

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа №2 «Образовательный центр» имени Героя
Российской Федерации Немцова Павла Николаевича с. Борское муниципального района
Борский Самарской области

РАССМОТРЕНО

на заседании ПО учителей
математики, информатики и
физики

Протокол № 1
от «30» августа 2023 г.

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора
по УВР

М.В. Немчинова

«31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ»
с. Борское

_____ Л. М. Жабина

Приказ № 92-од от 31.08.2023 г.

Рабочая программа элективного курса
**«Технология создания мультимедиа - продукта
(компьютерная графика, анимация, обработка и монтаж видео и звука)»**
11 класс

Составитель: Райзвих Н.С.

с. Борское, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс предназначен для учащихся физико-математического, социально - экономического, гуманитарного профиля и рассчитан на 34 часа

Актуальность курса

Изучение информатики открывает новые возможности для овладения такими современными методами научного познания, как формализация, моделирование, компьютерный эксперимент. Информатика привносит в учебный процесс новые виды учебной деятельности, многие умения и навыки, формируемые при ее изучении, носят в современных условиях общенаучный, общеинтеллектуальный характер.

Исключительно велика роль изучения информатики в социализации школьников, подготовке их к труду, профессиональной деятельности, в профессиональном самоопределении учащихся.

Анализ содержания профессиональной деятельности людей массовых профессий и особенно прогноз ее развития в ближайшей перспективе позволяют сделать вывод о возрастании роли подготовки учащихся в области информатики и информационных технологий.

Информационный компонент становится ведущей составляющей технологической подготовки человека, в какой бы сфере деятельности ему ни пришлось работать в будущем и, поэтому элективные курсы по информатике учитываются потребности и интересы школьников, обучающихся в разных профилях на старшей ступени школы.

Особенности курса

Элективный курс «Технология создания мультимедиа - продукта (компьютерная графика, анимация, обработка и монтаж видео и звука)» отличает востребованность его образовательных результатов. Знания, умения, навыки, способы деятельности, сформированные у школьников при его изучении, будут востребованы не только в выбранной ими последующей профессиональной деятельности, но и уже в школе.

Тематика курса предопределяет преобладание в его содержании практических занятий, проектной деятельности. На это ориентируют предлагаемые формы, методы и средства, используемые в данном курсе.

Так как этот курс могут выбрать школьники из разных профилей обучения, то во время изучения курса дифференцируется его содержание и планируемые образовательные результаты. Соответственно осуществляется подбор содержания учебных проектов, соотнося их с интересами школьников, выбравших разные профили обучения.

1. ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА

- Расширить представление об информационных технологиях создания мультимедиа продуктов: видео, анимация, фото и аудио
- Развитие познавательного интереса в области новых информационных технологий;
- Развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся через создание мультимедиа объектов с использованием соответствующих программ

- Воспитание ответственности за результаты своей работы в коллективе, адекватная оценка своего вклада в общее дело

Результаты обучения:

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты отражают готовность и способность обучающихся руководствоваться сформированной внутренней позицией личности, системой ценностных ориентаций, позитивных внутренних убеждений, соответствующих традиционным ценностям российского общества, расширение жизненного опыта и опыта деятельности в процессе реализации средствами учебного предмета основных направлений воспитательной деятельности.

В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы следующие личностные результаты:

гражданского воспитания:

осознание своих конституционных прав и обязанностей, уважение закона и правопорядка, соблюдение основополагающих норм информационного права и информационной безопасности;

готовность противостоять идеологии экстремизма, национализма, ксенофобии, дискриминации по социальным, религиозным, расовым, национальным признакам в виртуальном пространстве;

патриотического воспитания:

ценностное отношение к историческому наследию, достижениям России в науке, искусстве, технологиях, понимание значения информатики как науки в жизни современного общества;

духовно-нравственного воспитания:

сформированность нравственного сознания, этического поведения;

способность оценивать ситуацию и принимать осознанные решения, ориентируясь на морально-нравственные нормы и ценности, в том числе в сети Интернет;

эстетического воспитания:

эстетическое отношение к миру, включая эстетику научного и технического творчества; способность воспринимать различные виды искусства, в том числе основанного на использовании информационных технологий;

физического воспитания:

