

Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования «Дом детского творчества»
муниципального образования Арсеньевский район

«Утверждаю»
Директор МОУ ДО «ДДТ»

Т.Н. Ларина
Приказ № 50-п от 31.08.2017 г.



Рассмотрена на заседании
педагогического совета
МОУ ДО «ДДТ»
Протокол №1 от 30.08.2017 г.

Дополнительная общеразвивающая программа «Мувик и команда»

Направленность: научно-техническая
Уровень образования: основное общее образование
Срок реализации: 5 лет
Возраст: 6-15 лет
Составил: педагог дополнительного образования
И.Б. Щепоткина

Арсеньево, 2015 год

Пояснительная записка.

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. Применение компьютерной техники в современном мире стало незаменимым. А с появлением огромного количества графических редакторов (Adobe Photoshop, Gimp и т.д.), позволяющих визуализировать сложнейшие вычислительные процессы в виде рисунков и трехмерных объектов, начинается новая эра в компьютерной промышленности – компьютерная графика. Этот новый вид искусства не уничтожает в человеке творца, скорей наоборот, графические редакторы используются только в качестве инструмента, как для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Коллаж, созданный средствами компьютерной графики, - это движение художественного замысла от четкой предметности натюрморта, от реального мотива пейзажа к свободной композиции, к абстрактной форме. Не являясь материальной средой, компьютерные технологии, предоставляют художнику широкий спектр возможностей работать в традиционных или в авангардных направлениях, иметь индивидуальный творческий почерк, основанный на выборе используемых эффектов. Учитывая актуальность данного вопроса и нарастающий интерес к данной области у современной молодежи, мною была разработана программа «Мувик и команда». Название программы «Мувик и команда» является производным от названия компьютерной программы для создания видеороликов и слайд-шоу Windows Movie Maker, т.к. в объединении по интересам обучающиеся познают мир огромных возможностей создать настоящее художественное произведение при использовании мультимедиа технологий.

Решение задачи предполагает:

1. Создание рисунков , коллажей и анимации в технике компьютерной графики;
2. помощь в постановке целей презентации;
3. проработку плана презентации, её логической схемы;
4. стилевое решение презентации;
5. дизайн слайдов презентации;
6. создание анимационных и видео-роликов;
7. озвучивание презентации;
8. сборку презентации.
9. Создание обучающего видео.
10. Создание викторин,опросов.

ЦЕЛЬ:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов информационных технологий. Формирование у обучающихся умения владеть компьютером, как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив детей к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить обучающихся создавать , обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного

Дополнительная образовательная программа «Мувик и команда» разработана в 2011 году .

В 2013 году доработана и приведена в соответствие с «Требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей», утверждёнными на заседании научно-методического совета по дополнительному образованию детей Минобразования России от 03.06.2003 г., рассчитана на 3 года обучения детей 7-15 лет. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Всего 144 часа в год.

В 2014 году в программу внесены дополнения для четвёртого года обучения.

В первый год обучения обучающиеся знакомятся с компьютерными программами : Adobe Photoshop, Windows Movie Maker, GIMP с помощью которых учатся создавать рисунки , коллажи и анимацию.

В 2015 году в программу внесены дополнения для пятого года обучения.

Во второй год обучения обучающиеся углубляют свои знания и совершенствуют умения в работе с компьютерными программами : Adobe Photoshop, Windows Movie Maker, GIMP , знакомятся с программами для создания флешанимации Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver и программой для создания видео роликов и презентаций ProShow Producer.

В третий год обучения обучающиеся углубляют свои знания и совершенствуют умения в работе с компьютерными программами : Adobe Photoshop, Windows Movie Maker, GIMP , Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver , ProShow Producer , знакомятся с программой для создания флешанимации Sothink SWF Easy и созданием компьютерных игр-Game Maker.

В четвёртый год обучения обучающиеся углубляют свои знания и совершенствуют умения в работе с компьютерными программами : Adobe Photoshop, Windows Movie Maker, Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver , ProShow Producer , Sothink SWF Easy , знакомятся с основами сайтостроения и языком разметки гипертекстовых документов HTML.

В пятый год обучающиеся углубляют свои знания и совершенствуют умения в работе с компьютерными программами: Camtasia Studio -для записи обучающего видео, викторин, опросов, презентаций. Погружаются в волшебный мир флеш анимации с помощью программы Sothink SWF Quicker (создание музыкальных открыток, минифотоальбомов, игр-разгадывание ребусов, загадок, создание флеш часиков).

Программа носит научно-техническую направленность.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям, учитывая требования санитарно-эпидемиологических правил, продолжительность занятий с детьми возраста до 10 лет составляет-30 минут, поэтому в расчёт времени на прохождение программы , академический час равен 30 минутам, определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Наиболее удачная форма организации труда – коллективное выполнение работы. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями, среди которых родители, бабушки, дедушки ребят, участие в конкурсах творческих работ.

В конце года обучения – конкурс и защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

Условия для реализации программы.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

1. Наличие индивидуальных компьютеров (а еще лучше ноутбуки) для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося с выходом в сеть интернет.
2. Программа Adobe Photoshop
3. Программа Windows Movie Maker
4. Программа GIMP
5. Программа ProShow Producer
6. Программы для создания флеш анимации.
7. Camtasia Studio
8. На рабочем месте педагога должны быть методические пособия, дидактические материалы.
9. Проектор.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет, в котором проводятся занятия объединения, соответствует требованиям

материального и программного обеспечения.
Кабинет оборудован согласно правилам пожарной безопасности .

