

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ - ГИМНАЗИЯ С.ЧЕКМАГУШ МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА ЧЕКМАГУШЕВСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ
БАШКОРТОСТАН

Рассмотрено
на заседании кафедры
Протокол № 2
«31» 08 2022г.

Согласовано
Рук. Центра образования
«Точка роста»
_____/Саматова З.В./
«31» 08 2022г.

Утверждено
Приказом № 224
«31» 08 2022г.
Директор _____/Шайдуллин И.Ф./

**Рабочая программа
объединения дополнительного образования
Цentra образования «Точка роста»
«КРАСОТА ЧЕРЕЗ ОБЪЕКТИВ»**

7 класс

Галеева Гузалия Наилевна,
педагог доп. обр

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ - ГИМНАЗИЯ С.ЧЕКМАГУШ МУНИЦИПАЛЬНОГО
РАЙОНА ЧЕКМАГУШЕВСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Рассмотрено

на заседании кафедры
Протокол № 1

«29» 08 2023г.

Согласовано

Рук. Центра образования

«Точка роста»

 /Саматова З.В./
«29» 08 2023г.

Утверждено

Приказом № 175

«29» 08 2023г.

Директор /Шайдуллин И.Ф./



Рабочая программа

курса внеурочной деятельности

Центра образования «Точка роста»

«Красота через объектив»



Фонд новых форм
развития образования
PLUS ULTRA | ДАЛЬШЕ ПРЕДЕЛА

1. Пояснительная записка

В жизни современного человека информация играет огромную роль, даже поверхностный анализ человеческой деятельности позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая.

Цифровая графика -фотография, очень актуальна в настоящий момент и пользуется большой популярностью у учащихся старших классов. Умение работать с различными графическими редакторами является важной частью информационной компетентности ученика.

Цифровая графика является одной из значимых и активизирует процессы формирования самостоятельности школьников, поскольку связана с обучением творческой информационной технологии, где существенна доля элементов креативности, высокой мотивации обучения. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений. Данная тема позволяет наиболее полно раскрыться учащимся, проявить себя в различных видах деятельности (проектировочной, конструктивной, оценочной, творческой, связанной с самовыражением и т.д.).

Данная программа способствует развитию познавательных интересов учащихся; творческого мышления; повышению интереса к фотографии, имеет практическую направленность, так как получение учащимися знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства. Программа направлена на формирование у школьников навыков работы с цифровым оборудованием, такими как фото и видео съемка, технологиями обработки информации на компьютере. Работа учащихся организована в форме кейс- проектов.

Актуальность программы

Информационные технологии на современном этапе развития общества выходят на ведущие позиции, однако полное освоение материала невозможно в рамках школьной программы. Актуальность данной программы определяется социальным заказом общества на специалистов, умеющим организовать свой труд в новых социально-экономических условиях с применением новых информационных цифровых технологий. При выполнении работ следует максимально использовать личную инициативу учащихся, с тем, чтобы поощрять творческую мысль, самостоятельные поиски интересных и современных тем. Занятия по программе способствуют развитию познавательной активности учащихся; творческого мышления; повышению интереса к информатике, и самое главное, профориентации в мире профессий. Специфика занятий позволяет развивать такие черты характера, как усидчивость, собранность, целеустремленность, коммуникабельность. Ученик тренируется в решении проблемных ситуаций, идет становление его характера. Особенно это заметно на застенчивых детях. Занятие фотографией помогает им обрести уверенность, почувствовать свою ценность, найти свое место. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, учащиеся могут применить в

различных областях знаний, а также они являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области трехмерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Цель и задачи программы

Цель: Развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся к информационным технологиям путем реализации творческих проектов, используя цифровое оборудование, современные графические программы, мультимедийные средства и технологии.

Задачи:

Образовательные:

- Привлечь детей к занятию фотографией.
- Повышать уровень мастерства учащихся.
- Подготовка учащихся к выставкам и конкурсам.
- Укрепление дружбы между учащимися.

