**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**Титовская средняя общеобразовательная школа**

 «УТВЕРЖДАЮ»

 директор МБОУ Титовской СОШ:

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Артамонов А.С.

 Приказ от 30.08.2021 г. № 113

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

**«Художественное оформление фото и видео»**

Уровень общего образования: среднее общее,10 класс

2021-2022 учебный год

Количество часов – 31

Учитель Тютюнникова Алла Михайловна

**сл. Титовка**

**2021 год**

**Пояснительная записка**

Рабочая программа составлена на основе:

1. Федерального государственного образовательного стандарта среднего (начального) общего образования (утв. Приказом Министерства образования и науки РФ от 17 мая 2012 г. №413).
2. Приказом Минпросвещения России от 11.12.2020 № 712 «О внесении изменений в некоторые федеральные государственные образовательные стандарты общего образования по вопроссам воспитания обучающихся»
3. Основной образовательной программы среднего общего образования МБОУ Титовской СОШ
4. Учебного плана внеурочной деятельности на 2021-2022 учебный год.
5. Годового календарного учебного графика на 2021-2022 учебный год.
6. Положения о программе внеурочной деятельности, утвержденного приказом №99 от 03.08.2016г. (с изменениями от 07.08.2019г. приказ №114)

 Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка. Программа способствует более   разностороннему раскрытию индивидуальных способностей учащихся, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у школьников интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Также позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными графическими и мультимедиа редакторами, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данных программных продуктов. Использование программных продуктов для создания спецэффектов, фонов, текстуры для телевидения, кинематографа и сети интернет, способствует развитию творческих способностей и общему культурному развитию.

По ООП ООО МБОУ Титовской СОШ программа «Художественное оформление фото и видео»

рассчитана на 35 часов из расчета 1 учебный час в неделю в 10 классе. В соответствии с календарным учебным графиком в 2021-2022 учебном году программа будет выполнена в 10 классе – за 31 час.

**Цель:** овладение опытом практической деятельности по созданию фото- и мульти- проектов полезных для человека и общества.

**Задачи:**

* обогащение и расширение знаний в области информатики, применяя графические редакторы для создания фото- и мульти- проектов;
* научиться применять все функции графических редакторов;
* создать условия для реализации индивидуальных творческих интересов через  творческие проекты;
* воспитывать трудолюбие, целеустремленность и настойчивость в достижении результата.

**Общая характеристика курса внеурочной деятельности**

Содержание занятий представляет собой введение в мир графических редакторов, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – информатики. Творческие работы, проектная деятельность и другие технологии, используемые в системе работы «Фото- и мульти- проекты»,  основаны на любознательности учащихся, которую следует поддерживать и направлять для реализации.

   Для эффективности работы по программе желательно, чтобы работа проводилась в малых группах с опорой на индивидуальную деятельность, с последующим общим обсуждением полученных результатов.

Принципы программы:

**Актуальность**

            Развитие информационно – коммуникационных технологий для дальнейшего профессионального самоопределения .

**Научность**

Информатика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть творческий подход к предмету, делать выводы, обобщения.

**Практическая направленность**

Содержание группового занятия направлено на решение творческих проектов, их связь с практической деятельностью, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных олимпиадах и других творческих конкурсах.

 **Обеспечение мотивации**

Во-первых, развитие интереса к информатике как науке информационно-математического направления, во-вторых, успешное освоение учебного материала на уроках и выступление на олимпиадах по информатике и социально-информационных конкурсах.

Основные виды деятельности учащихся при работе по программе:

* творческие проекты по созданию фотографий, мультипликаций, мультфильмов;
* оформление школьных стенгазет, информационных газет, школьного сайта, мульти-проектов для учащихся;
* участие в олимпиаде по информатике, творческих конкурсах;
* знакомство с научно-популярной литературой, связанной с графическими редакторами;
* проектная деятельность, творческие работы;
* самостоятельная работа; работа в парах, в группах.

**Планируемые результаты**

**освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные УУД:** Определять и высказывать под руководством педагога самые простые, общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения,  делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Познавательные УУД:** Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя различные источники информации, свой жизненный опыт; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате  совместной  работы.