Ожидаемые результаты.

Обучающиеся, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны создать фотоколлажи, статичные и анимационные изображения , флеш и видео ролики по выбранной теме, простейшие игры.

К концу обучения учащиеся должны:

Знать:

- 1.Интерфейс Adobe Photoshop , GIMP ,Windows Movie Maker , ProShow Producer
- 2.Создание коллажей, анимации.
- 3.Правила вставки изображения, звука..
- 4.Как создается видео ролик, презентация.
- 5.Как создать простейшие игры в программе Game Maker.
- 6.Основные принципы сайтостроения и язык HTML.
- 7.Работать в программе Camtasia Studio.
- 8.Работать в программе Sothink SWF Quicker (создание музыкальных открыток, минифотоальбомов, игр-разгадывание ребусов, загадок, создание флеш часиков).

Уметь :

- 1.Рисовать, создавать коллажи в технике компьютерной графики, анимацию, видео-ролики.
- 2.Определять тему для рисунков , коллажей, анимации, видео-ролика.
- 3.Выполнить анимацию, видео-ролик по выбранной теме .
- 4.Проанализировать свою работу. Выделять успешные и неудачные моменты.
- 5.Создавать простейшие игры в программе Game Maker.
- 6.Создавать сайт с использованием готовых шаблонов, менять оформление сайта, наполнять сайт контентом.
7. Записывать обучающее видео, викторины, опросы, презентации.
- 8.Создавать музыкальные открытки, минифотоальбомы, игры-разгадывание ребусов, загадок, флеш часики,таймеры обратного отсчёта.

	анимации Abrosoft FantaMorph, AleoFlash IntroBanner Maker, ArtWaver															
1 2	Создание анимации Abrosoft FantaMorph, AleoFlash IntroBanner Maker, ArtWaver			5	1,5	3,5				36	9,5	26,5				
1 3	Программа ProShow Producer			6	1,5	4,5										
1 4	Подготовка видео и аудио файлов для создания роликов и анимаций			4	1	3										
1 5	Знакомство с интерфейсом программы						1	1	1							

	аммы для создания флеш анимации Sothink SWF Easy															
16	Создание флеш анимации в программе Sothink SWF Easy						11	11	11	24	6,5	17,5				
17	Знакомство с интерфейсом программы для создания игр Game Maker						2	2	2							
18	Создание игр в программе Game Maker						19	19	19							
19	Основы сайтостроения									34	9,5	24,5				
20	Программа Camtasia Studio												78	19,5	58,5	
21	Флешанимации												63	16	47	

я в прогр амме Sothi nk SWF Quick er																
Закл ючит ельно е занят ие.	1	1	-	1	1		1	1	1	1	1		1	1	1	
Итог о:	14 4	37	107	144	36,5	107,5										

Учебно-тематический план

Первый год обучения(144 ч.)

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1.	Вводное занятие.	2	0,5	1,5
2.	Знакомство с интерфейсом GIMP	2	0,5	1,5
3.	Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop	2	0,5	1,5
4.	Рисование и создание коллажей в Adobe Photoshop	24	6	18
4.1	Рисование «Полянка» инструментом «кисть»	2	0,5	1,5
4.2	Рисование «Дерево» инструментом «кисть»	2	0,5	1,5
4.3	Рисование «Дерево» инструментом «произвольная фигура»	2	0,5	1,5
4.4	Рисование «Цветы» инструментом «кисть»	2	0,5	1,5
4.5	Рисование «Цветы» инструментом «произвольная фигура»	2	0,5	1,5
4.6	Рисование «Бабочка» инструментом «кисть»	2	0,5	1,5
4.7	Рисование «Бабочка» инструментом «произвольная фигура»	2	0,5	1,5
4.6	Рисование «Одуванчик» инструментом «кисть» с применением фильтра «Радиальное размытие»	2	0,5	1,5
4.7	Рисование «Пушистик»	2	0,5	1,5
4.8	Создание коллажа «Полянка». Знакомство с инструментом трансформирование.	2	0,5	1,5
4.9	Создание коллажа «Лес»	2	0,5	1,5
4.10	Рисование на свободную тему.	2	0,5	1,5
4.11	Коллаж на свободную тему.	2	0,5	1,5
4.12	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5

5	Создание коллажей и рисование в GIMP	10	2,5	7,5
5.1	Рисование «Домик» инструментом «кисть»	2	0,5	1,5
5.2	Рисование «Горы»	2	0,5	1,5
5.3	Рисование «Море»	2	0,5	1,5
5.4	Коллаж–открытка «Доброе утро»	2	0,5	1,5
5.5	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
6	Знакомство с интерфейсом Windows Movie Maker	3	1	2
7	Создание анимации в Adobe Photoshop.	82	20,5	61,5
7.1	Анимация движения автомобиля.	2	0,5	1,5
7.2	Анимация «Летит самолёт»	2	0,5	1,5
7.3	Анимация «Дождь»	2	0,5	1,5
7.4	Анимация «Падает снег»	2	0,5	1,5
7.5	Анимация «Плывут облака»	2	0,5	1,5
7.6	Анимация текста «Бегущая строка»	2	0,5	1,5
7.7	Анимация текста «Появление и исчезание»	2	0,5	1,5
7.8	Анимация текста с градиентом.	2	0,5	1,5
7.9	Анимация текста «переливы цвета»	2	0,5	1,5
7.10	Анимация «Движение по кругу»	2	0,5	1,5
7.11	Анимация воды фильтром «Искажение»	2	0,5	1,5
7.12	Анимация воды фильтром «Шум»	2	0,5	1,5
7.13	Анимация воды фильтром «зерно»	2	0,5	1,5
7.14	Анимация блеска фильтром «шум»	2	0,5	1,5
7.15	Анимация блеска фильтром «рендеринг-блик»	2	0,5	1,5
7.16	Анимация блеска фильтром «шум»	2	0,5	1,5
7.17	Анимация блеска инструментом «осветление»	2	0,5	1,5
7.18	Анимация кистями «Мерцающие звёзды»	2	0,5	1,5