Развивающие:

- **Развивать** познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами ИКТ
- **Развивать** алгоритмическое мышление, способности к формализации
- **Развивать** у детей усидчивости, умения самореализовываться, развитие чувства долга, и выполнения возложенных обязательств

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 цифровой техники, компьютера и созидательную деятельность с его помощью
- **Воспитывать** личную ответственность за результаты своей работы, за возможные свои ошибки
- **Воспитывать** потребность и умение работать в коллективе при решении сложных задач
- **Воспитывать** скромность, заботу о пользователе продуктов своего труда

В результате обучения учащиеся смогут получить опыт:

- проектной деятельности, создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных цифровых средств
- коллективной реализации информационных проектов, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда
- эффективного применения информационных образовательных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании
- эффективной организации индивидуального информационного пространства

Образовательные результаты

В рамках программы учащиеся должны овладеть основами компьютерной графики, а именно должны **знать**:

- как сделать отличную фотографию;
- какие режимы фотосъемки существуют, какой они дают эффект;
- что такое светочувствительность, баланс белого, диафрагма и т.д. методы;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;

- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- назначение и функции различных графических программ.

В результате освоения практической части программы учащиеся должны уметь:

Редактировать изображения в растровом графическом редакторе:

- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования.

Основной результат обучения - понимание учащимися современных технологий создания компьютерного изображения в цифровых программах, раскрытие основ фотосъемки, закрепление материала на практике, получение секреты фотографов-репортажников. Постоянное участие всех учеников в учебном процессе.

Межпредметные связи

Знания и умения, полученные при изучении программы, учащиеся могут использовать для создания изображений при подготовке различной визуальной продукции: поздравительные открытки, школьные газеты, почётные грамоты, рефераты; прикладные исследования и научные работы, выполняемые в рамках школьного учебного процесса; для размещения на Web-страницах или импортирования в документы издательских систем.

Кроме этого, знания, полученные в процессе изучения программы, являются фундаментом для освоения программ в области видеомонтажа, трехмерного моделирования и анимации.

Программа построена на основных принципах обучения: доступность; наглядность; индивидуальность; результативность. Занятие проводится 1 раз в неделю в течении 1 академического часа. Всего программа рассчитана на 34 часа.

Виды деятельности и формы занятий

Основными формами обучения являются фронтальная, индивидуальная, групповая и самостоятельная работа. При этом используются следующие методы обучения: объяснение, учебная демонстрация, практические работы, консультации.

В результате работы с кейс-проектами учащийся должен уметь:

Редактировать изображения в программе AdobePhotoshop;
Создавать собственные макеты полиграфических изданий, используя инструменты программы CorelDRAW;
Вести фото- и видеосъёмку;
Монтировать видеофильмы.

Осуществление контроля за реализацией программы включает в себя:

Изучение каждого кейса заканчивается выполнением итогового проекта. Проект может выполняться как индивидуально, так и группой учащихся (командой). Тема проекта выбирается исполнителями самостоятельно и согласовывается с

преподавателем. Критерием успешного освоения программы является качество выполнения итогового проекта. Лучшие работы могут быть представлены на внутришкольном мероприятии. Возможно участие обучающихся в конкурсах.

По завершению программы учащиеся могут:

- представить свои портфолио;
- представить обработанные фотографии;
- оформить гляцевый журнал объединения с помощью импортированных изображений в документ издательской системы.

2. Содержание тем программы.

Кейс-проект «Художественная фотография».

Техника безопасности. Понятие мультимедиа технологий (1 час).

Понятие цифровое оборудование и мультимедиа. Область их применения. Аппаратные и программные средства мультимедиа. Технологии мультимедиа.

Цифровые фото- видеокамеры (5 час).

Устройство и принцип работы цифровых фото - и видеокамер.
Композиция кадра. Фотожанры. Виды съемок.

Основы графического дизайна (1 час).

Современный графический дизайн: свойство зрительного восприятия, искусство цвета, законы и приемы композиции, шрифты, основы типографического дизайна.

Кодирование и обработка графической информации. Виды компьютерной графики. Форматы файлов (1час).

Основные виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная, трехмерная. Основные графические редакторы. Сравнительная характеристика основных форматов файлов.

Растровый графический редактор Adobe PhotoShop. Интерфейс программы. Инструменты выделения (1час).

Знакомство с интерфейсом программы Adobe PhotoShop, рабочая область, раскладка панели инструментов. Инструменты выделения: прямоугольное выделение, эллиптическое выделение, лассо, полигональное лассо, магнитное лассо, волшебная палочка, инструмент «быстрое выделение», изменение выделения.

Adobe PhotoShop. Инструменты реставрации (1час).

Знакомство с инструментами «штамп», «заплата», «точечная восстанавливающая кисть».

Работа со слоями. Работа с текстом (1час).

