

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЛЯ ОДАРЕННЫХ ДЕТЕЙ «ПОИСК»

РЕКОМЕНДОВАНА  
педагогическим советом  
от «06» апреля 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор Центра «Поиск»

  
А. В. Жигайдов

«06» апреля 2020 г.

М.П.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«ПОДГОТОВКА К ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМ КОНКУРСАМ  
ПО ИНФОРМАТИКЕ»**

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: от 1 до 2 лет

**Составители программы:**

Пономаренко Елена Александровна,  
методист структурного подразделения  
МО «Информатика» Центра «Поиск»

## ОГЛАВЛЕНИЕ

---

ОГЛАВЛЕНИЕ .....	2
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....	3
КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. АЛГОРИТМИКА» .....	10
КУРС « УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. GIF-АНИМАЦИЯ» .....	14
КУРС « УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. МОУШН-ГРАФИКА» .....	18
КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. ....	25
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ СЛАЙД-ШОУ» .....	25
КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. ВИДЕОМОНТАЖ» .....	30
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	35

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

---

Для свободной ориентации в информационных потоках нужно уметь получать, обрабатывать и использовать информацию с помощью компьютеров, телекоммуникаций и других средств связи. Решить эти актуальные на сегодняшний день вопросы, заложить фундамент информационной культуры и призвана программа «Информатика».

**Вид программы** – модульная.

Курсы, реализуемые в рамках программы

№	Название курса	Форма обучения	Класс обучающегося
1.	Умные каникулы. Gif-анимация	очная	5
2.	Умные каникулы. Алгоритмика	очная	5
3.	Умные каникулы. Профессиональное слайд-шоу	очная	5-6
4.	Умные каникулы. Моушн-графика	очная	5-6
5.	Умные каникулы. Видеомонтаж	очная	5-6

## **Направленность программы**

Программа имеет техническую направленность, в связи с этим рассматриваются два актуальных аспекта изучения:

- технологический: информатика рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодняшний день технологии – информационные.
- общеобразовательный: информатика рассматривается как средство развития основных познавательных процессов, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

## **Актуальность программы**

Содержание программы разработано с учётом международных стандартов, предъявляемых к уровню подготовки пользователей персональных компьютеров; стандартов, предъявляемых к уровню подготовки к интеллектуальным конкурсам по информационным технологиям различного уровня; запроса ученической и родительской общественности.

**Педагогическая целесообразность программы** состоит в том, что современная грамотность, выросшая из триады «читать, писать, считать», изменяет акценты, приоритеты и само содержание этой триады расширяется за счёт включения элементов новых информационных технологий от использования готовых мультимедийных сред до обучения самостоятельному программированию таких ресурсов.

## **Новизна программы**

Программой предусмотрены новые методики преподавания, в том числе – дистанционные, новые педагогические технологии в проведении занятий, в том числе – электронное обучение и гибридное обучение, нововведения в формах диагностики и подведения итогов реализации программы, новые формы взаимодействия участников образовательного процесса, в том числе с использованием облачных технологий.

## **Цели программы**

Интеллектуальное и творческое развитие учащихся на базе повышенного познавательного интереса к информатике, т.е. построение учебного процесса – как поиска новых познавательных ориентиров.

Формирование целостного представления об информатике и ее роли в развитии общества.

Раскрытие сути и возможностей технических и программных средств информатики.

Формирование понимания – с какой целью и каким образом можно использовать информационные системы и технологии в различных сферах жизнедеятельности.

Расширение опыта творческой деятельности и активизация разнообразных мыслительных способностей, включающих элементы:

- понимание, как способность постигать скрытый механизм явлений и их причинно-следственные связи, как предвидение хода развития этих явлений;
- способность выявления и постановки проблемы при осмыслении и анализе фактов;
- продуктивный перенос знаний, полученных при изучении других дисциплин, для решения исследовательских (требующих объяснения явлений) и конструкторских (требующих ответа на вопрос: как это сделать) задач на основе образной, знаковой, смысловой аналогий;
- трансформация образов, символических выражений и идей, их интерпретация.

### **Задачи программы**

#### **1. Обучающие:**

- выработка умения целенаправленно работать с информацией, профессионально используя ее для получения, обработки и передачи;
- обучение технологии работы на персональном компьютере в наиболее распространенных программных средах;
- помощь в освоении основных моделей использования новых информационных технологий и использовании полученных представлений при дальнейшем выборе профессии;
- обучение оперированию с абстрактными (математическими) объектами информатики по строгим (математическим) правилам, построению математических (непрерывных, дискретных, нечисловых) моделей объектов и процессов.

#### **2. Воспитывающие:**

- формирование определенного мировоззрения, противодействующего терроризму и экстремизму, связанного с устоями и обычаями, национальными и культурными традициями, историей региона, межнациональной и межрелигиозной толерантностью;

- освоение информационной культуры: ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, избирательного отношения к полученной информации;
- восприятие системы ценностей, принципов, правил, стереотипов информационного общества.