сформированность здорового и безопасного образа жизни, ответственного отношения к своему здоровью, в том числе за счёт соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий;

трудового воспитания:

готовность к активной деятельности технологической и социальной направленности, способность инициировать, планировать и самостоятельно выполнять такую деятельность;

интерес к сферам профессиональной деятельности, связанным с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса, умение совершать осознанный выбор будущей профессии и реализовывать собственные жизненные планы;

готовность и способность к образованию и самообразованию на протяжении всей жизни;

экологического воспитания:

осознание глобального характера экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей информационно-коммуникационных технологий;

ценности научного познания:

сформированность мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт понимания роли информационных ресурсов, информационных процессов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

осознание ценности научной деятельности, готовность осуществлять проектную и исследовательскую деятельность индивидуально и в группе.

В процессе достижения личностных результатов освоения программы по информатике у обучающихся совершенствуется эмоциональный интеллект, предполагающий сформированность:

саморегулирования, включающего самоконтроль, умение принимать ответственность за своё поведение, способность адаптироваться к эмоциональным изменениям и проявлять гибкость, быть открытым новому;

внутренней мотивации, включающей стремление к достижению цели и успеху, оптимизм, инициативность, умение действовать, исходя из своих возможностей;

эмпатии, включающей способность понимать эмоциональное состояние других, учитывать его при осуществлении коммуникации, способность к сочувствию и сопереживанию;

социальных навыков, включающих способность выстраивать отношения с другими людьми, заботиться, проявлять интерес и разрешать конфликты.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения информатики на уровне среднего общего образования у обучающегося будут сформированы метапредметные результаты, отраженные в универсальных учебных действиях, а именно – познавательные универсальные учебные действия, коммуникативные универсальные учебные действия, регулятивные универсальные учебные действия, совместная деятельность.

Познавательные универсальные учебные действия

базовые логические действия:

самостоятельно формулировать и актуализировать проблему, рассматривать её всесторонне;

устанавливать существенный признак или основания для сравнения, классификации и обобщения;

определять цели деятельности, задавать параметры и критерии их достижения;

выявлять закономерности и противоречия в рассматриваемых явлениях;

разрабатывать план решения проблемы с учётом анализа имеющихся материальных и нематериальных ресурсов;

вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям, оценивать риски последствий деятельности;

координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

развивать креативное мышление при решении жизненных проблем.

базовые исследовательские действия:

владеть навыками учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем, способностью и готовностью к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;

осуществлять различные виды деятельности по получению нового знания, его интерпретации, преобразованию и применению в различных учебных ситуациях, в том числе при создании учебных и социальных проектов;

формировать научный тип мышления, владеть научной терминологией, ключевыми понятиями и методами;

ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

выявлять причинно-следственные связи и актуализировать задачу, выдвигать гипотезу её решения, находить аргументы для доказательства своих утверждений, задавать параметры и критерии решения;

анализировать полученные в ходе решения задачи результаты, критически оценивать их достоверность, прогнозировать изменение в новых условиях;

давать оценку новым ситуациям, оценивать приобретённый опыт;

осуществлять целенаправленный поиск переноса средств и способов действия в профессиональную среду;

уметь переносить знания в познавательную и практическую области жизнедеятельности;

уметь интегрировать знания из разных предметных областей;

выдвигать новые идеи, предлагать оригинальные подходы и решения, ставить проблемы и задачи, допускающие альтернативные решения.

работа с информацией:

владеть навыками получения информации из источников разных типов, самостоятельно осуществлять поиск, анализ, систематизацию и интерпретацию информации различных видов и форм представления;

создавать тексты в различных форматах с учётом назначения информации и целевой аудитории, выбирая оптимальную форму представления и визуализации;

оценивать достоверность, легитимность информации, её соответствие правовым и морально-этическим нормам;

использовать средства информационных и коммуникационных технологий в решении когнитивных, коммуникативных и организационных задач с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;

владеть навыками распознавания и защиты информации, информационной безопасности личности.

