



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 380
Красносельского района
Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Решение от 30.08.2018
протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом № 223-49 от 30.08.2018
Директор ГБОУ СОШ №380
 О.Н. Агунович



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНЫЙ ХУДОЖНИК»

Возраст учащихся: 10-16 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:

Лысенко Виталий Олегович,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность образовательной программы объединения «Компьютерный художник» – техническая.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Такие умения необходимы сегодня каждому молодому человеку. Поэтому первой и важнейшей задачей курса информатики является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления.

Развитие детей школьного возраста с помощью работы на компьютерах, как свидетельствует отечественный и зарубежный опыт, является одним из важных направлений современной педагогики.

Концепция обучения ориентирована на развитие мышления и творческих способностей школьников. Сложность поставленной задачи определяется тем, что, с одной стороны необходимо стремиться к развитию мышления и творческих способностей детей, а с другой стороны - давать им знания о мире современных компьютеров в увлекательной, интересной форме.

Во-первых, для формирования различных видов мышления, в том числе операционного (алгоритмического). Процесс обучения сочетает развитие логического и образного мышления, что возможно благодаря использованию графических и звуковых средств.

Во-вторых, для выполнения практической работы с информацией, для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением. Освоение компьютера поможет детям использовать его как инструмент своей деятельности на уроках с применением компьютера.

В-третьих, для представления об универсальных возможностях использования компьютера как средства обучения, вычисления, изображения, редактирования, развлечения и др.

В-четвертых, для формирования интереса и для создания положительных эмоциональных отношений детей к вычислительной технике. Компьютер позволяет превратить занятие информатики в интересную игру.

Занятия по информатике, их непохожесть на другие уроки несут детям не только приятные минуты совместной творческой игры, но и служат ключом для собственного творчества.

Актуальность программы. Занятия носят познавательный характер, отвлекают от пустого времяпровождения, помогают организовать свой досуг, найти друзей по интересам.

Адресат (участники) программы: учащиеся 10-16 лет.

Цель программы: формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи программы:

Обучающие:

- развитие навыков работы в текстовом процессоре;
- приучать учащихся редактировать текст многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей;
- уметь делать необходимую для создания газеты работу: набирать и редактировать тексты, уметь правильно фотографировать, сканировать рисунки и фотографии, делать верстку, распределять материал в номере;

Развивающие:

- уметь анализировать и делать выводы.
- повысить навыки речевой культуры и общий культурный уровень учащихся;
- расширение кругозора, развитие памяти, внимания, творческого воображения, образного мышления;
- научить учащихся использовать полученные знания, умения, навыки в жизни;

Воспитательные:

- осознание значения информатики в повседневной жизни человека;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Условия набора и формирование групп: для обучения по программе принимаются учащиеся в возрасте 10-16 лет независимо от уровня подготовленности на основании заявления родителей (законных представителей) ребенка.

Количество детей в группе – 15 человек для групп первого года.

Срок реализации программы – 1 год.

Объем программы – 144 учебных часа.

Формы и режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа. Занятия проводятся в групповой форме. Занятия комбинированные: состоят из теоретической (лекции, беседы и семинары) и практической частей.

Кроме того, программа предусматривает участие детей в различных массовых мероприятиях и конкурсах.

Так как программа ориентирована на большой объем практических работ, выполняемых сидя, занятия включают здоровьесодержащие технологии: организационные моменты, проветривания помещения, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Во время учебного года ведется работа с родителями. Проводятся родительские собрания, индивидуальные консультации, открытые уроки, мастер-классы.

Материально-техническое обеспечение программы

1. Технические средства обучения:

- компьютерный класс с компьютерами типовой конфигурации,
- сканер,
- принтер,
- проектор.

2. Программное обеспечение:

- операционная система Windows 2000 или более высокой версии,
- пакет Microsoft Office,
- программа Easy GIF Animator,
- редакторы графики и иллюстраций Paint, GIMP,
- программа монтажа видео Windows Movie Maker.