### 3. Развивающие:

- создание педагогически эффективной информационно-образовательной среды для развития и продвижения детей и подростков, проявляющих интерес к информатике;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся, а так же формирование нового, так называемого, операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений;
- формирование собственных информационных массивов и создание информационных объектов (важнейшие на сегодняшний день коммуникативные способности, которые намного сложнее развивать без компьютеров).

### **Отличительные особенности программы**

Программа представляет собой совокупность самостоятельных, логически завершенных модулей и не требует обучения на всех курсах, представленных учебным планом.

Система оценки знаний учащихся осуществляется по международной шкале.

Содержание программы предполагает:

- повышенный уровень индивидуализации обучения, как в вариативности содержания, так и в отношении разнообразных форм образовательного процесса, связанных с индивидуальными особенностями учащихся, стилями восприятия и интеллектуальной деятельности;
- знакомство с материалом, который не включается в учебный план среднего общего образования;
- широкое использование компьютерных продуктов учебного назначения, что позволяет обеспечить комплексное сочетание функций обучения, самообучения и контроля;
- развитие и продвижение детей через систему интеллектуальных мероприятий.

### **Категория обучающихся**

Программа предназначена для детей, желающих развить свои умственные способности, получить углубленные теоретические и практические знания и навыки по актуальным в настоящее время направлениям в сфере новых информационных технологий.

**Возраст обучающихся:** 11 – 13 лет

**Наполняемость группы:** 10-12 человек

**Состав групп:** разновозрастной

### **Условия приема детей**

На курсы зачисляются все желающие при наличии свободных мест.

### **Сроки реализации программы**

Для обучения на всех курсах программы отводится 9 лет.

Продолжительность отдельного курса составляет от 2-х недель до 1 учебного года (в зависимости от курса).

В дистанционной форме обучения программа является вариативной в плане временного интервала: допускает освоение как в течение 9 месяцев (полный учебный год) с интенсивностью занятий 2 часа в неделю, так и ускоренно (интенсивность занятий устанавливается учеником самостоятельно).

**Формы реализации программы** – очная, заочная с использованием дистанционных технологий.

Под дистанционными технологиями понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в сетевой базе данных Центра «Поиск» и используемой при реализации программы информации и обеспечивающих её обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу информации по линиям связи.

В очной форме программа реализуется в течение учебного года или каникулярного интервала и предполагает индивидуальный или групповой режим занятий.

В заочной форме программа реализуется в срок от одного месяца до одного учебного года по индивидуальному плану группы или отдельного обучающегося.

**Формы организации деятельности обучающихся:** индивидуальная, групповая, фронтальная.

**Методы обучения:**

1) по способу организации занятий – словесные, наглядные, практические;

2) по уровню деятельности обучающихся – объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые, исследовательские.

**Типы занятий:** комбинированные, теоретические, практические, репетиционные, контрольные.

**Режим занятий**

В зависимости от курса, возможен один из следующих режимов занятий:

1) один раз в неделю по два учебных часа;

2) один раз в неделю по три учебных часа;

3) один раз в неделю по четыре учебных часа;

4) два раза в неделю по два учебных часа.

Продолжительность учебного часа – 40 минут.

**Ожидаемые результаты**

Основным результатом обучения является достижение информационно-коммуникационной компетентности учащегося по изучаемому курсу.

Обязательные результаты изучения программы приведены в разделе «Содержание курса».

Рубрика «Знать/понимать» включает требования к учебному материалу, который усваивается и воспроизводится учащимися. Выпускники должны понимать смысл изучаемых понятий, принципов и закономерностей.

Рубрика «Уметь» включает требования, основанные на более сложных видах деятельности, в том числе творческой: создавать объекты, оперировать ими, оценивать числовые параметры процессов, приводить примеры практического использования полученных знаний, осуществлять самостоятельный поиск учебной информации.

**Способы определения результативности**

Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов, зачетов, активности обучающихся на занятиях, мониторинг.

**Виды контроля** – текущий, итоговый.



### **Формы подведения итогов реализации программы**

Итоги реализации отдельного курса программы подводятся в одной из следующих форм: защита проекта, олимпиада, конференция, интеллектуальный конкурс.

Документальной формой подтверждения итогов реализации отдельного курса программы является документ об образовании «Сертификат» (с оценкой) или документ об обучении «Сертификат» (без оценки) установленного Центром «Поиск» образца.

## КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. АЛГОРИТМИКА»

### Цели курса

- формирование у учащихся основ информационной культуры, логического, алгоритмического и системного мышления;
- формирование навыков разработки плана, алгоритма и программы;
- активизация мыслительной деятельности и творческого потенциала учащихся;
- воспитание у учащихся умения работать самостоятельно, в паре и группе.