7.19	Анимация кистями «Салют»	2	0,5	1,5
7.20	Анимация «Бегущие огоньки»	2	0,5	1,5
7.21	Анимация «Мигающие огоньки»	2	0,5	1,5
7.22	Анимация «День и ночь»	2	0,5	1,5
7.23	Анимация огня инструментом осветлитель	2	0,5	1,5
7.24	Анимация огня фильтром «Пластика»	2	0,5	1,5
7.25	Анимация «Эффект движения»	2	0,5	1,5
7.26	Анимация «Вальс цветов»	2	0,5	1,5
7.27	Анимация «Прыгающие человечки»	2	0,5	1,5
7.28	Анимация «Солнечные лучи» градиентом	2	0,5	1,5
7.29	Анимация «Солнечные лучи» фильтрами	2	0,5	1,5
7.30	Анимация «Движущаяся рамка»	2	0,5	1,5
7.31	Анимация «Вращение звезды»	2	0,5	1,5
7.32	Анимация коррекцией	2	0,5	1,5
7.33	Анимация «Водопад»	2	0,5	1,5
7.34	Анимация «Солнечный зайчик»	2	0,5	1,5
7.35	Анимация « Доброе утро»	2	0,5	1,5
7.36	Анимация «Добрый вечер»	2	0,5	1,5
7.37	Анимация « Сказка»	2	0,5	1,5
7.38	Анимация «С Днём рождения»	2	0,5	1,5
7.39	Анимация «В свете фонарика»	2	0,5	1,5
7.40	Анимация « Полёт шарика»	2	0,5	1,5
7.41	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
8	Создание анимации и коллажей в GIMP	12	3	9
8.1	Анимация мигающие огоньки.	2	0,5	1,5
8.2	Анимация движения.	2	0,5	1,5
8.3	Анимация мерцание.	2	0,5	1,5
8.4	Анимация блеска фильтром «шум»	2	0,5	1,5
8.5	Анимация блеска	2	0,5	1,5

	фильтром «зерно»			
8.6	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
9	Создание роликов и презентаций с использованием собственных изображений и анимаций.	6	1,5	4,5
9.1	Создание ролика «Сказка»	2	0,5	1,5
9.2	Создание ролика «С Днём рождения»	2	0,5	1,5
9.3	Создание ролика на свободную тему. Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
10	Заключительное занятие.	1	1	-
	Итого:	144	37	107

Краткое содержание программы. 1 год обучения.

- 1. Вводное занятие. 2 ч.** Понятие «компьютерная графика и анимация», форматы изображений jpg, gif, png, psd. Характеристика форматов изображений. Понятие «файл».
- 2. Знакомство с интерфейсом Adobe Photoshop. 2 ч.** Функции программы Adobe Photoshop, меню, панель инструментов.
- 3. Создание коллажей и рисование в Adobe Photoshop. 24 ч.** Понятие коллаж, отличие рисунка от коллажа. Основные приёмы рисования и составление коллажей в программе Adobe Photoshop.
- 4. Знакомство с интерфейсом GIMP. 2 ч.** Ознакомление с программой GIMP, меню, панель инструментов.
- 5. Создание коллажей и рисование в GIMP. 10 ч.** Основные приёмы рисования и составление коллажей в программе GIMP.
- 6. Знакомство с интерфейсом Windows Movie Maker 3 ч.** Функции программы, меню, панель инструментов. Форматы файлов изображений, поддерживаемых программой.
- 7. Создание анимации в Adobe Photoshop. 82 ч.** Понятие «анимация». Принципы анимации, методы анимации с помощью стандартных инструментов программы Adobe Photoshop: кистей, фильтров, трансформированием. Сохранение анимации.
- 8. Создание анимации в GIMP. 12 ч.** Методы анимации с помощью стандартных инструментов программы GIMP: кистей, фильтров, трансформированием.. Сохранение анимации.
- 9. Создание роликов с использованием собственных изображений и анимаций. 6 ч.** Творческая работа по созданию сюжета, сценария. Понятие «сценарий», «сюжет» ролика, подбор изображений, подготовка видеоматериалов, выбор музыки, озвучивание.
- 10. Заключительное занятие. 1 ч.** Подведение итогов обучения за год, показ работ родителям.

