


муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Поросозерская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена и принята  
на педагогическом совете  
Протокол № 1 от 31.08.2022г.

Утверждаю

директор школы

 Щербакова Е.И.  
Приказ № 95 от 31.08.2022



Дополнительная общеразвивающая программа  
технической направленности

**«Азбука кинематографиста»**

Возраст детей: 7-18 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Смирнова Н.В.

п.Поросозеро

2022

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Фотография прочно вошла в нашу повседневную жизнь, для кого-то стала профессией, для других — возможность заполнить семейный альбом снимками памятных событий, для третьих — увлечение, способ самовыражения и самоутверждения. Обычно снимки начинающих фотографов не обладают той выразительностью, которая имела бы художественную ценность. Для создания такого снимка необходимо овладеть не только знаниями технических характеристик аппаратуры, изучить технологию негативного и позитивного процессов, но и уделить должное внимание вопросам изобразительного мастерства, овладеть способами художественного отображения снимка.

Увеличивающаяся скорость научно-технического прогресса требует от человека новых ритмов жизни, других объемов знаний, умения выходить из многочисленных сложных ситуаций, умения управлять собой. Все это по плечу лишь человеку, который находится на высоком уровне социального развития, способному принимать нестандартные решения, умеющему творчески мыслить. Начинать воспитание творческой личности следует как можно раньше. Занятия фотографией — шаг в этом направлении.

Наш мир идёт в ногу с современными информационными технологиями. В этой связи имеет смысл организовать в учебном заведении мультимедийную студию, которая будет знакомить детей не только с основами фотографии, но и с созданием анимационного кино, а также использование виртуальной и дополненной реальности.

Занятия кружка позволяют не только учиться правильно фотографировать, редактировать, записывать на носители и упорядочивать фотографии в архиве, но и создавать мини-видеофильмы о своём классе, семье, друзьях и т.д., а также развивают у учащихся логическое мышление, внимание, память, фантазию и творческие способности, которые наверняка помогут учащимся в жизни и при выборе будущей профессии.

Работа студии должна базироваться на двух составляющих: прежде всего это оборудование (персональный компьютер и периферийные устройства) и соответствующее программное обеспечение к нему.

Имеет смысл сориентировать деятельность этой студии на создание мультипликационных фильмов, а также на производство видеороликов, видеофильмов, мультфильмов создание цифровых фотоальбомов, цифровых фотогалерей, всевозможных фотомонтажей, компьютерных версток буклетов и другой книжной продукции для школы.

Основная педагогическая цель — непрерывный рост личности учащихся, развитие и расширение у них творческих способностей средствами уникального искусства фотографии и анимации.

При составлении и реализации данной программы используются принципы: добровольности, демократичности, системности, индивидуализации и дифференциации образовательного процесса. Занятия строятся в такой форме, чтобы у учащихся закрепился устойчивый интерес и естественное желание к получению новых знаний, чтобы они почувствовали радость и удовлетворение от выполненной работы, от преодоления естественно возникающих трудностей.

Выполняя самостоятельную фотосъемку, учащиеся приобретают навыки работы с фотоаппаратом, приобретают опыт общения. Часть занятий по фотосъемке проходит вне учебного заведения — экскурсии по посёлку, выход на природу и т.д., где на практике

осваиваются различные жанры фотографии, ее изобразительные средства и композиция, развивается умение самостоятельной деятельности и умение использовать полученные ранее знания, умение владеть сложной ситуацией.

Итогом таких съемок становится оформление фотовыставки, демонстрация, фото и видео отчет, обсуждение, конкурс фоторабот, что стимулирует учащихся на дальнейшую творческую деятельность.

В кружок принимаются учащиеся, в том числе и дети с ограниченными возможностями здоровья, желающие научиться самостоятельно, пользоваться современной компьютерной и цифровой фототехникой. Студия прививает у учащихся любовь к технике, развивает наблюдательность, способствует эстетическому воспитанию. Настоящая программа рассчитана на 102 часа (3 часа в неделю) и является начальной ступенью овладения комплексом минимума знаний и практических навыков, последующих для дальнейшей самостоятельной работы.

## **ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА**

**Основная цель курса:** предоставить обучающимся достаточный объем начальных теоретических и практических знаний в области цифровой фотосъемки и анимации при обеспечении условий для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности.

### **Цели и задачи курса:**

#### ***Образовательные:***

#### **Познакомить учащихся с:**

- основными правилами фото и видеосъемки;
- правилами подбора сюжетов к теме;
- графическим редактором Picosmos Tools;
- растровым графическим редактором Paint 3D;
- программным обеспечением «АртИгрушка»;
- созданием кукольной, песочной, плоскостной анимациями;
- визуальным программированием для создания анимационных фильмов и игр на основе программы Scratch;
- виртуальной и дополненной реальностью;
- формированием архива;
- работой в глобальной сети Интернет;
- работой по поддержке школьного сайта.