### Задачи курса

- сформировать представления учащихся об этапах решения задач, алгоритмах, программах;
- обучить технологии работы на персональном компьютере в среде Пиктомир;
- систематизировать знания учащихся об алгоритмах, как модели деятельности исполнителя.

**Форма реализации курса:** очная.

**Форма проведения итоговой аттестации:** защита проекта.

### Учебно-тематический план курса «Алгоритмика»

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Тема 1. Программа. Составитель. Исполнитель.	4	6	10
2	Тема 2. Пиктомир - игровая система программирования.	4	6	10
Итого:				20

### Содержание курса «Алгоритмика»

Уровень предъявления материала обеспечивает учащимся возможность создавать простые алгоритмы и программы в среде Пиктомир.

**Учащиеся должны знать:**

- понятия плана, алгоритма и программы;
- меню программы Пиктомир;
- структуру окна программы Пиктомир;
- что такое исполнитель;
- команды программы Пиктомир;
- правила программирования в среде Пиктомир.

**Учащиеся должны уметь:**

- работать с исполнителями алгоритмов;
- составлять простейшие планы и алгоритмы;
- составлять линейные программы;
- составлять программы с подпрограммами;
- составлять программы с повторителями;
- находить ошибки в готовых программах и исправлять.

**Формы занятий:**

- групповая;
- индивидуальная;
- урок-консультация;
- соревнования;
- работа на специальных тренажерах;
- тестирование.

**Тема 1.** Программа. Составитель. Исполнитель.

*Теория.* Виды алгоритмов. Работа с алгоритмами на координатной плоскости. Составление алгоритмов для симметричных изображений. Колобок на линейке.

*Практика.* Составление плана и алгоритма решения задач. Работа с алгоритмами обработки информации в программном комплексе «Роботландия». Выполнение заданий в программно-методическом комплексе «Фантазия»: работа с координатной плоскостью, составление алгоритмов для исполнителя Колобок.

*Форма подведения итогов:* тестирование.

**Тема 2.** Пиктомир - игровая система программирования.

*Теория.* Программные формы: главный алгоритм, подпрограммы, повторение, условие.

*Практика.* Составление алгоритмов для управления роботом-исполнителем в программной среде Пиктомир.

*Форма подведения итогов:* тестирование с выбором ответа.



### Методическое обеспечение курса «Алгоритмика»

Раздел, тема	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
Тема 1. Программа. Составитель. Исполнитель.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Раздаточные материалы для выполнения практических заданий; 2) Программно-методические комплексы: «Фантазия» и «Роботландия».	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет. Свободно распространяемая программная среда Пиктомир.	Тестирование
Тема 2. Пиктомир - игровая система программирования.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Раздаточные материалы для выполнения практических заданий; 2) Программно-методические комплексы: «Фантазия» и «Роботландия».	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет. Свободно распространяемая программная среда Пиктомир.	Тестирование

## КУРС « УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. GIF-АНИМАЦИЯ»

---

### Цели курса

- раскрыть суть и возможности программы Ulead Gif animator;
- сформировать понимание – с какой целью и каким образом можно создавать графические анимационные файлы;
- расширить опыт творческой и проектной деятельности.

### Задачи курса

- обучить технологии работы на персональном компьютере в программной среде Ulead Gif animator;
- обучить приемам создания графических анимационных файлов, создавая различные творческие проекты;
- обеспечить возможность для создания итогового авторского проекта, имеющего практическую ценность.

### Режим занятий:

- один раз в неделю по два учебных часа;
- шесть раз в неделю по два учебных часа.

**Форма реализации курса:** очная.

**Форма проведения итоговой аттестации:** персональный творческий отчёт «Защита проекта».

### Учебно-тематический план курса «GIF-анимация»

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Тема 1. Создание простейшей графической и текстовой анимации.	4	6	10
2	Тема 2. Работа с буфером обмена и покадровкой аниматора.	4	6	10
Итого:				20

## Содержание курса «GIF-анимация»

Уровень предъявления материала обеспечивает учащимся возможность создавать простые анимационные проекты, и размещать их в своих презентациях и в сети Интернет.

### **Учащиеся должны знать:**

- приемы создания изображений;
- способы создания и редактирования текста;
- способы создания анимации;
- способы использования кадров и слоев;
- основы видео эффектов;
- способы сохранения проекта.

### **Учащиеся должны уметь:**

- создавать текстовую анимацию;
- создавать художественную и видео анимацию;
- обрабатывать изображение;
- производить изменения формы, цвета и положения кадров в потоке;
- создавать текстовую анимацию;
- создавать и сохранять простые проекты.

### **Формы занятий:**

- фронтальная;
- индивидуальная;
- беседа-обсуждение творческих заданий;
- конкурс;
- защита проекта.

**Тема 1.** Создание простейшей графической и текстовой анимации.

*Теория.* Форматы графических файлов. Среда и меню редактора GIF Animator. Понятие кадра. Панель инструментов. Свойства объекта. Окно свойства текста.