Учебно-тематический план

Второй год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	2	0,5	1,5
2	Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5	12	3	9
2.1	Коррекция фото с помощью корректирующего слоя «Цветовой тон/Насыщенность»	2	0,5	1,5
2.2	Коррекция фото с помощью инструмента «Кривые и Уровни»	2	0,5	1,5
2.3	Коррекция фото с помощью фильтра «Контурная резкость»	2	0,5	1,5
2.4	Коррекция фото с помощью фильтра «Размытие по Гауссу»	2	0,5	1,5
2.5	Коррекция фото «Устранение красных глаз»	2	0,5	1,5
2.6	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
3	Рисование и коллажи в Adobe Photoshop PS5	12	3	9
3.1	Рисование «Полянка» инструментом «Произвольная фигура»	2	0,5	1,5
3.2	Рисование поздравительной открытки «Поздравляю»	2	0,5	1,5
3.3	Составление коллажа-открытки «Поздравляю»	2	0,5	1,5
3.4	Рисование рамки для фото кистями.	2	0,5	1,5
3.5	Создание коллажа «Рамочка для фото» с использованием клипарта .	2	0,5	1,5
3.6	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
4	Создание анимации в	94	23,5	70,5

	Adobe Photoshop PS5			
4.1	Анимация «Листопад»	2	0,5	1,5
4.2	Анимация «Снег идёт»	2	0,5	1,5
4.3	Плавная анимация движения	2	0,5	1,5
4.4	Анимация «Движущаяся рамка»	2	0,5	1,5
4.5	Анимация фильтром «AlienSkin Xenofex» - созвездие , мерцающие звёзды	2	0,5	1,5
4.6	Анимация фильтром «AlienSkin Xenofex» - созвездие- плавное свечение звёзд	2	0,5	1,5
4.7	Анимация фильтром «AlienSkin Xenofex» - облака	2	0,5	1,5
4.8	Анимация фильтром «AlienSkin Xenofex» - дым	2	0,5	1,5
4.9	Анимация фильтром «AlienSkin Xenofex» - текстура	2	0,5	1,5
4.10	Анимация фильтром «eyesandy»-огонь	2	0,5	1,5
4.11	Анимация фильтром «eyesandy»-волосы	2	0,5	1,5
4.12	Анимация фильтром «eyesandy»-дым	2	0,5	1,5
4.13	Анимация фильтром «eyesandy»-звезда	2	0,5	1,5
4.14	Анимация фильтром «eyesandy»-стекло	2	0,5	1,5
4.15	Анимация фильтром «eyesandy»-хром	2	0,5	1,5
4.16	Анимация фильтром «eyesandy»-капли воды	2	0,5	1,5
4.17	Анимация фильтром	2	0,5	1,5

	«eyesandy»-текстура			
4.18	Анимация фильтром «eyesandy»- переплетение	2	0,5	1,5
4.19	Анимация фильтром «eyesandy»-плавление	2	0,5	1,5
4.20	Анимация фильтром «Filters Unlimited 2.0»- «солнечные лучи»	2	0,5	1,5
4.21	Анимация фильтром «Filters Unlimited 2.0»- «освещение»	2	0,5	1,5
4.22	Анимация фильтром «Filters Unlimited 2.0»- «калейдоскоп»	2	0,5	1,5
4.23	Анимация фильтром «Filters Unlimited 2.0»- «Старое кино»	2	0,5	1,5
4.24	Анимация эффект старой киноплёнки фильтром «шум»	2	0,5	1,5
4.25	Анимация эффект старой киноплёнки фильтром «Зерно»	2	0,5	1,5
4.26	Анимация «В свете фонарика»	2	0,5	1,5
4.27	Анимация фильтром StarFilter Pro « Вращение звезды»	2	0,5	1,5
4.28	Анимация фильтром StarFilter Pro « Блеск	2	0,5	1,5

	драгоценностей»			
4.29	Анимация воды фильтром Redfield Water Ripples	2	0,5	1,5
4.30	Анимация фракталов фильтром Redfield	2	0,5	1,5
4.31	Анимация фильтром «Рендеринг-эффекты освещения»	2	0,5	1,5
4.32	Анимация фильтром «Sparkle»	2	0,5	1,5
4.33	Анимация фильтром «Искажение-волна»	2	0,5	1,5
4.34	Анимация фильтром «Искажение-зигзаг	2	0,5	1,5
4.35	Анимация фильтром «Искажение- искривление»	2	0,5	1,5
4.36	Анимация фильтром «Искажение-океанские волны»	2	0,5	1,5
4.37	Анимация фильтром «Искажение-полярные координаты»	2	0,5	1,5
4.38	Анимация фильтром «Искажение-рябь»	2	0,5	1,5
4.39	Анимация фильтром «Искажение- скручивание»	2	0,5	1,5
4.40	Анимация фильтром «Искажение-смещение»	2	0,5	1,5
4.41	Анимация фильтром «Искажение-стекло»	2	0,5	1,5
4.42	Анимация фильтром	2	0,5	1,5

	«Искажение-сферизация»			
4.43	Анимация фильтром «Штрихи-аэрограф»	2	0,5	1,5
4.44	Анимация фильтром «Штрихи-разбрызгивание»	2	0,5	1,5
4.45	Анимация фильтром «Эскиз-волшебный карандаш»	2	0,5	1,5
4.46	Анимация фильтром «Эскиз-рваные края»	2	0,5	1,5
4.47	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
5	Знакомство с интерфейсом программ для создания анимации Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver	2	0,5	1,5
6	Создание анимации Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver	5	1,5	3,5
6.1	Анимация воды, движения облаков в программе Abrosoft FantaMorph	2	0,5	1,5
6.2	Анимация в программе Aleo Flash Intro Banner Maker-баннеры	2	0,5	1,5
6.3	Анимация в программе ArtWaver	1	0,5	0,5
7	Программа ProShow Producer	6	1,5	4,5
7.1	Знакомство с интерфейсом ProShow Producer	2	0,5	1,5
7.2	Создание видео роликов в ProShow Producer	2	0,5	1,5
7.3	Создание видео роликов в ProShow Producer	2	0,5	1,5
8	Подготовка видео и аудио файлов для создания роликов и анимаций	4	1	3

8.1	Нарезка видео файлов. Преобразование видео файлов в формат изображений.	2	0,5	1,5
8.2	Нарезка видео файлов. Преобразование видео файлов в формат изображений.	2	0,5	1,5
9	Создание роликов с использованием собственных анимаций.	6	1,5	4,5
10	Заключительное занятие.	1	1	-
	ИТОГО:	144	37	107

Краткое содержание программы.