КОММУНИКАТИВНЫЕ УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ОБЩЕНИЕ:

осуществлять коммуникации во всех сферах жизни;

распознавать невербальные средства общения, понимать значение социальных знаков, распознавать предпосылки конфликтных ситуаций и смягчать конфликты;

владеть различными способами общения и взаимодействия, аргументированно вести диалог, уметь смягчать конфликтные ситуации;

развёрнуто и логично излагать свою точку зрения с использованием языковых средств.

совместная деятельность:

понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы;

выбирать тематику и методы совместных действий с учётом общих интересов и возможностей каждого члена коллектива;

принимать цели совместной деятельности, организовывать и координировать действия по их достижению: составлять план действий, распределять роли с учётом мнений участников, обсуждать результаты совместной работы; оценивать качество своего вклада и каждого участника команды в общий результат по разработанным критериям;

предлагать новые проекты, оценивать идеи с позиции новизны, оригинальности, практической значимости;

осуществлять позитивное стратегическое поведение в различных ситуациях, проявлять творчество и воображение, быть инициативным.

РЕГУЛЯТИВНЫЕ УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, САМООРГАНИЗАЦИЯ:

самостоятельно осуществлять познавательную деятельность, выявлять проблемы, ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;

самостоятельно составлять план решения проблемы с учётом имеющихся ресурсов, собственных возможностей и предпочтений;

давать оценку новым ситуациям;

расширять рамки учебного предмета на основе личных предпочтений;

делать осознанный выбор, аргументировать его, брать ответственность за решение;

оценивать приобретённый опыт;

способствовать формированию и проявлению широкой эрудиции в разных областях знаний, постоянно повышать свой образовательный и культурный уровень.

самоконтроль:

давать оценку новым ситуациям, вносить коррективы в деятельность, оценивать соответствие результатов целям;

владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, использовать приёмы рефлексии для оценки ситуации, выбора верного решения; оценивать риски и своевременно принимать решения по их снижению; принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности.

принятия себя и других:

принимать себя, понимая свои недостатки и достоинства;

принимать мотивы и аргументы других при анализе результатов деятельности;

признавать своё право и право других на ошибку;

развивать способность понимать мир с позиции другого человека.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

Владение умениями создавать клипы, звуковые дорожки, анимации и фотографии в программах Photoshop, Movie Maker, Krita.

Владение умениями размещать фото, клипы и звуковые дорожки в глобальной сети.

Умение корректно делать раскадровку для клипов и звуковых дорожек

Умение выбирать формы представления информации (фото, клип, звуковая дорожка)

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика» (итого 4 ч.)

Цветовые изображения и их характеристики. Дизайн. Цвет в web- дизайне. Правила художественного и технического дизайна. Пропорциональность изображения. Золотое сечение. Композиция изображения. Использование цвета, цветовые веса. Создание фона.

Повторение изученного материала: Преимущества и недостатки растровой и векторной графики. Растр, пиксель, разрешение, масштабирование, точка, линия, сплайн. Форматы графических файлов (gif, bmp, psx, jpeg, tiff, psd, cdr и др.). Виды цифровых изображений.

ТЕМА 2 «Знакомство с графическим (редактором Krita» итого 3 ч.)

Редактирование изображений, режимы работы и инструменты, опции.

Практическая работа: Редактирование изображения на тему «Пейзаж».

Учащиеся должны знать, что такое графический редактор, знать основные возможности графического редактора Krita и уметь создавать и редактировать графические изображения.

ТЕМА 3 «Знакомство с графическим редактором Gimp. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Gimp» (итого 13 ч.)

Создание и сохранение файлов изображений. Палитры изображения. Способы выделения изображений. Выделение объектов сложной конфигурации в режиме быстрой маски. Операции с изображениями: удаление, копирование, перемещение. Контур, маска, слой, фильтр изображения. Приемы ретуши. Трансформация изображения. 3D- трансформация. Оформление тени объекта с помощью дубликата слоя. Работа с текстом. Текстура, текстовые эффекты. Коррекция фотоизображений. Фотомонтаж. Печать изображений. Сканирование (оцифровка) изображений. Работа над проектом.

Практическая работа: Обработка фотографии с помощью графического редактора Gimp.

Учащиеся должны знать: основные возможности графического редактора Gimp и уметь их применять на практике, преимущества и недостатки Gimp, отличия Gimp от Krita.