*Практика.* Создание и редактирования движущихся изображений. Создание простейшей графической анимации. Создание простейшей текстовой анимации.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

**Тема 2.** Работа с буфером обмена и покадровкой аниматора.

*Теория.* Основы видео эффектов. Применение видеоэффектов при создании анимации. Особенности создания движущихся объектов с использованием буфера обмена.

*Практика.* Создание движущихся объектов. Работа с эффектами.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.



## Методическое обеспечение курса «Gif-анимация»

Раздел, тема	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
Тема 1. Создание простейшей графической и текстовой анимации.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для создания анимации. 3) Лицензионное ПО GIF Animator.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект
Тема 2. Работа с буфером обмена и покадровой аниматора.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для создания анимации. 3) Лицензионное ПО GIF Animator.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект
Тема 3. Защита авторских творческих проектов.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Рабочие материалы для создания анимации. 2) Лицензионное ПО GIF Animator.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект

## КУРС « УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. МОУШН-ГРАФИКА»

### Цели курса

- сформировать понимание – с какой целью и каким образом можно создавать короткометражных мультфильмы в программе, предназначенной для компьютерной анимации, используя информацию из различных сфер жизнедеятельности;
- раскрыть суть и возможности программы;
- расширить опыт творческой и проектной деятельности.

### Задачи курса

- обучить технологии работы на персональном компьютере в портативной среде Adobe Flash;
- обучить методам реализации короткометражных мультфильмов в портативной среде Adobe Flash из различных областей;
- обеспечить возможность для создания итогового авторского проекта, имеющего практическую ценность.

### Режим занятий:

- два раза в неделю по два учебных часа (стандартный);
- шесть раз в неделю по два учебных часа (ускоренный).

**Форма реализации курса:** очная

**Форма проведения итоговой аттестации:** персональный творческий отчёт «Защита проекта».

### Учебно-тематический план курса «МОУШН-ГРАФИКА»

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Тема 1. Основы портативной среды Adobe Flash.	2	2	2
2	Тема 2. Создание персонажей и фона.	2	2	2
3	Тема 3. Анимация простых форм.	2	2	2
4	Тема 4. Анимация антропоморфных персонажей.	2	2	2

5	Тема 5. Звук и мимика.	2	2	2
Итого:		10	10	20

## Содержание курса «МОУШН-ГРАФИКА»

Курс компьютерной мультипликации дает представление о принципах построения красивого движения, а также придавать выразительность движениям предметов и персонажам лимитированными средствами.

### Учащиеся должны знать:

- виды мультипликации;
- особенности растровой и векторной графики;
- основные форматы графических файлов.
- применение компьютерной анимации в различных областях жизни;
- возможности, наименование и назначение инструментов портативной среды Adobe Flash.;
- особенности покадровой и автоматической компьютерной анимации;
- способы публикации фильма.

### Учащиеся должны уметь:

- создавать простейшие изображения в растровых графических редакторах;
- редактировать готовые изображения, вырезать нужные фрагменты изображения;
- создавать простейшие анимированные объекты из подготовленных изображений;
- использовать и создавать заливки;
- производить изменение формы, цвета и положения объекта или его частей во времени и в пространстве;
- создавать персонажи и корректировать фон;
- использовать стили анимационного движения, учитывая базовые анимационные действия: походка, бег, прыжки, влияние возраста, пола и физического состояния на движение;
- импортировать векторную и растровую графику;
- озвучивать ролик;
- создавать надписи, титры, применять к тексту эффекты;
- получать конечный продукт в виде AVI-фильма, либо SWF-файла.

### Формы занятий:

- фронтальная;
- индивидуальная;
- беседа-обсуждение;
- конкурс;
- защита проекта.

### Тема 1. Основы портативной среды Adobe Flash.

*Теория.* Обзор портативной среды Adobe Flash. Простые и сложные формы. Обзор инструментов. Типы слоев. Понятие и установка «костей». Создание анимации, как для отдельных слоев, так и для отдельных объектов.

*Практика.* Создание слоев с простыми формами. Создание слоев со сложными формами. Добавление слоя и создание анимации для объекта.

*Форма подведения итогов:* проверочная практическая работа.

## **Тема 2.** Создание персонажей и фона.

*Теория.* Слои изображений. Деформация изображений. Растровые текстуры.

*Практика.* Создание «говорящей головы» на основе фотографии, создание изменяющегося в движении объекта.

*Форма подведения итогов:* проверочная практическая работа.

## **Тема 3.** Анимация простых форм.

*Теория.* Понятие тайминга и спейсинга. Что такое скорость и как с ней работать. Вес, инерция, их выражение средствами анимации. Анимация как проявления физических законов. Понятия акцента в движении и рисунка движения.

*Практика.* Прыгающий мяч. Оживший мяч с хвостом. Ожившая настольная лампа. Особенности перекладки при анимации физики. Ритмическая основа движения. Связь с музыкой и речью актера.