2 год обучения.

- 1. Вводное занятие. 2 ч.** Краткий обзор программ для редактирования фото и создания анимаций.
- 2. Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5 -12 ч.** Основные приёмы коррекции и редактирования фото в Adobe Photoshop с помощью стандартных инструментов программы.
- 3. Рисование и коллажи в Adobe Photoshop PS5.-12 ч.** Составление открыток и тематических изображений методом рисования и коллажирования.
- 4. Создание анимаций в Adobe Photoshop PS5. 94 ч.** Принципы анимации, методы анимации с помощью стандартных инструментов программы Adobe Photoshop: кистей, фильтров, трансформированием. Сохранение анимации.
- 5. Знакомство с интерфейсом программ для создания анимации Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver. 2 ч.** Понятие «флешанимация», функции, меню и инструменты программ Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver.
- 6. Создание анимаций в Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver. 5 ч.** Способы создания анимации в программах Abrosoft FantaMorph, Aleo Flash Intro Banner Maker, ArtWaver. Сохранение результата. Редактирование анимаций в программе Adobe Photoshop.
- 7. Знакомство с интерфейсом ProShow Producer.-2 ч.** Функции программы ProShow Producer, меню, панель инструментов. Формат импорта и экспорта файлов.
- 8. Создание видео роликов в ProShow Producer. 6 ч.** Основные методы и приёмы создания видео роликов и презентаций в программе ProShow Producer.
- 9. Подготовка видео файлов для создания роликов и анимаций. 4 ч.** Способы нарезки видеофайлов. Преобразование видеофайлов в формат изображений.
- 10. Создание роликов с использованием собственных анимаций. 6 ч.** Обобщение полученных знаний, умений и навыков по созданию видеороликов. Самостоятельное выстраивание сюжета, подбор изображений, музыки.
- 11. Заключительное занятие. 1 ч.** Подведение итогов за год. Демонстрация работ перед родителями.

Учебно-тематический план

Третий год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	2	0,5	1,5
2	Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5	10	2,5	7,5
2.1	Редактирование фото с помощью инструмента «точечная восстанавливающая кисть»	2	0,5	1,5
2.2	Редактирование фото с помощью инструмента «восстанавливающая кисть»	2	0,5	1,5
2.3	Редактирование фото с помощью инструмента «штамп»	2	0,5	1,5
2.4	Редактирование фото с помощью инструмента «заплата»	2	0,5	1,5
2.5	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
3	Рисование и коллажи в Adobe PS5	8	2	6
3.1	Рамка для фото «Новый год»	2	0,5	1,5
3.2	Рисование открытки «С Новым годом !»	2	0,5	1,5
3.3	Составление коллажа «Фантастическая комната»	2	0,5	1,5
3.4	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
4	Создание анимации в Adobe Photoshop PS5	80	20	60
4.1	Анимация «Изогнутый текст»	2	0,5	1,5
4.2	Анимация «Скетч»	2	0,5	1,5
4.3	Анимация «Роса на цветке»	2	0,5	1,5
4.4	Анимация «Струи на стекле»	2	0,5	1,5
4.5	Анимация елочных украшений	2	0,5	1,5
4.6	Анимация текста на воде	2	0,5	1,5
4.7	Анимация «Красивый	2	0,5	1,5

	эффект»			
4.8	Анимация «Движущиеся полосочки»	2	0,5	1,5
4.9	Анимация летящего снега	2	0,5	1,5
4.10	Анимация льющейся жидкости	2	0,5	1,5
4.11	Анимация пламени свечи	2	0,5	1,5
4.12	Анимация «Глаза - Хэллоуин /Halloween»	2	0,5	1,5
4.13	Анимация дождя фильтром Искажение	2	0,5	1,5
4.14	Анимация «Зажигаем огоньки»	2	0,5	1,5
4.15	Анимация текста «Искрящийся с шумом»	2	0,5	1,5
4.16	Анимация «Лучистый текст»	2	0,5	1,5
4.17	Анимация «Марионеточные движения»	2	0,5	1,5
4.18	Анимация «Мультишный текст»	2	0,5	1,5
4.19	Анимация «Переливающийся текст»	2	0,5	1,5
4.20	Анимация текста «Сверкающий накал»	2	0,5	1,5
4.21	Анимация инструментом «Свободное трансформирование»	2	0,5	1,5
4.22	Анимация «Снег на тексте»	2	0,5	1,5
4.23	Анимация «Собирающаяся картинка»	2	0,5	1,5
4.24	Анимация «Собирающийся или рассыпающийся текст»	2	0,5	1,5
4.25	Анимация «3D вращение»	2	0,5	1,5
4.26	Наложение готовой анимации на фон	2	0,5	1,5
4.27	Плавная анимация звёзд с наложением.	2	0,5	1,5
4.28	Анимация «Лучистое сияние звёзд с поворотом кистей.»	2	0,5	1,5
4.29	Классическая сборка плавной анимации	2	0,5	1,5