#### **Учить:**

- находить источники информации по теме и выбирать нужную информацию из этих источников;
- находить и отбирать информацию в глобальной сети Интернет;
- технологиям редактирования изображений, используя графический редактор Picosmos Tools;
- технологиям создания мультфильмов, используя редактор Paint 3D;
- технологиям создания кукольной, песочной, плоскостной анимации;

- технологиям создания мультфильмов с помощью программирования на основе программы Scratch;

### ***Развивающие:***

#### **Развивать у учащихся:**

- пользовательский навык работы на компьютере;
- логическое мышление, внимание, память, фантазию, творческие способности;
- способности предвидеть сюжет из прочитанного сценария;
- способность соотносить звуковое сопровождение и видеоматериал.

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

### ***Задачи:***

1. Создать фото-видеоархив за 2022 - 2023 учебный год;
2. Осуществлять поддержку школьного Web-сайта;
3. Создать видеофильмы по тематическим неделям, праздникам;
4. Организовать тематические выставки фото работ.

### ***Пути реализации задач:***

- Объявлять дни творчества, где учащиеся делают свои работы, полагаясь на приобретённые знания и умения, а также на свою фантазию;
- Отводить время на сбор информации;
- Отводить время на структурирование информации;
- Объявлять дни демонстрации видеофильмов, фоторабот.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

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

- ✓ особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- ✓ методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- ✓ способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- ✓ способы хранения изображений в файлах растрового формата;
- ✓ способы работы в визуальном программировании;
- ✓ методы сжатия графических данных;
- ✓ проблемы преобразования форматов графических файлов;
- ✓ назначение и функции различных графических программ;
- ✓ назначение и функции различных редакторов.

**В результате освоения практической части курса учащиеся должны уметь:**

- ✓ Обрабатывать фото и видео в графических редакторах;
- ✓ Разрабатывать и создавать фото и видео альбомы, композиции, коллажи;
- ✓ Разрабатывать и снимать мультфильмы, репортажи.

**В конце изучаемого курса учащиеся могут:**

1. Защитить реферат, доклад;
2. Представить свои разработки визиток, реклам, открыток, буклетов;
3. Представить реставрированные и обработанные фотографии;
4. Представить коллажи;
5. Представить мультимедиа-презентацию;
6. Представить созданные изображения на Web-странице;
7. Создавать видеоролики в видеоредакторах;
8. Создавать анимацию.

## МЕЖПРЕДМЕТНЫЕ СВЯЗИ

Знания и умения, полученные при изучении курса, учащиеся могут использовать для создания изображений при подготовке различной визуальной продукции: рекламные буклеты, поздравительные открытки, также видеооткрытки с использованием анимации, школьные газеты, почетные грамоты, рефераты; прикладные исследования и научные работы, выполняемые в рамках школьного учебного процесса в различных областях — физике, химии, биологии, истории и т.д.; для размещения на Web-страницах или импортирования в документы издательских систем.

## ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

К концу текущего года обучения учащиеся должны уметь получать фотоснимки без грубых композиционных ошибок в различных жанрах фотографии, научиться создавать анимацию. Лучшие работы помещаются на сайте школы и на отчётные фотовыставки. Учащиеся должны получить представление о возникновении, истории и развитии фотографии, о роли и месте фотографии в современной жизни, получить основные навыки оценивания фотоснимка. Важный результат — желание ребят продолжать обучение и совершенствовать своё мастерство.

**Тематическое планирование**  
**«Азбука кинематографиста» (102 часа)**

№ п/п	Тема занятия	Количе ство часов
1	Инструктаж по технике безопасности и организация рабочего места. Цели и задачи работы мультимедийной студии	1
	<b>Основы цифровой фотографии</b>	
2	Устройство фотокамеры	1
3	Основные элементы изображения	1
4	Портрет	1
5	Натюрморт	1
6	Пейзаж	1
7	Архитектура	1
8	Живая природа. Животные	1
9	Макросъёмка	1
10	Жанр «Репортаж»	1
11	Рекламная фотография	1
12	Специальные фотоматериалы	1
13	Домашняя студия	1
14	Ошибки при фотосъёмке и печати	1
15	Основы цифровой фотографии	1
16	Цифровые фотоаппараты	1
17	Основные настройки ЦФК	1
18	Настройка резкости	1
19	Экспозиция	1
20	Свет и цвет	1
21	Объективы	1
22	Фотографирование со вспышкой	1
23	Цифровая лаборатория	1
24	Печать фотографий	1
25	Обработка аудио и видео материалов	1
26	Хранение и распространение фотографий	1
27	Дополнительные виды фотосъёмки	1
	<b>Основы работы в Picosmos Tools</b>	
28- 30	Дизайн листа (коллаж)	3
31- 33	Редактирование изображения	3
34- 36	Эффекты. Рамки для фото	3
37- 39	Отделить	3

