|  |  |
| --- | --- |
| Согласовано  с педагогическим советом  Протокол № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_\_ 2022г. | «УТВЕРЖДАЮ»  Директор \_\_\_\_\_\_/ |

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования

Первомайский Дом детского творчества

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«КОМПЬЮТЕРНОЕ ТВОРЧЕСТВО»**

Направленность: ественно-научная

Возраст детей: 11 – 15 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель: педагогДО

Золоткова М.Г.

высшая квалификационная категория

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

* 1. Пояснительная записка \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с. 3
  2. Содержание программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с. 4-5
  3. Планируемые результаты \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с. 6

Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий

2.1. Учебно- тематический план \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_с.8

* 1. Календарно- тематическое планирование \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_с.9-13
  2. Формы аттестации \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_с.14
  3. Мониторинг образовательных результатов \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.14

2.5Информационное обеспечение\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с.14-15

2.6 Оценочные материалы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ с. 16-17

**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

**1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерное творчество» составлена в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ.
2. Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 г. № 196

«Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы (Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации»).
2. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09«О направлении методических рекомендаций»).
3. Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.
4. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (Приказ Министерства Просвещения РФ от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»).

Рабочая программа составлена на основе Федерального государственного стандарта основного общего образования, примерной программы внеурочной деятельности «Компьютерная графика».

**Актуальность :**

Люди самых различных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных областях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, создатели Web-сайтов, авторы мультимедиа-презентаций, модельеры тканей и одежды, фотографы, специалисты теле- и видеомонтажа и др.

Содержание курса обусловлено тем, что большинство учащихся на уроках знакомятся с технологией обработки графической информации лишь поверхностно. Изучаемый материал доступен для учащихся и раскрывает широкие горизонты для их художественного творчества.

Модуль «Компьютерная графика» относится к наиболее впечатляющим современным компьютерным технологиям, расширяющим кругозор, тренирующим восприятие, формирующим исследовательские умения. Знания, полученные при изучении данного курса, учащиеся могут использовать на уроках информатики, графики, изобразительного искусства.

**Цель**

**Основной целью** программы является формирование и раскрытие творческой индивидуальности обучающихся через расширение опыта творческой активности в разных сферах жизнедеятельности, умения реализовать свои творческие возможности, выработать свой индивидуальный стиль. Следствием достижения этой цели видится адаптация учащихся к изменяющимся условиям, самоопределение, выявление сильных сторон в результате творческих проб на компьютере и в жизни.

**Задачи:**

***Образовательные:***

* привитие навыков сознательного и рационального использования ПК;
* знакомство с методами представления графических изображений и форматами графических файлов;
* изучение возможностей растрового графического редактора Gimp;
* изучение возможностей российской программы [ToonJoy Animatics 2.0](https://toonjoy.animatics.ru/#content-1)   -  для создания перекладной 2D анимации
* удовлетворение познавательных интересов учащихся;
* создать условия для выполнения и реализации школьниками проектов по компьютерной графике;
* формирование умений планировать структуру действий, необходимых для достижения заданной цели, при помощи фиксированного набора средств;

.

***Развивающие:***

* Развивать познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ
* Развивать алгоритмическое мышление, способности к формализации

***Воспитывающие:***

* Воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда;
* Формировать установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией
* Воспитывать стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
* Воспитывать личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
* Воспитывать потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач
* воспитание культуры проектной деятельности, в том числе умение планировать, работать в коллективе;

развитие коммуникативных навыков

**Объем и срок освоения:** 1 год обучения 68 часов (1 раз в неделю)

**Режим занятий**: 2 раза в неделю, продолжительность 45 мин. занятие.

Программа «Компьютерное творчество» входит в состав общеинтеллектуального направления и способствует расширению и углублению знаний, получаемых на уроках, развивают и укрепляют навыки проектной деятельности учащихся.