4.30	Анимация «Бегущие звёздочки»	2	0,5	1,5
4.31	Анимация «Салют»	2	0,5	1,5
4.32	Анимация с точечным сиянием звёзд и фильтром AlienSkin Xenofex	2	0,5	1,5
4.33	Анимация «Эффект плавающих звёзд»	2	0,5	1,5
4.34	Анимация «Смена изображения»	2	0,5	1,5
4.35	Анимация «Падение/движение/ объектов на нескольких слоях»	2	0,5	1,5
4.36	Анимация «Движение в центр и из центра навстречу друг другу»	2	0,5	1,5
4.37	Бегущая анимация в тексте.	2	0,5	1,5
4.38	Анимация "Блики".	2	0,5	1,5
4.39	Анимация «Моргающие глазки»	2	0,5	1,5
4.40	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
5	Знакомство с интерфейсом программы для создания флеш анимации Sothink SWF Easy	1	0,5	0,5
6	Создание флеш анимации в программе Sothink SWF Easy	11	3	8
6.1	Флеш анимация «Плывут облака»	2	0,5	1,5
6.2	Флеш анимация «Падает снег»	2	0,5	1,5
6.3	Флеш анимация «Листопад»	2	0,5	1,5
6.4	Флеш анимация «Открытка «С Днём рождения»	2	0,5	1,5
6.5	Флеш анимация «Звёздное небо»	2	0,5	1,5
6.6	Итоговое занятие	1	0,5	0,5
7	Знакомство с интерфейсом программы для создания игр Game Maker	2	0,5	1,5

8.	Создание игр в программе Game Maker	19	5	14
8.1	Рисование спрайтов	2	0,5	1,5
8.2	Рисование фонов	2	0,5	1,5
8.3	Выбор объектов	2	0,5	1,5
8.4	Создание события «движение объекта»	2	0,5	1,5
8.5	Создание события «столкновение»	2	0,5	1,5
8.6	Создание события «удаление»	2	0,5	1,5
8.7	Создание события «очки»	2	0,5	1,5
8.8	Создание одноуровневой игры	2	0,5	1,5
8.9	Создание многоуровневой игры	2	0,5	1,5
8.10	Итоговое занятие	1	0,5	0,5
9	Создание роликов с использованием собственных изображений и анимаций.	10	2	8
9.1	Создание роликов в программе Movie Maker	2	0,5	1,5
9.2	Создание роликов в программе Movie Maker	2	0,5	1,5
9.3	Создание роликов в программе Movie Maker	2	0,5	1,5
9.4	Создание роликов в программе ProShow Producer	2	0,5	1,5
9.5	Создание роликов в программе ProShow Producer	2	0,5	1,5
10	Заключительное занятие.	1	1	-
	ИТОГО:	144	37	107

Краткое содержание программы.

3 год обучения.

1. Вводное занятие. 2 ч.

2. Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5 -10 ч. Редактирование и восстановление старых фото, секреты портретной ретуши.

3. Рисование и коллажи в Adobe Photoshop PS5.-8 ч. Рисование и коллажирование рамок для фото, тематических открыток.

4. Создание анимаций в Adobe Photoshop PS5. 80 ч. Приёмы выполнения сложных анимаций, способы применения нескольких видов анимаций на изображении.

5. Знакомство с интерфейсом программы для создания флеш анимации Sothink SWF Easy 1 ч. Функции программы, меню, инструменты. Форматы импорта и экспорта файлов.

6. Создание анимаций в Sothink SWF Easy 11 ч. Создание простейших анимаций в программе Sothink SWF Easy. Движение объектов, вращение, слайдшоу.

7. Знакомство с интерфейсом программы для создания игр Game Maker -2 ч. Функции программы, меню, инструменты. Форматы импорта и экспорта файлов.

8. Создание игр в программе Game Maker 19ч. Понятие сюжета игры, выбор главных героев, декораций. Рисование элементов игры. Понятия «спрайт», «объект», различие данных понятий, понятие «событие» объекта, добавление событий объекту. Понятие «скрипт», запись простейших скриптов, сборка игры.

9. Создание роликов с использованием собственных анимаций. 10 ч. Создание роликов с помощью программ Movie Maker и ProShow Producer. Обобщение полученных знаний, умений и навыков по созданию роликов в данных программах. Подбор эффектов и переходов кадров. Цветовое решение в подборе фона кадров. Творческая работа по созданию сюжета, сценария

10. Заключительное занятие. 1 ч. Подведение итогов года, демонстрация работ обучающихся перед родителями.

Учебно-тематический план

Четвёртый год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	2	0,5	1,5
2	Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5	10	2,5	7,5
2.1	Два способа увеличения и уменьшения масштаба изображения.	2	0,5	1,5
2.2	Ретушь портрета.	2	0,5	1,5
2.3	Осветление тёмной фотографии. Затемнение слишком светлой фотографии.	2	0,5	1,5
2.4	Сохранение фотографии. Подготовка фото к печати.	2	0,5	1,5
2.5	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
3	Рисование и коллажи в Adobe PS5	16	4	12
3.1	Украшение фотографии. Вставляем фото в рамку.	2	0,5	1,5
3.2	Узор для открыток.	2	0,5	1,5
3.3	Открытка в скетч.	2	0,5	1,5
3.4.	Изогнутый текст.	2	0,5	1,5
3.5.	Маска для фона.	2	0,5	1,5
3.6.	Маска ластик.	2	0,5	1,5
3.7	Текст из фоновой картинки	2	0,5	1,5
3.8	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
4	Создание анимации в Adobe Photoshop PS5	26	6,5	19,5
4.1	Рисуем блингами.	4	1	3
4.2	Анимация воды «Круги на воде»	2	0,5	1,5
4.3	Анимация соединения картинок.	2	0,5	1,5
4.4	Анимация кистью «Звёздочка»	2	0,5	1,5
4.5	Анимация «Бегущий	2	0,5	1,5

