

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа рабочего поселка Шемышейка  
имени Героя Советского Союза Александра Тимофеевича Бодряшова  
(МБОУ СОШ р.п. Шемышейка)

ПРИНЯТО  
на заседании педагогического совета  
МБОУ СОШ р.п. Шемышейка  
Протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ  
директор МБОУ СОШ р.п. Шемышейка

М.М. Гудожникова  
Приказ от 01.09.2025 № 106

**Рабочая программа**  
**Компьютерная графика**  
**«В мире мультимедиа»**  
**Направленность: техническая**  
**Возрастная категория – 11-12 лет**  
**Срок реализации – 1 год**

Разработал:  
педагог дополнительного образования  
Паршина Н.В.

р.п.Шемышейка  
2025

## 1 Введение

Развитие современного общества происходит в эпоху информатизации, характеризующейся применением средств информационных технологий во многих сферах деятельности человека, в том числе в сфере образования. Рациональное сочетание традиционных образовательных средств с современными информационными и компьютерными технологиями (ИКТ) является одним из возможных путей решения задачи модернизации образования. Средства ИКТ способствуют развитию личностных качеств личности, вариативности и индивидуализации школьного образования. Современные ИКТ обеспечивают активное, творческое овладение учащимся изучаемого предмета, позволяют изложить материал на новом качественно более высоком уровне. Их применение открывает принципиально новые возможности в организации учебного процесса.

Что же такое мультимедиа? Мультимедиа — это интерактивные (диалоговые) системы, обеспечивающие одновременную работу со звуком, анимированной компьютерной графикой, видеокадрами, статическими изображениями и текстами. Под этим термином понимается одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам. При этом пользователю, как правило, отводится активная роль. Другими словами, мультимедиа — это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь. В настоящее время никто не станет оспаривать тот факт, что использование информационных технологий оказывает заметное влияние на содержание, формы и методы обучения. Феномен внедрения ИТ в преподавательскую деятельность является предметом пристального внимания и обсуждения ученых, методистов, педагогов–практиков. Необходимо отметить, что информационные технологии всегда были неотъемлемой частью педагогического процесса и в «докомпьютерную эпоху». Это, прежде всего, связано с тем фактом, что процесс обучения является информационным процессом. Но только с появлением возможности использования компьютеров в образовательном процессе сам термин «информационные технологии» приобрел новое звучание, так как стал ассоциироваться исключительно с применением ПК. Таким образом, появление компьютера в образовательной среде явилось своего рода каталогизатором тех тенденций, которые обнажили информационную суть процесса обучения.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих.

Школьный предмет информатика дает необходимое, но недостаточное для детей среднего возраста количества знаний по наглядному представлению информации в компьютерном варианте. В то же время

процесс составления ярких презентаций, слайд фильмов процесс творческий и интересный именно для учащихся среднего возраста 11 -14 лет. Составление самопрезентации способствует самоанализу собственной деятельности, стремление обогатить большим количеством информации свою презентацию, что имеет большое воспитательное значение. Знакомство с презентациями ровесников способствует расширению кругозора детей, их представление о возможностях досуговой деятельности.

Бесспорно, что мультимедийные технологии обогащают процесс обучения и воспитания, позволяют сделать процесс более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонент обучаемого. Так, согласно Г. Кирмайеру, при использовании интерактивных мультимедийных технологий в процессе обучения доля усвоенного материала может составить до 75%. Вполне возможно, что это, скорее всего, явно оптимистическая оценка, но о повышении эффективности усвоения учебного материала, когда в процесс восприятия вовлекаются и зрительная и слуховая составляющие было известно задолго до появления компьютеров. Мультимедийные технологии превратили учебную наглядность из статической в динамическую, то есть появилась возможность отслеживать изучаемые процессы во времени. Раньше такой возможностью обладало лишь учебно-образовательное телевидение, но у этой области наглядности отсутствует аспект, связанный с интерактивностью. Моделировать процессы, которые развиваются во времени, интерактивно менять параметры этих процессов, очень важное дидактическое преимущество мультимедийных обучающих систем. Тем более довольно много образовательных задач связанных с тем, что демонстрацию изучаемых явлений невозможно провести в учебной аудитории, в этом случае средства мультимедиа являются единственно возможными на сегодняшний день.