*Форма подведения итогов:* проверочная практическая работа.

## **Тема 4.** Анимация антропоморфных персонажей.

*Теория.* Термины и приемы персонажной анимации. Характер персонажа. Подготовка и использование референсов. Стили анимационного движения, связь с художественным решением. Анимация как проявление воли и характера персонажа.

*Практика.* Анимация как проявления работы мышц. Простые действия, выход из статики (вход в статику). Использование пауз в анимационном действии. Базовые анимационные действия. Походка. Бег. Прыжки. Влияние возраста, пола и физического состояния на движение. Создание зацикленной анимации. Вторичные движения. Передача эмоций персонажа через движение. Язык тела и роль поз в анимации. Простая актерская игра анимационного персонажа. Выражение внутреннего состояния через внешние признаки движения.

*Форма подведения итогов:* проверочная практическая работа.

**Тема 5.** Звук и мимика.

*Теория.* Использование звука и звуковых эффектов.

*Практика.* Анимация под голос. Синхронизация губ.

*Форма подведения итогов:* проверочная практическая работа.

## Методическое обеспечение курса «МОУШН-ГРАФИКА»

Раздел, тема	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
Тема 1. Основы портативной среды Adobe Flash.	Комбинированная	Словесные наглядные практические	1) Справочные материалы в облаке. 2) Исходные файлы с изображениями для создания роликов. 3) Портативная среда Adobe Flash.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Проверочная практическая работа
Тема 2. Создание персонажей и фона.	Комбинированная	Словесные наглядные практические	1) Справочные материалы в облаке. 2) Исходные файлы с изображениями для создания роликов. 3) Портативная среда Adobe Flash.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Проверочная практическая работа
Тема 3. Анимация простых форм.	Комбинированная	Словесные наглядные практические	1) Справочные материалы в облаке. 2) Исходные файлы с изображениями для создания роликов. 3) Портативная среда Adobe Flash.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Проверочная практическая работа
Тема 4. Анимация антропоморфных	Комбинированная	Словесные наглядные	1) Справочные материалы в облаке.	Персональные компьютеры.	Проверочная практическая

персонажей.		практические	2) Исходные файлы с изображениями для создания роликов. 3) Портативная среда Adobe Flash.	Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	работа
Тема 5. Звук и мимика.	Комбинированная	Словесные наглядные практические	1) Справочные материалы в облаке. 2) Исходные файлы с изображениями для создания роликов. 3) Портативная среда Adobe Flash.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Проверочная практическая работа



## **КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ СЛАЙД-ШОУ»**

---

### **Цель курса**

- сформировать умение создавать презентации, содержащие различные мультимедийные компоненты;
- расширить опыт творческой и проектной деятельности.

### **Задачи курса**

- обучить технологии работы на персональном компьютере в среде для создания слайд-шоу Proshow Producer;
- сформировать понимание – с какой целью и каким образом можно использовать программу Proshow Producer в учебной и внеучебной деятельности;
- обеспечить возможность для создания итогового авторского проекта, имеющего практическую ценность.

**Режим занятий:** шесть раз в неделю по два учебных часа.

**Форма реализации курса** – очная.

**Форма проведения итоговой аттестации** – персональный творческий отчёт «Защита проекта».

### **Учебно-тематический план курса «Профессиональное слайд-шоу»**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Тема 1. Инструменты, используемые для создания слайд-шоу.	2	2	4
2	Тема 2. Эффекты в слайд-шоу.	2	2	4
3	Тема 3. Слои. Переходы.	2	4	6
4	Тема 4. Маски	2	4	6
	Итого:			20

## Содержание курса «Профессиональное слайд-шоу»

Уровень предъявления материала обеспечит учащимся возможность создать собственное слайд-шоу.

### Учащиеся должны знать:

- особенности программы Proshow Producer;
- технологию создания презентации;
- способы создания слоёв;
- способы формирования масок;
- технологию использования модификаторов.

### Учащиеся должны уметь:

- управлять объектами презентации;
- создавать слои и маски;
- задавать движение слоям;
- публиковать презентацию.

### Формы занятий:

- фронтальная;
- индивидуальная;
- беседа-обсуждение творческих проектов;
- защита проекта.

### Тема 1. Инструменты, используемые для создания слайд-шоу.

*Теория.* Рабочая среда. Местоположение изображений. Создание новых слайдов. Изменение времени слайдов и переходов. Эффекты перехода. Добавление эффектов к изображениям. Информация в виде текста. Музыкальное сопровождение. Синхронизация музыки. Публикация презентации. Параметры презентации. Панели инструментов окна параметров слайда.

*Практика.* Создание простой презентации от начала до конца. Добавление заметок, водяного знака. Установка безопасной зоны экрана. Изменение фона. Использование направляющих линий. Изменение времени демонстрации слайда и перехода.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

### Тема 2. Эффекты в слайд-шоу.

*Теория.* Эффекты переходов. Эффекты движения. Коррекция. Стили слайдов. Файлы презентации.