	блик»			
4.6	Анимация текста «Звёздная пыль»	2	0,5	1,5
4.7	Анимация «Шлейф»	2	0,5	1,5
4.8	Анимация «Светящиеся фигуры»	2	0,5	1,5
4.9	Анимация «Вращающаяся надпись»	2	0,5	1,5
4.10	Анимация «Световой эффект»	2	0,5	1,5
4.11	Анимация «Движение заднего плана»	2	0,5	1,5
4.12	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
5	Флеш анимация в Sothink SWF Easy	24	6,5	17,5
5.1	Создание эффектов.	6	2	4
5.2	Движение по кривой.	2	0,5	1,5
5.3	Движение по каракулям.	2	0,5	1,5
5.4	Создаем эффект грозы.	2	0,5	1,5
5.5	Несколько эффектов в одной анимации.	4	1	3
5.6	Флеш открытка.	4	1	3
5.7	Флеш фотоальбом	2	0,5	1,5
5.8.	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
6	Флеш анимация в программе Aleo Flash Intro Banner Maker	20	5	15
6.1	Эффекты фона.	2	0,5	1,5
6.2	Эффекты текста.	2	0,5	1,5
6.3	Слайд-шоу	2	0,5	1,5
6.4	Добавление флеш заготовок	4	1	3
6.5	Музыкальная флеш анимация	8	2	6
6.6	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
7.	Флеш анимация в программе Abrosoft FantaMorph, ArtWaver	16	4,5	11,5
7.1	Переход из одного изображения в другое Abrosoft FantaMorph .	2	0,5	1,5
7.2	Движение воды и облаков в Abrosoft FantaMorph.	2	0,5	1,5
7.3	Движение волос в Abrosoft FantaMorph.	2	0,5	1,5

7.4	Распускающиеся цветы в Abrosoft FantaMorph.	2	0,5	1,5
7.5	Эффекты природных явлений в ArtWaver	6	2	4
7.6	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
8.	Основы сайтостроения.	34	9,5	24,5
8.1	Основы HTML.	6	2	4
8.2	Коды изображений	2	0,5	1,5
8.3	Коды видео и флеш	2	0,5	1,5
8.4	Кнопки.	2	0,5	1,5
8.5	Теги форматирования текста.	2	0,5	1,5
8.6	Таблицы в HTML.	4	1	3
8.7	Создание сайта из шаблона.	2	0,5	1,5
8.8	Замена фона в шаблоне сайта.	2	0,5	1,5
8.9	Добавление украшений на сайт	2	0,5	1,5
8.10	Меню сайта	6	2	4
8.11	Баннеры для сайта.	2	0,5	1,5
8.12	Итоговое занятие.	2	0,5	1,5
9	Создание роликов с использованием собственных изображений и анимаций.	5	1,5	3,5
9.1	Создание роликов в программе Movie Maker	2	0,5	1,5
9.2	Создание роликов в программе ProShow Producer	3	1	2
10	Заключительное занятие.	1	1	-
	ИТОГО:	144	37	107

Краткое содержание программы.

4 год обучения.

1. Вводное занятие. 2 ч.

2. Обработка и редактирование фото в Adobe Photoshop PS5 -10 ч.

Редактирование фото, секреты портретной ретуши. Подготовка фото к печати.

3. Рисование и коллажи в Adobe Photoshop PS5.-16 ч.

Рисование и коллажирование рамок для фото, тематических открыток.

4. Создание анимаций в Adobe Photoshop PS5. 26 ч.

Приёмы выполнения сложных анимаций , способы применения нескольких видов анимаций на изображении.

5. Флеш анимация в Sothink SWF Easy 24 ч.

Создание флеш анимаций в программе Sothink SWF Easy. Движение объектов, вращение, слайдшоу.

6. Флеш анимация в программе Aleo Flash Intro Banner Maker-20 ч.

Создание флеш анимаций в программе Aleo Flash Intro Banner Maker . Эффекты фона, эффекты текста, добавление флешзаготовок. Добавление музыки, слайдшоу.

7. Флеш анимация в программе Abrosoft FantaMorph, ArtWaver-16 ч.

Создание флеш анимаций в программе Sothink SWF Easy. Движение объектов, эффекты, слайдшоу .

8. Основы сайтостроения. 34ч.

Основы HTML. Коды изображений. Коды видео и флеш

Кнопки. Теги форматирования текста. Таблицы в HTML. Создание сайта из шаблона.

Замена фона в шаблоне сайта. Добавление украшений на сайт. Меню сайта. Баннеры для сайта.

9. Создание роликов с использованием собственных анимаций. 5 ч.

Создание роликов с помощью программ Movie Maker и ProShow Producer. Обобщение полученных знаний, умений и навыков по созданию роликов в данных программах.

Подбор эффектов и переходов кадров. Цветовое решение в подборе фона кадров.

Творческая работа по созданию сюжета, сценария

10. Заключительное занятие. 1 ч. Подведение итогов года, демонстрация работ обучающихся перед родителями.

