* – предполагает формирование обучающимися обобщенного системного представления о мире (природе, обществе, самом себе, социокультурном мире и мире деятельности, о роли и месте каждой науки в системе наук).
- *Принцип минимакса* – возможность освоения содержания образования на максимальном для него уровне (определяемом зоной ближайшего развития возрастной группы) и обеспечить при этом его усвоение на уровне социально безопасного минимума (государственного стандарта знаний).
- *Принцип психологической комфортности* – предполагает снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса, создание в школе и на уроках доброжелательной атмосферы, ориентированной на реализацию идей педагогики сотрудничества, развитие диалоговых форм общения.
- *Принцип вариативности* – предполагает формирование учащимися способностей к систематическому перебору вариантов и адекватному принятию решений в ситуациях выбора.
- *Принцип творчества* – означает максимальную ориентацию на творческое начало в образовательном процессе, приобретение учащимся собственного опыта творческой деятельности.

Системно-деятельностный подход, обозначенный в программе, результатом обучения предполагает модель выпускника, как личности готовой к самостоятельной социально-значимой творческой деятельности, основанной на знаниях и опыте, которые приобрел выпускник за время обучения в детском объединении.

#### Метод проектов

Основной технологией обучения в программе является метод проектов. Метод проектов — способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться вполне реальным, практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Технология ориентирована на самостоятельную (индивидуальную, парную, групповую) деятельность учащихся при выполнении практических заданий и творческих проектов в течение определенного отрезка времени. Выполнение творческих проектных работ завершается их защитой и рефлексивной оценкой.

Структура проектной деятельности

- Составление банка интересных идей.

- Обсуждение идей и выбор формы проведения творческого дела.
- Распределение обязанностей.
- Реализация проекта.

### Технология организации самостоятельной работы

- Самостоятельная работа – это планируемая работа, выполняемая по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия (Вербицкий А.А.).
- *Аудиторная самостоятельная работа* включает различные виды контрольных, творческих и практических заданий, проводимые по конкретной дисциплине, подготовка творческого проекта.
- *Внеаудиторная самостоятельная работа* включает: различные виды домашнего задания, подготовка персонального краткого выступления, сообщения, доклада, выполнение презентации.
- *Уровни самостоятельной работы предполагаемые программой:*
- 1 уровень - самостоятельная работа по образцу;
- 2 уровень - реконструктивно-самостоятельная работа;
- 3 уровень - исследовательская работа.

### **Формы занятий**

Программа включает в себя лекционную и практическую часть. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть — в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всей программы. Теоретическая и практическая часть программы изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

В ходе выполнения индивидуальных работ, педагог консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Тема занятий определяется приобретаемыми навыками, например «создание рисунков из кривых». Изучение нового материала носит сопровождающий характер, учащиеся изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта (рисунка, логотипа, плаката и др.)

## Список литературы и Интернет ресурсы

### I.      Общая педагогика.

1. Бухвалов В.А. Развитие учащихся в процессе творчества и сотрудничества - М.: Центр «Педагогический поиск», 2010.

### II.     Общая возрастная психология.

1. Гамезо М.В. Курс общей, возрастной и педагогической психологии. - М.: Просвещение, 2012.
2. Кулагина И.Ю. Коллюцкий В.Н. Возрастная психология. – М.: ТЦ Сфера, 2011
1. 3. Немов Р.С. Психология. – М.: ВЛАДОС, 2011.

### III.    Методика воспитания.

1. Агапова И., Давыдова М. Патриотическое воспитание в школе. - М., Айрис-пресс, 2012.

### IV.    Теория и история .

1. Apple Mac для фотографа «Фотография в экстремальных условиях», Александр Ефремов. - СПб.: Питер, 2013
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2016
3. Кен Мильберн, Рон Рокуэлл, Марк Чемберс. Цифровая фотография. Библия пользователя. – М.: Диалетика, 2013
4. Лори Ультрих. Фотошоп 7. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2015
5. Мусорин М.К. Привалов В.Д. Фотография. – М.: Владос, 2013
6. Немчанинова Ю.П. Создание и редактирование графических элементов и блок-схем в среде Open Office. Org (Draw) Учебное пособие. – М., 2018
7. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в inkscape/ Учебное пособие. – М., 2018
8. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика 2-11 классы/
9. Составитель М.Н. Бородин — 6-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019
10. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ — Петербург, 2013

### V.     Методика

1. Девид Буш. Цифровая фотография и работа с изображением. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2013
2. Жексенаев А.Г. Основы работы в графическом редакторе GIMP. - Томск, 2017
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2019

### VI.    Учебные, методические и дидактические пособия.

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. - СПб.: БХВ-Петербург, 2015

2. Ефремов А. Фото master. Взгляд через объектив. – СПб.: Питер, 2011
3. Жексенаева А.Г. Основы работы в графическом редакторе GIMP. - Томск, 2017
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2016
5. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум. – М.: БИНОМ Лаборатория знаний, 2019г.
6. Немчанинова Ю. П. Обработка и редактирование векторной графики в inkscape/ Учебное пособие. – М.,2018
7. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В.Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов н/Д: Феникс, 2012

#### VII. Интернет-ресурсы.

1. Государственный образовательный стандарт/ Вестник образования. 2014г.№5 (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/stahdart/>).
2. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infoqrafika.narod.ru](http://www.dolinin-infoqrafika.narod.ru)
3. [www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) - Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ. Компьютер на уроках.
5. <http://ru.wikipedia.org/> - Википедия- свободная энциклопедия.