*Практика.* Применение эффектов. Применение стилей слайдов. Применение эффектов переходов. Восстановление презентации из резервного файла. Сбор файлов презентации. Поиск недостающих слайдов.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

### **Тема 3. Слои. Переходы.**

*Теория.* Параметры слоя. Опции контекстного меню панели File List (Список файлов). Панель инструментов списка слоёв. Меню списка слоёв. Фон слайдов. Масштабирование и размер слоя. Положение слоя в кадре слайда. Настройка прозрачности слоя. Инструменты коррекции Adjustments. Инструменты редактирования EditingTools. Обрезка. Понятие ключевых кадров. Звуковые и видео слои. Использование окна создания перехода.

*Практика.* Добавление слоёв к слайду. Добавление нового слоя из окна параметров слайда. Использование списка слоёв. Изменение фона слайда. Изменение прозрачности слоя. Обрезка слоя. Установка тени и контурной рамки. Редактирование однотонно окрашенного слоя. Использование движения слоя. Придание градиенту индивидуальной расцветки. Использование ключевых кадров. Добавление звуковых и видеослоёв. Создание авторских переходов.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

### **Тема 4. Маски.**

*Теория.* Традиционное маскирование. Прозрачные и полутоновые маски. Анимированная маска. Видеомаски. Модификаторы.

*Практика.* Смешивание изображения с помощью полутоновой маски. Создание эффекта пробегания луча света по изображению. Создание стилей с использованием маски. Использование модификаторов для создания анимационных слоёв.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

## Методическое обеспечение курса «Профессиональное слайд-шоу»

Раздел, тема	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал. Электронные источники	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
Тема 1. Инструменты, используемые для создания слайд-шоу.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Дистанционный справочный курс Proshow Producer (stavpoisk.ru). 2) Исходные файлы для создания презентации.	1) Персональные компьютеры. 2) Презентационное оборудование. 3) Доступ к сети Интернет. 4) ПО Photodex ProShow Producer 5.0 Portable (для учащегося).	Творческий проект.
Тема 2. Эффекты в слайд-шоу.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Дистанционный справочный курс Proshow Producer (stavpoisk.ru). 2) Исходные файлы для создания презентации.	1) Персональные компьютеры. 2) Презентационное оборудование. 3) Доступ к сети Интернет. 4) ПО Photodex ProShow Producer 5.0 Portable (для учащегося).	Творческий проект.
Тема 3. Слои. Переходы.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый.	1) Дистанционный справочный курс Proshow Producer	1) Персональные компьютеры. 2) Презентационное	Творческий проект.

			(stavpoisk.ru). 2) Исходные файлы для создания презентации.	оборудование. 3) Доступ к сети Интернет. 4) ПО Photodex ProShow Producer 5.0 Portable (для уча-ся).	
Тема 4. Маски.	Комбинированная	Частично-поисковый. Исследовательский.	1) Дистанционный справочный курс Proshow Producer (stavpoisk.ru). 2) Исходные файлы для создания презентации.	1) Персональные компьютеры. 2) Презентационное оборудование. 3) Доступ к сети Интернет. 4) ПО Photodex ProShow Producer 5.0 Portable (для уча-ся).	Творческий проект.

## КУРС «УМНЫЕ КАНИКУЛЫ. ВИДЕОМОНТАЖ»

### Цели курса

- раскрыть суть и возможности программы Adobe PremierPro;
- сформировать понимание – в какой целью и каким образом создают видеофильмы;
- подробно изучить все приемы монтажа фильма;
- расширить опыт творческой и проектной деятельности.

### Задачи курса

- обучить технологии работы на персональном компьютере в программной среде Adobe PremierPro;
- обучить приемам монтажа фильма, создавая различные творческие проекты;
- обеспечить возможность для создания итогового авторского проекта.

**Режим занятий:** один раз в неделю по два учебных часа.

**Форма реализации курса:** очная

**Форма проведения итоговой аттестации:** итоговый творческий проект.

### Учебно-тематический план курса «Видеомонтаж»

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Тема 1. Клипы.	2	2	4
2	Тема 2. Титры.	2	2	4
3	Тема 3. Монтаж фильма.	2	4	6
4	Тема 4. Спецэффекты. Экспорт фильма.	2	4	6
Итого:		8	12	20

### Содержание курса «Видеомонтаж»

Уровень предъявления материала обеспечивает учащимся возможность обрабатывать видеоизображения и создавать видеофайлы.

Учащиеся должны знать:

- основные элементы интерфейса;
- структуру главного меню;
- команды и инструменты для создания стандартных титров;
- что такое проект фильма;
- что такое специальные клипы;
- как обрабатывать видеоизображения,
- как работать со звуком;
- как в проекте монтировать несколько фильмов;
- методику установки эффектов в монтируемый фильм;
- как выполнять автоматизированный монтаж.