Теоретический материал создает базу знаний, ориентирующую учащихся на самостоятельный поиск смысла понятийного аппарата, разрешение возникающих противоречий, анализ и выявление взаимосвязей, фактов. Изучение теоретического материала сопровождается системой практических занятий, которые не только обеспечивают связь теории и практики, но и позволяют развивать самосознание учащихся, формировать их психологическую готовность к самореализации, овладевать знаниями и умениями, необходимыми в дальнейшей жизни. Для продуктивной познавательной деятельности обучаемых, реализуются различные формы проведения урочных занятий: коллективная, групповая, индивидуальная, проектная деятельность, круглые столы.

**1.2 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

1 **Основы компьютерной графики.**

**1.1. Вводное занятие. Основные понятия.**

Пиксели, разрешение, размер изображения. Свет и цвет. Цветовые модели: RGB и CMYK.

**1.2. Типы изображений и форматы графических файлов.**

Полутоновые изображения. Полноцветные изображения. Форматы графических файлов. Графические редакторы: для работы с векторной графикой, для работы с растровой графикой.

**2 Знакомство с редактором растровой графики GIMP.**

**2.1. Интерфейс программы. Работа с документами.**

Изменение размера/ объема изображения. Изменение формата изображения. Создание нового изображения в GIMP. Кадрирование изображения. Кадрирование изображения с заданными размерами.

**2.2. Инструменты рисования.**

Инструмент Карандаш. Инструмент Аэрограф. Ластик. Плоская заливка. Градиент.

**2.3. Инструменты выделения.**

Инструмент Свободное выделение. Инструмент Выделение смежных областей. Инструмент Выделение по цвету. Инструмент Умные ножницы. Эллептическое и прямоугольное выделение.

**3 Работа со слоями. Создание коллажей. Работа с текстом.**

**3.1. Послойная структура изображения.**

Объединение нескольких фотографий в одну. Наложение фотографий с эффектом полупрозрачности. Рамки для фото.

**3.2. Добавление к изображению художественного текста.**

Создание стилизованного изображения с текстом на основе фотографии. Создание контура на основе текста: текст неправильной формы, раскрашивание надписи растровым изображением.

**4 Ретушь и художественная обработка фотографий.**

**4.1. Цветовая и тоновая коррекция фотографий.**

Маски и каналы: быстрая маска, градиентные маски. Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения.

**4.3. Коллаж.**

Создание карты желаний. Ваше фото на обложке журнала

**5. Принципы создания анимированных изображений и мультфильмов.**

**5.1.Знакомство с профессией мультипликатора.**

**5.2 Инструменты программы ToonJoy Animatics 2.0**

**Алгоритм создания мультфильма  с помощью ToonJoy Animatics 2.0**

**Создание мультфильма «Веселый жираф» и « Танцующий человечек».**

**Личный проект**

**6 Упражнения на закрепление изученного материала.**

**7 Итоговая конференция «Я и компьютерная графика»**

Подведение итогов курса. Выставка работ по компьютерной графике. Защита проектов, обмен опытом. Оценка эффективности. Награждение победителей и самых активных участников

**1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В результате освоения программы планируются:

**Личностные результаты:**

* формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
* формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
* развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
* формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

**Метапредметные результаты:**

* ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
* принимать решения и осуществлять осознанный выбора в учебной и познавательной деятельности;
* умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
* умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
* умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации.

**Предметные результаты:**

* понимание места компьютерных технологий в жизни человека и в различных профессиях;
* сформированность уважительного отношения к России, родному краю, своей семье, истории, культуре, природе нашей страны, её современной жизни через темы уроков, посвящённых национальным праздникам и открытию русских учёных;
* осознание целостности окружающего мира, освоение основ компьютерной грамотности;
* освоение доступных способов изображения природы, интересных персонажей;
* развитие навыков логического и аналитического мышления.