**Коммуникативные УУД:** Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной, письменной речи, с помощью IT-технологий (на уровне одного предложения, небольшого текста, образцов рисунков на ПК). Слушать и понимать речь других.  Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Регулятивные УУД:** Учиться высказывать своё предположение (версию), учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

         Уровни результатов внеурочной деятельности:

         Первый уровень – приобретение учащимися знаний графических редакторов, знаний по информатике и информационным технологиям; умения работать в данных сферах деятельности.

         Второй уровень – получение учащимися опыта самостоятельно выполнять проекты, мультипликационные ролики по разнообразным темам.

         Ориентирование выполненных результатов:

* участие в олимпиадах;
* исследовательская работа;
* проектная деятельность;
* наблюдение;
* участие в региональных и всероссийских конкурсах;
* выставки.

**Структура программы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование раздела** | **Кол-во часов** | **Форма контроля** |
| 1 | Графический редактор «Photoshop» | 952 | Теоретический материалПрактическая работаПроектная деятельность |
| 2 | Программы «Animator» и «Pivot» | 861 | Теоретический материалПрактическая работаПроектная деятельность |

**Содержание программы**

**1.     Вводное занятие (1 ч).**

Особенности организации внеурочной деятельности «Фото- и мульти- проекты». Правила поведения на занятиях. Формирование партнерских   отношений  в   группе, самодисциплины, умения организовывать себя. Техника безопасности.

**2.     Графический редактор «Photoshop» (2 ч).**

Знакомство с графическим редактором «Photoshop». Изучение всевозможных функций графического редактора, необходимых для работы учащихся. Запуск и работа в программе «Photoshop».

**3.     Редактирование фотографий (3 ч).**

Правила редактирования фотографий, изменение размеров, цвета, поворот фотографий, добавление эффектов.

**4.     «Action» - быстрая обработка фотографий (2 ч).**

Знакомство с инструментом «Action». Алгоритм работы с инструментом «Action». Обработка большого числа фотографий с помощью «Action».

**5.                Текст на фотографии. Виды текста (3 ч).**

Тексты в графическом редакторе «Photoshop». Различные виды текстов: металлический, движущийся, каплями дождя и др. Алгоритм вставки текста на фотографию. Создание этикеток, буклетов, баннеров.

**6.     Фоторамка и их виды. (2 ч).**

Фоторамки и  их различные виды. Создание фоторамки на фотографии. Эффекты фоторамок.

**7.     Создание коллажа (2 ч).**

Знакомство и выполнения коллажа из фотографий. Виды коллажей. Способы создания коллажа.

**8. Проектная деятельность «Идеальный коллаж в моем понимании» (1 ч).**

Примеры создания коллажа из домашних фотографий. Формирование творческого мышления.

**9.     Стенгазета «Жизнь школы» (1 ч).**

Подбор фотографий для создания стенгазеты. Правила публикаций стенгазет. Выделение главного материала из существующего. Формирование партнерских отношений в группе. Формирования творческого мышления.

**10.            Уроки рисования (2 ч).**

Алгоритм создание рисунков для анимации. Правила рисования. Схемы создания первых анимационных картинок. Формирование творческого мышления. Формирование логического мышления.

**11.            Настройки слоёв: тень, прозрачность, размытие (1ч).**

Знакомство с изменением слоев. Правила настройки слоёв. Создание тени, прозрачности, размытие фигуры. Формирование творческих способностей.

**12.            Знакомство с «Animator» и «Pivot»  (2 ч).**

Знакомство с программами «Animator» и «Pivot». Изучение функций и инструментов в «Animator» и «Pivot»**.**Формирование партнерских отношений в группе.

**13.            Сравнение «Animator» и «Pivot» (1 ч).**

Сравнение двух программных продуктов, определение плюсов и минусов «Animator» и «Pivot». Правила работы в «Animator» и «Pivot».

**14.            Работа в «Animator» (2ч).**

Алгоритм создания мультфильмов в «Animator». Применение спецэффектов, различных инструментов. Формирование умений правильно задавать вопросы, находить ответы на поставленные вопросы.