Учащиеся должны уметь:

- запускать программу и проводить с ней «Стартовый диалог»;
- работать с материалом на монтажном столе;
- просматривать текущий результат монтажа;
- редактировать клипы в окне Project;
- работать со структурой управляющего окна Title;
- создавать шаблоны титров;
- «резать» клипы,
- обрабатывать изображение и звук;
- устанавливать видеопереходы в монтируемый фильм,
- создавать видеофайл.

Формы занятий:

- фронтальная;
- индивидуальная;
- беседа-обсуждение творческих заданий;
- конкурс;
- защита проекта.

### **Тема 1. Клипы.**

*Теория.* Общие сведения о цифровом видео. Интерфейс программы Adobe Premiere Pro. Структура главного окна программы Adobe Premiere. Главное меню. Проект фильма. Служебные файлы. Быстрый старт. Мастер-клипы и рабочие клипы. Монтажный план. Форматы файлов.

*Практика.* Запуск Adobe Premiere и проведение стартового диалога. Подготовка исходного материала для создания проекта. Создание на диске каталога с проектом первого видеофильма. Импорт клипов. Работа на

монтажном столе. Монтаж простого фильма. Просмотр текущего результата. Создание видеофайла.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

## **Тема 2. Титры.**

*Теория.* Мастер создания титров. Простейшие титры. Клип-титр и клип-подложка. Конструктор титров. Параметры движения титров. Titler как графический редактор. Основные инструменты окна Titler. Меню Titler. Логотип. Линии, текст и стили в титрах. Линия Безье. Параметры текста. **Отделка титров. Заливка, контур, тени. Шаблоны титров.**

*Практика.* Создание трех видов титров. Создание геометрических объектов. Изменение положения, формы и других параметров объектов. Работа с группами объектов. Включение в титры логотипов. Вставка изображения в автофигуру. Создание линий в Titler. Создание, сохранение и использование стилей для титров. Создание титров в форме шаблонов. Создание проекта с титрами по монтажному плану.

*Форма подведения итогов:* творческий проект.

## **Тема 3. Монтаж фильма.**

*Теория.* Редактирование в окне Project. Окно Timeline. Треки. Окно Source. Субклип и дубликат фильма. Специальные клипы. Окно Monitor. Инструменты для автоматизированного монтажа.

*Практика.* Импорт клипов. Работа с клипами. Создание дубликата фильма. Изменение скорости клипа. Создание специальных клипов. Монтаж звука. Изменение громкости и опций и стереоэффектов. Разметка клипов и шкалы времени для автоматизированного монтажа. Автоматизированный монтаж фильма по четырём кадрам. Создание фильма методом совместного перетаскивания границы между клипами.

*Форма подведения итогов:* творческий проект

## **Тема 4. Спецэффекты. Экспорт фильма.**

*Теория.* Окно Effects. Библиотека переходов. Методика установки переходов в монтируемый фильм. Окно управления параметрами перехода. Изменение масштаба и геометрии кадра, цвета и яркости отдельных частей кадра. Окно управления параметрами эффекта. Экспорт фильма.

*Практика.* Использование переходов при монтаже фильма. Создание проекта – галерея эффектов. Применение эффектов при монтаже фильма. Создание творческих проектов с использованием эффектов для клипов. Экспорт фильма.



### Методическое обеспечение курса «Видеомонтаж»

Раздел, тема	Форма занятия	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
Тема 1. Клипы.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый. Исследовательский.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для монтажа фильма. 3) Лицензионное ПО Adobe Premier Pro.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект
Тема 2. Титры.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый. Исследовательский.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для создания титров. 3) Лицензионное ПО Adobe Premier Pro.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект
Тема 3. Монтаж фильма.	Комбинированная	Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый. Исследовательский.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для монтажа фильма. 3) Лицензионное ПО Adobe Premier Pro.	Персональные компьютеры. Презентационное оборудование. Доступ к сети Интернет.	Творческий проект
Тема 4. Спецэффекты. Экспорт фильма.		Объяснительно-иллюстративный. Частично-поисковый. Исследовательский.	1) Справочные материалы в облаке. 2) Рабочие материалы для монтажа фильма.		Творческий проект