***Учащиеся должны знать:***

* Особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
* Особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
* Методы описания цветов в компьютерной графике – цветовые модели;
* Способы получения цветовых оттенков на экране монитора и принтере;
* Способы хранения изображений в файлах растрового и векторного форматов;
* Методы сжатия графических файлов;
* Проблемы преобразования графических файлов;
* Назначение и функции различных графических программ;

***Учащиеся должны уметь:***

* Различать форматы графических файлов и понимать целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
  + Создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
  + Выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и т.д.);
  + Формировать собственные цветные оттенки в различных цветовых моделях;
* **Обрабатывать** графическую информацию с помощью растровых программ (Gimp), а именно:
  + Выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (Область, Лассо, Волшебная палочка и др.);
  + Перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
  + Редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
  + Сохранять выделенные области для последующего использования;
  + Монтировать фотографии (создавать многослойные документы)
  + Раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
  + Применять к тексту различные эффекты;
  + Выполнять цветовую и тоновую коррекцию фотографий;
  + Ретушировать фотографии;
  + Выполнять обмен файлами между графическими программами;
* **Создавать** и редактировать собственные изображения, используя инструменты графической программы Gimp ;
* **Создавать** мультфильмы в программе **ToonJoy Animatics 2.0**, используя инструменты программы.

***Развивающие:***

* **Развивать**познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ
* **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации

***Воспитывающие:***

* **Воспитывать** чувство ответственности за результаты своего труда;
* **Формировать**установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимости действий нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией
* **Воспитывать** стремление к самоутверждению через освоение компьютера и созидательную деятельность с его помощью;
* **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы на компьютере, за возможные свои ошибки;
* **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач

**Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий**

**2.1 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование тем | Всего часов | В том числе | | | | |
|  | | теория практика | | | | | |
| 1 | Основы компьютерной графики | 3 | | 1 | | | 2 |
| 2 | Знакомство с редактором компьютерной графики GIMP | 10 | | 2 | | | 8 |
| 3 | Работа со слоями. Создание коллажей. Работа с текстом | 8 | | 1 | | | 7 |
| 4 | Ретушь и художественная обработка фотографий | 10 | | 2 | | | 8 |
| 5 | Принципы создания анимированных изображений и мультфильмов. | 13 | | 2 | | | 11 |
| 6 | Упражнения на закрепление изученного материала | 23 | |  | | | 23 |
| 7 | Итоговая конференция «Я и компьютерная графика» | 1 | | 0 | | | 1 |
|  |  |  | | 0 | | |  |
| Итого | | 68 | | | 8 | 60 | |