## **2 Пояснительная записка**

Рабочая программа разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказом Министерства образования и науки от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и школы.

Каковы особенности детального изучения данной программы и использования знаний на практике?

В сфере обучения, особенно с появлением операционной системы Windows, открылись новые возможности. Главными из них стали доступность диалогового общения в так называемых интерактивных программах и возможность широкого использования графики (рисунков, схем, диаграмм, чертежей, карт, фотографий).

Применение графических иллюстраций в учебных компьютерных системах позволяет на новом уровне передавать информацию обучаемому и улучшать ее понимание. Учебные программные продукты, использующие графику, способствуют развитию таких важных качеств, как интуиция, образное мышление.

Возросшая производительность персональных компьютеров сделала возможным достаточно широкое применение технологий мультимедиа.

Главная задача мультимедиа-презентации – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Такая особенность мультимедиа, как интерактивность, присущая сугубо дидактическому компьютерному средству и отличающая его от традиционных информационных экранных средств, способствует наиболее прочному усвоению учебного содержания, предъявленного с помощью данного средства

Кружок «Компьютерная графика» - это творческое объединение учащихся по интересам.

Выполняя практические задания, учащиеся развиваются, создают сами творческие проекты. В процессе создания творческих работ, учащиеся смогут освоить работу с дополнительным оборудованием: сканером, микрофоном; научатся быстро ориентироваться в системе, приложениях и программах.

Программа имеет техническую направленность.

### **Цели:**

Данный кружок создается в целях повышения результативности учебно-воспитательного процесса, организации на его базе различных форм образовательной деятельности учащихся и развития их личностных качеств.

### **Задачи:**

- \* развивать интерес детей к овладению ИКТ - технологиями;
- \* развивать медиакультуру учащихся;
- \* формировать ИКТ - компетентности учащихся;
- \* развивать умения анализировать и оценивать полученную информацию, необходимую для выполнения различных задач;
- \* формировать умения создавать цифровую информацию для эффективного общения;
- \* формировать умения использовать технические средства для облегчения работы с аудиторией;
- \* формировать умения передачи результатов своей работы в электронном виде с помощью различных средств.

**Основные формы организации занятий:** лекционно-практические занятия, практикум, самостоятельные и групповые работы. Методическая установка курса – обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной работы по практическому созданию презентаций. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме индивидуальной работы, применяется и групповая работа. Предлагаемые занятия составляются таким образом, чтобы обучающиеся изучили теоретический материал, который применяется на практических занятиях. Применение на практике полученных теоретических знаний позволяет обучающимся овладеть умением создавать собственные презентации. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение.

При проведении занятий курса предлагается использовать следующие **формы работы:**

- демонстрационная - ученики слушают объяснения учителя и наблюдают за демонстрационным экраном;
- фронтальная - ученики работают под управлением учителя;
- самостоятельная - ученики выполняют творческие задания в течение части занятия или в свободное от занятий время;
- практическая - ученики выполняют задания в течение занятия;
- индивидуальная – ученики самостоятельно выполняют задания;
- проектная - ученики выполняют индивидуальные работы по тематике изучаемого курса.

Основным методом обучения в данном курсе является метод проектов.

Проектная деятельность позволяет развивать исследовательские и творческие способности обучающихся. Метод проектов дает возможность рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем действительности в совместной деятельности школьников.

Программа разработана для учеников 5 классов, по 1 часа 1 раз в неделю.

### **3 Ожидаемые результаты**

- развитие коммуникативных способностей и культуры устной и письменной речи.
- разработка и выпуск медиа-продуктов;
- активизация межшкольных и меж возрастных связей;
- формирование образного мышления и воображения, развитие навыка продуктивной деятельности;
- информационного пространства.

## **4 Содержание программы**

### **Создание презентаций в среде PowerPoint (5ч)**

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

### **Компьютерная графика (10ч)**

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Изучение инструментов редакторов. Обработка изображений с помощью программы Paint и Adobe Photoshop. Создание фотомонтажей и коллажей в программе Adobe Photoshop.