Понятие «слой», активный слой. Создать новый слой, дубликат слоя. Переименовать слой, переместить слой, переместить объект в слое. Добавление текста. основные параметры при работе с инструментом текст. Сไตล์ слоя – тень, обводка, наложение цвета и др.

Фильтр. Маски и каналы (1час).

Создание художественных эффектов. Знакомство с фильтром «Пластика». Сложное выделение с помощью каналов. Редактирование выделенной области с помощью маски.

Создание сложных изображений в программе Adobe PhotoShop (1час).

Трансформация объектов – искажение, перспектива, наклон. Создание эффекта разорванной бумаги, создание эффекта вырезанной фотографии.

Реставрация фото. Ретушь изображения в программе Adobe PhotoShop (1час).

Изменение оттенка, раскрашивание черно-белой фотографии. Реставрация старой фотографии. Портретное ретуширование снимка.

Оформление фотовыставки работ.

Кейс- проект ««Faishion - мудборд »».

Фотомонтаж. Сложная замена фона в программе Adobe PhotoShop (1час).

Замена фона, добавление тени, подбор оттенка и насыщенности фотографии. Вставка лица в костюм – наклон, масштаб, подбор оттенка кожи.

Создание коллажа в программе Adobe PhotoShop (1час).

Проект на заданную тему: «Faishion- мудборд ». Ученики самостоятельно выполняют фотосъемку, затем создают коллаж. Проект оценивается с точки зрения построения композиции, цветовой гаммы, общей задумки.

Создание простой растровой анимации в программе Adobe PhotoShop (1час).

Знакомство с созданием покадровой анимации. Экспорт анимации в формат Gif.

Анимация «Снегопад». Анимация «Течение времени» (1час).

Создание анимации с использованием промежуточных кадров, настройка задержки.

Создание сложной анимации в программе Adobe PhotoShop (1час).

Создание анимации ученикам предлагается на выбор. Каждый ученик выбирает степень сложности, демонстрируя уровень подготовленности и заинтересованности.

Кейс-проект «Вёрстка журнала».

Векторный графический редактор CorelDraw. Интерфейс. Возможности программы (1час).

Достоинства векторной графики. Области применения векторной графики. демонстрация продуктов, созданных в векторном редакторе. Знакомство с основными инструментами рисования.

Панель инструментов редактора CorelDraw (1час).

Инструмент «Интерактивное перетекание» – создание бусин и шестеренки. Эффект объема. Порядок объектов.

Работа с текстом в CorelDraw (1час).

Форматирование текста. Фигурный текст. Текст по контуру. Текст в заданной фигуре.

CorelDraw. Заливка. Кривые (1час).

Создание цвета в системах RGB и CMYK и использование его для заливки фигуры и контура. Градиентная заливка. Кривые. Узлы кривой. Деформация кривой. замкнутые кривые.

CorelDraw «Закат солнца» (1час).

Проект «Закат солнца». Использование основных инструментов. Работа с кривыми, заливка, импорт изображений.

Кейс-проект создание фильма «Красота через объектив».

Основные понятия видеомонтажа. Оцифровка и захват видео (1час).

Характеристики видеосигнала - Количество кадров в секунду, телевизионные стандарты. Разрешение, соотношение сторон экрана. Битрейт или ширина видеопотока. Основные графические редакторы. Принципы видеомонтажа.

Программа нелинейного видеомонтажа Adobe Premiere. Интерфейс. Возможности программы (1час).

Знакомство с интерфейсом программы, демонстрация основных возможностей.

Монтаж фильма в программе Adobe Premiere с наложением музыки и добавлением титров(1час).

Создание слайд-шоу с фоновым видео и добавлением видео переходов.
Наложение музыки, обрезка, плавное затухание. Начальные титры – заголовок.
Добавление конечных бегущих титров.

Добавление видеоэффектов и экспорт фильма в программе Adobe Premiere (2часа).

Добавление стандартных видеоэффектов – масштаб, тонирование, ключевые кадры. Имитация движения. Анимация вращения.

Монтаж фильма в программе Pinnacle Studio (4часа).

Знакомство с интерфейсом программы. Создание видеоролика с использованием хромакей.

Создание фильма «Красота через объектив»(1 час).

Проект на заданную тему. Учащиеся самостоятельно снимают, импортируют и монтируют фильм по правилам монтажа. Создание фильма сопровождается добавлением эффектов, музыки, титров, озвучки в микрофон.