Учебно-тематический план

Пятый год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.(Обзор программы пятого года обучения)	2	0,5	1,5
2	Программа Camtasia Studio 8.	78	19,5	58,5
2.1	Возможности Camtasia Studio 8. Интерфейс .	2	0,5	1,5
2.2	Обзор редактора видеозаписей с экрана.	2	0,5	1,5
2.3	Инструменты – разрыв,переходы .	2	0,5	1,5
2.4	Вкладка аудио.	2	0,5	1,5
2.5	Работа с курсором,zoom-n-pan.	2	0,5	1,5
2.6	Инструмент callouts.	6	1,5	4,5
2.7	Инструмент Title Clips	2	0,5	1,5
2.8	Библиотека программы	2	0,5	1,5
2.9	Запись и редактирование аудио	2	0,5	1,5
2.10	Подписи (captions)для слайд-шоу.	2	0,5	1,5
2.11	Создание слайд-шоу .	2	0,5	1,5
2.12	Record Camera/	2	0,5	1,5
2.13	Инструмент «Picture-in-picture» (картинка в картинке)	2	0,5	1,5
2.14	Продюсирование проекта.	6	1,5	4,5
2.15	Изучение пункта меню «file»	2	0,5	1,5
2.16	Изучение пункта меню «Edit»(редактирование)	2	0,5	1,5
2.17	Работа с маркерами	2	0,5	1,5
2.18	Изучение пункта меню «View»	2	0,5	1,5
2.19	Запись презентации PowerPoint	4	1	3
2.20	Изучение пункта меню «Tools»(настройки программы)	2	0,5	1,5
2.21	Изучение пунктов меню Camtasia Records	4	1	3

2.22	Изучение пункта меню «MenuMaker»	4	1	3
2.23	Изучение пункта меню «Theater»(создание меню для веб-страниц)	4	1	3
2.24	Изучение пункта меню Player	2	0,5	1,5
2.25	Добавление водяного знака.	2	0,5	1,5
2.26	Запись опросов и викторин.	10	2,5	7,5
2.27	Итоговое занятие	2	0,5	1,5
3	Флешанимация в программе Sothink SWF Quicker	63	16	47
3.1	Возможности и интерфейс Sothink SWF Quicker	2	0,5	1,5
3.2	Анимация движения.	2	0,5	1,5
3.3	Вращение шара.	2	0,5	1,5
3.4.	Вращение звезды.	2	0,5	1,5
3.5.	Снегопад.	2	0,5	1,5
3.6.	Flash игра. Разгадываем ребусы, загадки. Скрипты для создания игр.	12	3	9
3.7	Мини фотоальбомчик во flash.	6	1,5	4,5
3.8	Музыкальная flash открытка.	12	3	9
3.9	Простая flash подпись с шаблонными эффектами.	4	1	3
3.10	Использование масок во flash	8	2	6
3.11	Таймер обратного отсчёта.	4	1	3
3.12	Часовой механизм.	6	1,5	4,5
3.13	Итоговое занятие.	1	0,5	0,5
4.	Заключительное занятие.	1	0,5	0,5
	Итого:	144	36,5	107,5

Краткое содержание программы.

5 год обучения.

1. Вводное занятие. 2 ч.

2. Программа Camtasia Studio 8. -78 ч.

Запись и редактирование видео с экрана, запись обучающего видео с пояснениями .

Запись презентаций ,создание викторин, опросов, меню дисков ,интерактивного меню.

3. Флешанимация в программе Sothink SWF Quicker .-63 ч.

Создание флешанимации , музыкальных открыток, викторин, игр: отгадывание ребусов, загадок, мини фотоальбомов, таймеров обратного отсчёта, часов.

4. Заключительное занятие. 1 ч. Подведение итогов года, демонстрация работ обучающихся перед родителями.

**Методическое обеспечение программы.
Список необходимого оборудования.**

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы - 10 шт.
3. Стулья - 12 шт.
4. Компьютеры (лучше ноутбуки) –10 шт.
5. Сканер.
6. Принтер.
7. Колонки
8. Экран и проектор .
9. Наборы съемных носителей информации
(диски, флешнакопители)
10. Аудио устройства
11. Компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы: «видеоуроки от О.Некрошаева», «видеоуроки от З.Лукьяненко» , учебный курс «Adobe Photoshop PS5 », уроки флешанимации в программе Sothink SWF Quicker, видеоуроки по работе в программе Camtasia Studio.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Курс Е.Карташова «Adobe Photoshop CS5» от А до Я"
2. Рейнбоу В. «Компьютерная графика». Энциклопедия. – СПб: Издательский дом «Питер», 2003 г
3. Залогова Л.А., «Практикум по компьютерной графике», Лаборатория Базовых Знаний, 2001 г.
4. Мураховский В.И. Компьютерная графика :Популярная энциклопедия,-М.:Компьютер-пресс,2001.
5. Рока Н., Что такое искусство?
6. Дедков В. Adobe Photoshop. Настольная книга мастера.- М.:Компьютер-пресс,2001.
7. Базылев Г.В. Photoshop CS. Самоучитель.- М.,Вильямс,2005 г.
- 8.Эрик Фримен,Элизабет Фримен «Изучаем HTML»

Для детей:

1. Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск. ООО Попурри. 1997.
2. Корриган Дж. Компьютерная графика. — М.: ЭНТРОП. 1995.
- 3.Т. А. Подосенина. Искусство компьютерной графики для школьников , БХВ-Петербург,2004 г.
4. Компакт–диски с уроками составителя программы Щепоткиной И..
- 5.Методические разработки И.Щепоткиной