### **Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, iPhoto (20ч).**

**История фотографирования.** Современные фотокамеры. Устройство фотокамеры.

**Начальные навыки фотографирования.** Рекомендации по технике фото съемки. Фотокамера, элементы управления. Сюжетные программы, установка размеров изображения, форматы файлов. Подсоединение к компьютеру.

**Работа в программе iPhoto.** Интерфейс программы. Создание альбома, удаление фото, архив, корзина, варианты просмотра. Импорт фото. Просмотр и сортировка. Редактирование изображений. Обрезка. Преобразование в черно-белую фотографию. Создание альбома. Параметры и варианты альбомов. Оформление. Публикация. Сохранение, передача, запись фото.

**Создание мультфильма из фотографий.** Выбор темы мультфильма, разработка сценария. Подготовка цифровых фотографий для мультфильма в соответствии со сценарием. Размещение фотографий в проекте, вставка титров, эффектов, наложение музыкального сопровождения. Экспорт. Размещение мультфильма на [Youtube.com](https://www.youtube.com).

**Создание видеоролика.** Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика. Работа в программах iMovie, MovieMaker. Съемка видеосюжета. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Просмотр получившегося фильма. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Вставка видеоролика в презентацию.

## 5 Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во	УУД
1.	Создание презентаций	5	<p><i>Личностные</i> освоение роли ученика; формирование интереса к учению.</p> <p><i>Познавательные</i> определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; отвечать на простые вопросы учителя.</p>
2.	Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop	10	<p><i>Личностные</i> освоение роли ученика; формирование интереса к учению.</p> <p><i>Познавательные</i> определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; отвечать на простые вопросы учителя.</p> <p><i>Коммуникативные</i> соблюдать простейшие нормы речевого этикета, слушать и понимать речь других; взаимодействовать в паре; участвовать в диалоге на занятии и в жизненных ситуациях.</p>
3	Основы мультимедиа и. Работа в программах Movie Maker, iMovie, iPhoto	20	<p><i>Личностные</i> освоение роли ученика; формирование интереса к учению.</p> <p><i>Познавательные</i> определять умения, которые будут сформированы на основе изучения данного раздела; отвечать на простые вопросы учителя.</p> <p><i>Коммуникативные</i> соблюдать простейшие нормы речевого этикета, слушать и понимать речь других; взаимодействовать в паре; участвовать в диалоге на занятии и в жизненных ситуациях.</p>
	Итого:	35	

## 6 Календарно-тематическое планирование

Дата		Тема	Кол.
по план	Факт		Час
Создание презентаций в среде PowerPoint			5
		Вводное занятие. Техника безопасности.	1
		Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов	1
		Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1
		Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	1
		Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	1
Компьютерная графика. Работа в программах Paint, Adobe Photoshop			10
		Введение в компьютерную графику. Редакторы	1
		Графический редактор Paint, инструменты.	1
		Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop	1
		Выбор цвета. Палитры цветов	1
		Способы определения цвета. Инструменты	1
		Инструмент графические объекты	1
		Инструмент обработки изображений	1
		Инструменты Кисть, Заливка	1
		Вставка, копирование, поворот	1
		Фильтры, способы их применения.	1
Основы мультипликации. Работа в программах Movie Maker, IMovie, IPhoto			20
		Виды мультипликационных фильмов	1
		Программа Movie Maker	1
		Наш первый мультфильм Продумывание декораций для мультфильма, их изготовление	1
		Герои мультфильма	1



		Устройство фото камеры. Обзор программ для обработки фото.	1
		Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки	1
		Фотографирование сюжетов сказки	1
		Копирование фотографий в папку компьютера, в программу Movie Make	1
		Вставка фотографий на ленту времени в программу Movie Maker	1
		Озвучивание мультфильма	1
		Видеопереходы и видеоэффекты.	1
		Монтирование и запись мультфильма	1
		Размещение мультфильма на <a href="https://www.youtube.com">Youtube.com</a> . и показ мультфильма	1
		Начальные навыки фотографирования. Рекомендации по технике фото съемки.	1
		Работа над своим мультфильмом	5
		Представление и обсуждение работы	1
Итого			35