**15. Работа в «Pivot» (2ч).**

Алгоритм создания мультфильмов в «Pivot». Применение спецэффектов, различных инструментов. Формирование творческого мышления.

**16. Создание Gif-анимации (2ч).**

Знакомство с Gif-анимацией. Создание Gif-анимации для сайта. Формирование творческого мышления.

**17. Создание первых мультфильмов (1ч).**

Формирования нестандартного мышления. Развитие творческих способностей. Решение поставленных задач по алгоритму.

**18. Проектная деятельность  «Мой мультфильм» (1ч).**

Применение графических редакторов и их функция для создания мультфильма.  Формирование творческого мышления.

**Календарно-тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности учащихся**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Тема** | **Кол–во****часов** | **Дата** | **Вид деятельности** |
| **по плану** | **факт** |
| 1 | Вводное занятие | 1 | 07.09 | 07.09 | Знакомство с правилами поведения на уроках «Фото- и мульт- проекты». Техника безопасности. |
| 2 -3 | Графический редактор «Photoshop» | 2 | 14.0921.09 | 14.0921.09 | Знакомство с графическим редактором «Photoshop». Изучение функций графического редактора и работы в нём. |
| 4 – 6 | Редактирование фотографий | 3 | 28.0905.1012.10 | 28.0905.1012.10 | Работа в графическом редакторе «Photoshop» с фотографиями. |
| 7 – 8 | «Action» - быстрая обработка фотографий | 2 | 19.1026.10 | 19.1026.10 | Работа с большим количеством фотографий в «Photoshop» |
| 9 – 11 | Текст на фотографии. Виды текста. | 3 | 16.1123.1130.11 | 16.1123.1130.11 | Работа с  текстами на фотографии. Знакомство с видами текста. |
| 12 – 13 | Фоторамка и их виды | 2 | 07.1214.12 | 07.1214.12 | Работа в графическом редакторе с применением инструмента «Фоторамка». |
| 14 - 15 | Создание коллажа | 2 | 21.1228.12 | 21.1228.12 | Работают в «Photoshop» по созданию коллажа. |
| 16 | Проектная деятельность «Идеальный коллаж в моём понимании» | 1 | 11.01 | 11.01 | Проектная деятельность |
| 17 | Стенгазета «Жизнь школы» | 1 | 18.01 | 18.01 | Работа со стенгазетой |
| 18 | Вводное занятие. Стенгазета «Жизнь школы» | 1 | 25.01 | 25.01 | Знакомство с правилами поведения на уроках «Фото- и мульт- проекты». Техника безопасности. |
| 19 – 20 | Уроки рисования | 2 | 01.0208.02 | 01.0208.02 | Работа в графических редакторах по созданию анимационных рисунков. |
| 21 | Настройки слоёв: тень, прозрачность, размытие | 1 | 15.02 | 15.02 | Работа в графическом редакторе с настройками слоёв |
| 22 - 23 | Знакомство с «Animator» и «Pivot» (дистанционно) | 2 | 22.0201.03 | 22.0201.03 | Знакомство с программами «Animator» и «Pivot». Изучение их функций. |
| 24 | Сравнение «Animator» и «Pivot». | 1 | 15.03 | 15.03 | Сравнение «Animator» и «Pivot», определение плюсов и минусов каждого из программных продуктов. |
| 25 – 26 | Работа в «Animator» | 2 | 22.0305.04 | 22.0305.04 | Работа с программой «Animator» |
| 27 – 28 | Работа в «Pivot» | 2 | 12.0419.04 | 12.0419.04 | Работа с программой «Pivot» |
| 29 - 30 | Создание Gif-анимации | 2 | 26.0417.05 | 26.0417.05 | Работа с программными продуктами «Animator» и «Pivot». Работа с сайтом. |
| 31 | Создание первых мультфильмов | 1 | 25.05 | 25.05 | Работа с программами |

СОГЛАСОВАНО

Протокол заседания

Методического совета

МБОУ Титовской СОШ

от 27 августа 2021 года №1

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Мищенко Я.А.