			3) Лицензионное ПО Adobe Premier Pro.		
--	--	--	--	--	--

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

---

### Список литературы, использованной при написании программы

1. Епанешников А.В. Программирование в среде Pascal 7.0 – М.: Диалог - МИФИ, 2015 г.
2. Вирт Н. Алгоритмы и структуры данных: Пер. с англ. – М.: Мир, 2013. – 360 с.: ил.
3. Алгоритмизация и программирование. Учебное пособие. Никотина Л.Л., 2017.
4. Хышов Н.Д. Педагогическое сопровождение детей на основе концепций одаренности // Одаренный ребенок. 2008. - № 1. - С. 42-46.
5. Дмитрий Гурский. ActionScript 2 - Программирование во Flash MX для профессионалов – М.: Диалог, 2016 г.
6. Иванов Б.Н. Дискретная математика. Алгоритмы и программы. Учеб. пособие М., Лаборатория Базовых Знаний, 2013. 288 с.
7. Кирюхин В.М. Методика проведения и подготовки к участию в олимпиадах по информатике. Всероссийская олимпиада школьников. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. 280 с.
8. Информатика. Практикум. /Под ред. Н. В. Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 2012.
9. Информатика. Учебник. /Под ред. Н. В. Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 2012.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007. – 119 с.
11. Окулов С.М., Лялин А.В. Ханойские башни. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2008. – 245 с. (Развитие интеллекта школьников).
12. Угринович Н., Босова Л., Михайлова. Учебное пособие. Н., М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2014. — 354 с.
13. Угринович Н., Босова Л., Михайлова Н. Практикум. М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2014. — 394 с.
14. Программирование на С и С++. Практикум: Учеб. Пособие для вузов/ А.В. Крячков, И.В. Сухинина, В.К. Томшин; Под ред. В.К. Томшина – 2-е изд., исправ. – М.: Горячая линия – Телеком, 2013. – 344 с.:ил.
15. Подбельский В.В., Фомин С.С. Программирование на языке Си: Учеб. пособие. – 2-е доп.изд. – М.: Финансы и статистика, 2013. – 600 с.: ил.

16. Язык программирования C++. Лекции и упражнения. Учебник: Пер. с англ./ Стивен Прата – К.: Издательство «ДиаСофт», 2013. – 656 с.
17. Дуванов А. А., Шумилина Н. Д. Азбука Роботландии — курс информатики для младших школьников, 2014.
18. Введение в Криптографию. Под редакцией В.В. Яценко. М.:МЦНМО, 2012. – 348 с.
19. «ПервоЛого 3» Справочное пособие. Институт Новых Технологий, под ред. С.Ф Сопрунова, А.С. Ушакова, Е.И. Яковлевой, 2010

### **Список литературы, рекомендованной обучающимся**

1. Угринович Н., Босова Л., Михайлова. Учебное пособие. Н., М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2017. — 354 с.
2. Культин Н.Б. Программирование в Pascal 7.0 и Delphi 5. СПб.: БХВ – Санкт-Петербург, 2015. 464 с.: ил.
3. Дмитрий Гурский. ActionScript 2 - Программирование во Flash MX для профессионалов – М.: Диалог, 2016 г.
4. Учебник-тетрадь по информатике «В мире информации» для учащихся 2 класса. Составитель: Никотина Е.Л., 2014, г.Ставрополь. С.150
5. Иванов С.Ю., Кирюхин В.М., Окулов С. М. Методика анализа сложных задач по информатике: от простого к сложному // Информатика и образование. 2015. №10. С. 21 – 32.
6. Учебное пособие по информатике «Графический редактор PhotoShop», 2015
7. Алгоритмизация и программирование. Учебное пособие. Никотина Л.Л., 2019.
8. Учебное пособие по информатике «Графический редактор PhotoShop». Составитель: Никотина Л.Л., 2017, г.Ставрополь.
9. Справочник по объектно-ориентированному программированию Delphi. Составитель: Пономаренко Е.А. – Ставрополь, 2017.
10. Учебное пособие по информатике: Часть 1 «Знакомство с компьютером», Часть 2 «В мире информации». Дуванов А. А.

11. Олимпиады по криптографии и математике для школьников / А.Ю.Зубов, А.В.Зязин, В.Н. Овчинников, С.М.Рамоданов. – М.: МЦНМО, 2006. – 136с.: ил.

### **Список литературы, рекомендованной родителям**

1. Дымарская О.Я., Мойсов В.В., Базина О.А., Новикова Е.М. Одаренные дети: факторы профессионального самоопределения // Психологическая наука и образование. 2012. №3. С.10-20. URL:www.psyedu.ru
2. Фиофанова О.А. Психология взросления и воспитательные практики нового поколения: учеб. Пособие / - М.: Флинта: НОУ ВПО «МПСИ», 2012. – 120с.
3. Щебланова, Е. И. Неуспешные одаренные школьники / Е. И. Щебланова. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011. – 245 с.
4. Зеленина, Е. Б. (кандидат педагогических наук; зам. директора; Краевая школа-интернат для одаренных детей, г. Владивосток). Одаренный ребенок: как его воспитывать и обучать? / Елена Борисовна Зеленина [Текст] // Народное образование. – 2017. – № 8. – С. 201–206.
5. Дымарская О.Я., Мойсов В.В., Базина О.А., Новикова Е.М. Одаренные дети: факторы профессионального самоопределения // Психологическая наука и образование. 2012. №3. С.10-20. URL:www.psyedu.ru