**2.2 КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Основное содержание | Место проведения | Форма контроля |
| **Раздел 1. Основы компьютерной графики (3 часа)** | | | | | | | | | | |
| 1 | сентябрь | 6 | 14:20 | | Лекция | 1 | Вводное занятие. Основные понятия | Пиксели, разрешение, размер изображения.  Свет и цвет. Цветовые модели: RGB и CMYK | Компьютерный класс | Опрос |
| 2  3 | сентябрь  сентябрь | 7  13 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Типы изображений и форматы графических файлов | Полутоновые изображения. Полноцветные изображения. Форматы графических файлов. Графические редакторы:  - для работы с векторной графикой  - для работы с растровой графикой | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Раздел 2. Знакомство с редактором компьютерной графики GIMP (10 часов)** | | | | | | | | | | |
| 4  5 | сентябрь  сентябрь | 14  20 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Интерфейс программы. Работа с документами | Изменение размера/ объема изображения. Изменение формата изображения. Создание нового изображения в GIMP. Кадрирование изображения. Кадрирование изображения с заданными размерами. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 6  7  8 | сентябрь  сентябрь  сентябрь | 21  27  28 | 14:20  14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1 | Инструменты рисования | Инструмент Карандаш. Инструмент Аэрограф. Ластик. Плоская заливка. Градиент. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 9  10  11  12  13 | октябрь  октябрь Октябрь  Октябрь  Октябрь | 4  5  11  12  18 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1  1 | Инструменты выделения | Инструмент Свободное выделение. Инструмент Выделение смежных областей. Инструмент Выделение по цвету. Инструмент Умные ножницы.  Эллептическое и прямоугольное выделение. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Раздел 3. Работа со слоями. Создание коллажей. Работа с текстом (8 часов)** | | | | | | | | | | |
| 14 | Октябрь | 19 | 14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1 | Послойная структура изображения | Объединение нескольких фотографий в одну. Наложение фотографий с эффектом полупрозрачности. Рамки для фото. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 15  16  17  18  19  20  21 | Октябрь  Октябрь  Ноябрь  Ноябрь  Ноябрь  Ноябрь  Ноябрь | 25  26  1  2  8  9  15 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1 | Добавление художественного текста к изображению. | Создание стилизованного изображения с текстом на основе фотографии. Создание контура на основе текста:  - текст неправильной формы  - раскрашивание надписи растровым изображением | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Раздел 4. Ретушь и художественная обработка фотографий (10часов)** | | | | | | | | | | |
| 22 | Ноябрь | 16 | 14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1 | Цветовая и тоновая коррекция фотографий. | Маски и каналы:  - быстрая маска  - градиентные маски  Коррекция тонового диапазона. Инструменты тоновой коррекции изображения. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 23  24 | Ноябрь  Ноябрь | 22  23 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Цветовая коррекция изображения.  Рамка для фото мамы. | Устранение эффекта «красных глаз». Создание белоснежной улыбки. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 25  26  27  28  29  30  31 | Ноябрь  Ноября  Декабрь  Декабрь  Декабрь  Декабрь | 29  30  6  7  13  14 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1 | Ретушь фотографий Осветление/ Затемнение. Размазывание, Размытие/ Резкость Художественная обработка фотографий.  Шаблон новогодней рамки для фото. | Инструмент Штамп. Инструмент Лечебная кисть. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Раздел 5. Принципы создания анимированных изображений и мультфильмов (13 часов)** | | | | | | | | | | |