ТЕМА 4 «Знакомство с основными возможностями редактора Gimp для создания анимированных изображений» (итого 3 ч.)

Подготовка изображения для создания анимации. Палитра, панели инструментов, режимы работы для создания анимации, роверов, кнопок. Сохранение анимированного изображения в файл.

Учащиеся должны знать дополнительные возможности Gimp (и уметь создавать простейшие покадровые анимации).

ТЕМА 5 «Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker» (итого 10 ч.)

Представление видеоинформации в ЭВМ. Ключевые понятия (сборники, проекты, клипы, фильмы, устройства видеозаписи). Требования к оборудованию. Поддерживаемые типы файлов. Панели инструментов, режимы работы. Раскадровка и шкала времени. Запись видео. Съемка изображений. Импорт существующих файлов мультимедиа. Сохранение, изменение проекта. Просмотр проектов и клипов. Монтаж клипов. Использование видеопереходов, видеоэффектов и названий. Представление звуковой информации в ЭВМ (глубина кодирования и частота дискретизации). Работа со звуком (запись комментария, настройка громкости, звуковые эффекты). Монтаж звуковых файлов.

Практическая работа:

1. Монтаж клипа;
2. Монтаж звукового файла.

Учащиеся должны знать основные функции и режимы работы программы Windows Movie Maker; уметь пользоваться основными инструментами и режимами работы программы Windows Movie Maker для создания и монтажа фильмов и клипов; уметь вставлять в фильм звуковые файлы, пользоваться звуковыми эффектами.

Итоговое занятие «Защита проектов» (итого 1 ч.)

Создание клипа с помощью Windows Movie Maker на одну из предложенных тем или на свою тему, согласовав ее с учителем:

- «Техника безопасности в кабинете информатики»;
- «Поиск информации в сети»;
- «Устройство компьютера»;
- «Защита компьютера от вирусов»;
- «Правила поведения в компьютерном классе».

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА

№	Тема	Всего	Теория	Практика
1	«Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика»	4	1	3
2	«Знакомство с графическим редактором Krita»	3	1	2
3	Знакомство с графическим редактором Gimp. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Gimp	13	5	8

4	Знакомство с основными возможностями редактора Gimp для создания анимированных изображений	3	1	2
5	Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker	10	4	6
6	Итоговое занятие	1	-	1
	Итого	34	12	22

№ п/п	Название темы	Количество часов
1.	ТЕМА 1 «Основные понятия компьютерной графики и дизайна. Растровая и векторная графика»	4
1.1.	Вводное занятие	1
1.2.	«Основные понятия компьютерной графики и дизайна»	1
1.3.	«Растровая и векторная графика»	1
1.4.	Редактирование изображений	1
2.	ТЕМА 2 «Знакомство с графическим редактором Krita»	3
2.1.	«Редактирование изображений»	1
2.2.	Практическая работа: Редактирование изображения на тему «Пейзаж»	2
3.	ТЕМА 3 «Знакомство с графическим редактором Gimp. Создание и редактирование графических изображений в редакторе Gimp»	13
3.1.	«Знакомство с графическим редактором Gimp»	1
3.2.	«Операции с изображениями»	2
3.3.	«Приемы ретуши»	3
3.4.	«Трансформация изображения»	2
3.5.	«Работа с текстом»	1
3.6.	«Коррекция фотоизображений»	1
3.7.	«Фотомонтаж»	2
3.8.	Практическая работа: Обработка фотографии с использованием всех изученных инструментов	1

4. ТЕМА 4 «Знакомство с основными возможностями редактора Gimp для создания анимированных изображений»	3
4.1. «Знакомство с основными возможностями редактора Gimp для создания анимированных изображений»	3
5. ТЕМА 5 «Знакомство с основными возможностями редактора клипов и фильмов Windows Movie Maker»	10
5.1. «Ключевые понятия»	1
5.2. «Панели инструментов»	1
5.3. «Запись видео»	1
5.4. «Сохранение и изменение проектов»	1
5.5. «Монтаж клипов»	2
5.6. «Монтаж звуковых файлов»	2
5.7. Практическая работа: 1. Монтаж клипа; 2. Монтаж звукового файла.	2
Итоговое занятие	
«Защита проектов»	1
ВСЕГО:	34