40-42	Снимок экрана. Косметология	3
43-45	Обрезать & Разрезать	3
46-48	Создание анимации	3
49-51	Picosmos Shows	3
	<b>Основы работы в Paint 3D</b>	
52-56	Рисование в Paint 3D трехмерных моделей	5
57	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект	1
58	Вырезание, удаление, копирование объектов с любых фотографий	1
59	Создание текста в Paint 3D	1
	<b>Основы работы с кукольной, песочной, плоскостной анимациями</b> <b>Визуальное программирование на основе программы Scratch</b>	
60-66	Кукольная анимация (История, работа над сценарием, создание героев, фотосъемка, озвучивание, создание мультфильмов)	7
67-73	Песочная анимация (История, работа над сценарием, знакомство с техникой рисования, фотосъемка, озвучивание, создание мультфильмов)	7
74-80	Плоскостная анимация (История, работа над сценарием, создание героев, фотосъемка, озвучивание, создание мультфильмов)	7
81-87	Анимация в программе Scratch (История, основные методики, работа над проектом)	7

	<b>Технологии виртуальной реальности</b>	
88	Истоки виртуальной реальности	1
89	Свойства и виды виртуальной реальности. Технологии объёмного изображения	1
90	Устройства виртуальной реальности	1
91	Типы и примеры крупномасштабных проекционных систем (CAVE, CyberStage, StarCAVE, iCone, iDome, Responsive Workbench). Области применения систем виртуальной реальности	1
	<b>Технология дополненной реальности</b>	
92	Введение в технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальностей. Проблемы формирования изображений	1
93	Историческое развитие систем виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Видео в формате виртуальной реальности (Съемки в формате видео 360°, просмотр видео 360°. Хостинг)	1
94	Создание приложений на платформах Vuforia, LayAR	1
95	Дополненная реальность. Цифровые инструменты технологии дополненной реальности	1
96-101	Подготовка итоговой работы	6
102	Защита итоговой работы	1
		<b>ИТОГО: 102 часа</b>

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### Формы занятий

Курс включает в себя две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

В ходе выполнения индивидуальных работ, учитель консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Одной из форм работы могут быть занятия – семинары (занятия-исследования), где учащиеся, разбившись на группы, самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными знаниями. В итоге учащиеся должны овладеть полным спектром возможностей работы с программой.

### Формы отчётности и контроля

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные



качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- ✓ текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;
- ✓ взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- ✓ текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- ✓ итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» учащихся. Это предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса.

Итоговые результаты изучения курса осуществляется по результатам защиты специальной зачетной работы ученика. Способ оценивания: использовать качественную словесную шкалу с определёнными градациями. Общая аттестационная оценка — «зачтено / не зачтено».

## **ТЕХНИЧЕСКОЕ И ПРОГРАММНОЕ ОСНАЩЕНИЕ КУРСА**

- Ноутбуки Lenovo IdeaPad C340-15IWL
- Мыши управления Loqitech
- Проектор BenQ MS535
- Экран для проектора DEXP WE-120
- Фотоаппарат Canon EOS 4000D kit 18-55 mm
- Штатив для фотоаппарата Rekam Ecorpod E-140
- Чехол для фотоаппарата Dexp
- МФУ Epson L6170
- Интерактивная панель Promethean
- 3D очки
- Пульты управления 3D очками
- Ноутбук для работы в 3D LEGION
- Лампы освещения
- Видеокамеры C-2525 HD
- Детская мультстудия Kids Animation Desk 2.0 (2 станка)
- Песочный планшет с пультом управления
- 3D ручка Myriwell

- Микрофон Mic-111

#### **Список литературы для учителя:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Государственный образовательный стандарт /Вестник образования. 2004 г. № 5. (Сайт Федерального агентства по образованию <http://www.ed.gov.ru/ob-edu/noc/rub/standart/>)
4. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003

#### **Список литературы для учащихся:**

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г.
3. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005;
4. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия “Учебный курс”. Ростов н/Д: Феникс, 2002;
5. Онлайн учебник по курсу [www.dolinin-infografika.narod.ru](http://www.dolinin-infografika.narod.ru)

#### **Интернет ресурсы:**

[www.metod-kopilka.ru](http://www.metod-kopilka.ru) – Методическая копилка учителя информатики

<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках

<http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.

<http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».

[http://www.nmc.uvuo.ru/lab\\_SRO\\_opit/posobie\\_metod\\_proektov.htm](http://www.nmc.uvuo.ru/lab_SRO_opit/posobie_metod_proektov.htm)

<http://www.fsu-expert.ru/node/2251> - ИНФОРМАТИКА и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция);

<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять

<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»

<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений

<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint

<https://optimakomp.ru/moshhnyj-i-prostoj-besplatnyj-fotoredaktor-na-kompjuter/> - Основы работы в Picosmos Tools

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLgeEUvPaLuoIypBWtZg8qlD3s2bProjeZ> – Видеоуроки для начинающих. Программа Paint 3D

<https://yandex.ru/video/preview/15729093153689386018> - Видеоуроки в программе

Scratch