4.Материально-технические условия реализации программы.

Аппаратное и техническое обеспечение:

- Кабинет
 - цифровые фото- и видеокамеры
 - ноутбуки
 - акустическая система
 - видеомэгнитофон
 - аудиомэгнитофон
 - микрофоны
 - Софт-боксы
 - Проектор
 - Сканер
 - Принтер
 - Клавиатура и мышь
 - Wi-Fi роутер.

Программные средства:

- Операционная система – Windows.
- Интегрированное офисное приложение, включающее программу разработки презентаций.
- Растровый графический редактор Adobe Photoshop.
- Векторные графические редакторы Corel Draw, Adobe Illustrator, Macromedia Flash.
- Программы нелинейного монтажа Adobe Premiere, Pinnacle, Sony Vegas.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем).

5. Список литературы и методического материала.

- 1.CorelDRAW 12 : учебный курс / Д.Ф. Миронов. - СПб : Питер, 2004
- 2.CorelDRAW X4 / М. В. Бурлаков. - СПб. : БХВ-Петербург, 2008
- 3.Photoshop для профессионалов: классическое руководство по цветокоррекции / Д. Маргулис. - М. : Интелбук, 2007.
- 4.Photoshop за 14 дней! / Т. О. Волкова. - СПб : Питер, 2007
- 5.Быстро и легко осваиваем Adobe Photoshop CS. : учебное пособие / С. Лендер. - М. : Лучшие книги, 2005
- 6.Гафурова, Н. В. Педагогическое применение мультимедиа средств [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н. В. Гафурова, Е. Ю. Чурилова — 2-е изд., перераб. и доп. — Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2015. — 204 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=435678>
- 7.Гончарик Н. Г. Цифровые мультимедийные технологии – смысловые средства передачи информационного содержания // Проблемы создания информационных технологий : сб. науч. тр. – 2012. – Вып. 21. – С. 74-76.
- 8.Информационные технологии [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / Е. З. Власова, Д. А. Гвасалия, С. В. Гончарова, Н. А. Карпова — СПб: РГПУ им. А. И. Герцена, 2011. — 251 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=428377>
- 9.Киселев, Г. М. Информационные технологии в педагогическом образовании [Электронный ресурс]: учебник / Г. М. Киселев, Р. В. Бочкова — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Дашков и Ко, 2014. — 304 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=253883>
- 10.Комаров, А. Е. Мультимедиа-технология [Электронный ресурс] / А. Е. Комаров. — М.: Лаборатория книги, 2012. — 77 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=141451>
- 11.Костюченко, О. А. Творческое проектирование в мультимедиа [Электронный ресурс]: монография / О. А. Костюченко — М.; Берлин: Директ-Медиа, 2015. — 208 с. — URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292>
- 12.Компьютерная геометрия и графика : учебник для вузов / В. М. Дегтярев. — 2-е изд., стер.. — Москва: Академия, 2011. — 192 с.: ил..
- 13.Мухлаев В. А. Использование информационных технологий в развитии познавательной активности учащихся // Образование и саморазвитие. – 2012. – Т. 1, № 29. – С. 50-55.
- 14.Найджел Чепмен, Дженни Чепмен “Цифровые графические инструменты : Adobe Photoshop, Illustrator, Flash, Dreamweaver, ImageReady, Premiere и др.”, 656 стр., М., Диалектика, 2005.

15.Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе. – М : Юнити-Дана, 2009. – 240 с. – Азбука рекламы.

16.Радзишевский А.Ю. “Основы аналогового и цифрового звука”, 288 стр., М., Вильямс, 2006.

17.Самоучитель CorelDRAW 11 / А.М. Тайц. - СПб. : БХВ-Петербург, 2003

18.Самоучитель Macromedia Flash MX / М.В. Бурлаков. - СПб. : БХВ-Петербург, 2003

16.Самоучитель Photoshop CS3 / В. Ремезовский . - СПб. : Питер, 2007

17.Технические средства информатизации : учебник / Н . В . Максимов ; 2 - е изд. , перераб. и доп. - М : ИНФРА М-Норма, 2008

18.Трайнев, В. А. Новые информационные коммуникационные технологии в образовании [Текст] / В. А. Трайнев, В. Ю. Теплышев, И. В. Трайнев — М.: ИТК Дашков и Ко, 2009. — 320 с.

или др.).