| 32  33 | Декабрь  Декабрь | 20  21 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Профессия мультипликатора.  Инструменты программы ToonJoy Animatics 2.0  Панели настройки проекта. Основная панель  Последовательность действий при создании анимированных изображений. Примеры анимированных изображений | Виды мультипликации. Профессия мультипликатора. Как создаются мультфильмы. Виртуальная экскурсия в музей мультипликации.    Панель инструментов. Основная панель.  Инструмент переключения в режим настроек проекта.  Инструмент библиотека картинок. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 34  35 | Декабрь  Декабрь | 27  28 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Алгоритм создания мультфильма  с помощью ToonJoy Animatics 2.0 | Сценарий. Персонаж. Раскадровка. Озвучка. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 36  37 | Январь  Январь | 10  11 | 14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1 | Самостоятельная работа на компьютере. Создание мультфильма «Веселый жираф»  Промежуточная аттестация | Создание мультфильма «Веселый жираф» | Компьютерный класс | Наблюдение  Оценочный лист итоговой работы |
| 38  39  40  41  42  43  44 | Январь  Январь  Январь  Январь  Январь  Февраль  Февраль | 17  18  24  25  31  7  8 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | | Занятие-практика | 1  1  1  1  1  1  1 | Как нарисовать простого персонажа для мультика. Картинки в программе Toonjoy.  Создание мультфильма «Правила ПДД»  Личный проект. | Персонаж. Динамичность.  Последовательность действий при создании мультфильмов. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Раздел 6. Упражнения на закрепление изученного материала (23 часа)** | | | | | | | | | | |
| **Работа в программе Gimp** | | | | | | | | | | |
| 45 | Февраль | 14 | 14:20 | Занятие-практика | | 1 | Текст на поверхности дерева. Текстовый логотип. Светящийся текст. Золотой текст.  Открытка к 23 февраля. | Обводка текста по контуру. Изгиб текста по контуру. | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 46  47  48  49  50 | Февраль  Февраль  Февраль  Февраль  Март | 15  21  22  28  1 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | Занятие-практика | | 1  1  1  1  1 | Нанесение макияжа. Рамка для фотографии. Необычный эффект для фона.  Сюрреалистичная черепаха  Пейзаж «Весна»  Открытка на 8 марта. | Коррекция кожи. Маска слоя. Тонирование изображения. Изменение цвета глаз.  Фильтр Плетение. Альфа-каналы. Плоская заливка. Гауссово размытие | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 51  52  53  54 | Март  Март  Март  Март | 7  14  15  21 | 14:20  14:20  14:20  14:20 | Занятие-практика | | 1  1  1  1 | Применение фильтров.  Прячем лицо мозаикой. Коллаж. Создание коллажа из фото | Создание коллажей. Инструмент Масштаб. Маска слоя. Режимы  смешивания. Быстрая маска. Свет. Градиент.  Фильтр Пикселизация. Работа со слоями и каналами изображения | Компьютерный класс | Наблюдение |
| **Работа в программе ToonJoy Animatics 2.0** | | | | | | | | | | |
| 55  56  57  58  59  60  61  62  63  64 | Март  Март  Март  Апрель  Апрель  Апрель  Апрель  Апрель  Апрель  Апрель | 22  28  29  4  5  11  12  18  19  25 | 14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20  14:20 | Занятие-практика | | 1  1  1  1  1  1  1  1  1  1 | .  Создание мультфильмов  « Персонаж рассказывает о моем селе».  или  «Космос»  или  «Правила ОБЖ» (для уроков обж в начальной школе) | .  . | Компьютерный класс | Наблюдение |
| 65  66  67 | Апрель  Май  Май | 26  2  3 | 14:20  14:20  14:20 | Занятие-практика | | 1  1  1 | Открытка к 9 мая для ветеранов.  **Создание личных проектов** «Я и компьютерная графика»  Итоговая аттестация | Итоговые задания по программе.  . | Компьютерный класс | Наблюдение  Оценочный лист итоговой работы |
| 68 | Май | 10 | 14:20 | мероприятие | | 1 | Итоговая конференция – выставка «Я и компьютерная графика» | Учащиеся защищают свои проекты, делятся практическим опытом создания работ и применения различных инструментов и эффектов. Представляют презентации. Отмечают, что хотелось сделать, но не получилось, анализируют причины. Намечают дальнейшие шаги, по совершенствованию своих навыков. Учатся аргументировать, отвечать на  вопросы, задавать вопросы | Компьютерный класс |  |

**2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ**

* Открытые занятия
* Выставка проектов
* Конференция (совместно с родителями): защита творческих проектов.

**Формы организации образовательного процесса**

**формы организации учебного занятия:** Групповая, парная, индивидуальная.

**педагогические технологии:**

* проблемное обучение;
* моделирующая деятельность;
* поисковая деятельность;
* информационно-коммуникационные технологии;
* здоровьесберегающие технологии;

**2.4 МОНИТОРИНГ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ**

|  |  |
| --- | --- |
| **Формы контроля** | **Методики** |
| Стартовые | наблюдение  собеседование (индивидуальное или групповое) |
| Промежуточные | Самостоятельная работа на компьютере |
| итоговые | наблюдение  анализ проектной работы учащегося |

**2.5 ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

**Необходимое оборудование и программное обеспечение:**

* Персональный компьютер (в стандартной комплектации).
* Графический редактор Gimp.
* [ToonJoy Animatics 2.0](https://toonjoy.animatics.ru/#content-1)   —программа для создания перекладной 2D анимации
* Доступ к сети Интернет.

**Для педагога:**

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
2. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2001. – 2. – С. 86-93.
3. Горячев А.В. О понятии “Информационная грамотность. // Информатика и образование. – 2001. –№8 – С. 14-17.
4. Левкович О.А. Основы компьютерной грамотности. Минск, ТетраСистемс, 2005.
5. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru/)
6. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
8. Ю.П. Немчанинова Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape/Учебное пособие, Москва.:, 2008
9. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
10. 1. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP: первые шаги – М.: Издательский дом ДМК-пресс, 2009 – 232 с. ил.
11. 2. Хахаев И.А. Графический редактор GIMP – Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ»: 2016 – 342 с. ил.
12. 3. Жексенаев А.Г. Основы работы в растровом редакторе GIMP. Учебное пособие. – М.: 2008 – 80 с.
13. **Интернет-ресурсы:**
14. 1. http://www.gimp.org/
15. 2. http://progimp.ru/
16. 3. http://gimp.nas2.net/?n=4/
17. 4. <https://www.intuit.ru/studies/courses/20282/1>
18. <https://toonjoy.animatics.ru/>

**2.6 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**Контрольно-диагностические материалы**

**для проведения промежуточной аттестации обучающихся**

Вид аттестации: промежуточная

Форма аттестации: самостоятельная работ на компьютере. Задание: обучающиеся должны

разработать и создать свой логотип, рекламу, визитку ,обработать фото , используя материал, изученный за 1 полугодие

**Оценочный лист итоговой работы**

|  |  |
| --- | --- |
| Автор: | |
| Название программы: | |
| Критерий | Балл (0- нет, 1 - есть) |
| 1. Читаемость и композиционное решение | |
| 2. Умелое использование текста, текстовых эффектов | |
| 3. Применение приемов стилизации | |
| 4. Применение спецэффектов | |
| 5. Самостоятельность при выполнении работы | |
| Итого | |

Максимальное количество баллов за итоговую работу – 5. Уровни освоения программы:

высокий – 5 баллов

средний уровень - 4-3 баллов

низкий уровень 2-1 балл

0 баллов – не освоил программу.

**Контрольно-диагностические материалы**

**для проведения итоговой аттестации обучающихся**

Вид аттестации: итоговая

Форма проведения: выставка дизайнерских проектов, выполненных в течение учебного года; тест-опрос

Учащиеся в течение года выполняют работы, создают авторские дизайнерские проекты.

Педагог в конце года отсматривает их и на итоговой аттестации, на совместном обсуждении работы каждого учащегося оцениваются по 10 бальной системе.+ Учащимся предлагается выполнить любое из итоговых заданий по программе**.**

Итоговые задания по программе

За каждое верно выполненное задание от 0-12 баллов.

**1.** Создайте изображение с использованием инструмента трансформация (не мене 3х слоѐв), примените стиль слоя к каждому из 3х слоѐв;

**2.** Придумайте и создайте открытку с использованием инструментов кисть и штамп;

**3.** Отретушируйте предложенное фото, используйте цветокоррекцию;

**4**. Создайте элегантный фон для рекламного изображения;

**5**. Создайте коллаж из 6 фото, используя программу

**6.** Создайте изображение, где будут применены: - выход за пределы изображения; - слой-

маска с применением инструмента Текст.

**7**.Создайте мультфильм 10 сек.

**Оценочная шкала заданий**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Оценка*** | ***1 (низкий уровень)*** | ***2 (средний уровень)*** | ***3 (высокий уровень)*** |
| *Тестовый бал* | *Менее 6* | *6-8* | *8-12* |
| *% выполнения* | *Менее 50%* | *50%-75%* | *80%-100%* |

**Критерии определения уровня освоения программы** Уровень освоения программы определяется педагогом по сумме за два параметра

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Показатель*** | ***Низкий уровень*** | ***Средний уровень*** | ***Высокий уровень*** |
| Результаты выполнения итоговых заданий | 0-5 баллов | 6-8 | 8-12 |
| Творческие достижения обучающегося В течение года Оценивает педагог | 0-5 баллов | 5-8 баллов | 8-10 баллов |
| **Итого:** | **0-10 баллов** | **11-16 баллов** | **16 – 20 баллов** |