Планируемые (ожидаемые) результаты

По окончании программы учащиеся должны овладеть основами мультимедийных технологий, а именно должны знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
 - основные тенденции развития мультимедийных технологий;
 - основные функции редакторов;
 - особенности преобразования форматов файлов;
 - различные программы аудио и видеомонтажа;
 - основы работы в сети Internet
- а также овладеть следующими способами действий:
- работать в редакторах;
 - составлять рисунки с применением всех изученных функций графического редактора;
 - составлять поздравительные открытки;
 - составлять презентации с использованием текстов, картинок, эффектов анимации, гиперссылок;
 - составлять газетные статьи с добавлением картинок, текстов;
 - сканировать изображения;
 - работать в сети Internet т. д.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ «КОМПЬЮТЕРНЫЙ ХУДОЖНИК»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Обсуждение, тестирование
2.	Работа в программе Word	18	4	14	Зачет, взаимооценка, самопроверка
3.	Работа в программе Excel	18	5	14	Творческие работы по заданию, выставки работ
4.	Работа в программе PowerPoint	18	4	14	Опрос, конкурс презентаций
5.	Компьютерная графика	22	6	16	Анализ результатов, взаимооценка
6.	Создание gif анимации	18	4	13	Конкурс работ, зачет
7.	Создание соуб video	20	4	15	Творческие работы по заданию, взаимооценка
8.	Создание фильмов	24	4	20	Анализ результатов
9.	Контрольные и итоговые занятия	4	0	4	Конкурс работ, зачет, обсуждение
	ИТОГО:	144	33	111	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Вводное занятие

Знакомство с группой. Беседа о работе объединения, плане работы. Организация рабочего места. Правила техники безопасности и личной гигиены. Беседа – сообщение о пользе информационных технологий. Ознакомление с программой обучения, демонстрация готовых проектов.

2. Работа в программе Word

Знакомство с текстовым процессором Word. Меню программы, основные возможности. Составление рефератов, поздравительных открыток, буклетов, брошюр, схем и компьютерных рисунков – схем.

3. Работа в программе Excel

Знакомство с программой Excel для работы с электронными таблицами. Меню программы, основные возможности. Составление таблиц, графиков, эмуляция физических процессов, работа с математическими формулами и компьютерными рисунками – схемами.

4. Работа в программе PowerPoint

Знакомство с программой PowerPoint, интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Вставка текстов, рисунков, таблиц, звука и видео. Диаграммы и графики. Эффект анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Дополнительные возможности MS Power Point.

5. Компьютерная графика

Знакомство с программами Paint, GIMP. Основные возможности, меню и инструменты программ. Составление рисунков на заданные темы. Художественные эффекты. Эффекты для фотографий. Работа с текстом. Создание фигурного текста. Кадрирование, ретуширование изображений.

6. Создание gif анимации

Знакомство с программой Easy GIF Animator, интерфейсом программы, панелью инструментов, ознакомление с основными функциями, создание анимации из набора файлов.

7. Создание соub video

Знакомство с сервисной частью соub, преобразование gif файлов в соub video.

8. Создание фильмов

Знакомство с программой Windows Movie Maker. Этапы монтажа фильма. Использование видеоэффектов, видеопереходов. Вставка титров и надписей. Импорт изображений. Разработка сценария фильма. Упорядочение эпизодов. Создание звуковых эффектов. Наложение и редактирование звука.

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

- демонстрационная – работу на компьютере выполняет педагог, а дети наблюдают.
- фронтальная – недлительная, но синхронная работа детей по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
- самостоятельная – выполнение самостоятельной работы с компьютером. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- творческий проект – выполнение работы на протяжении нескольких занятий.

С целью эффективности реализации программы в целом целесообразно использовать такие методы и технологии:

- информационно-развивающие (лекции, рассказы, беседы, просмотр учебных видеофильмов, книг, демонстрация способов деятельности педагога);
- практически – прикладные (освоение умений и навыков по принципу «делай как я»);
- методы контроля и самоконтроля (самоанализ, анализ участия в конкурсах, анализ действия на практических занятиях.)

Способы определения достижения результата: творческие работы по заданию, коллективная творческая работа, зачет, самостоятельные творческие работы, проекты.

Формы подведения итогов реализации программы: участие в городских, районных, региональных, всероссийских конкурсах, выставках, фестивалях, взаимооценка, самопроверка, зачетная творческая работа, соревнование, зачет, коллективный анализ работ, защита проекта.

Информационные источники

Список литературы для педагогов:

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 6 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
3. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям/Под редакцией Н.В. Макаровой. – СПб: Питер, 2003.
4. <http://www.teachvideo.ru/course/88>
5. http://temocenter.ru/images/dogm/pdf/Paint_net.pdf

Список литературы для учащихся:

1. Баранова И. В. КОМПАС-3В для школьников. Черчение и компьютерная графика. Учебное пособие для учащихся общеобразовательных учреждений. — М.: ДМКПресс, 2009. — 272 с.
2. Велихов, А. С. Основы информатики и компьютерной техники: учебное пособие / А. С. Велихов. – Москва: СОЛОН-Пресс, 2007. – 539 с.
3. Федеральный центр информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru>.
4. Тестирование по информатике и информационным технологиям <http://www.junior.ru/wwwexam>.



**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 380
Красносельского района
Санкт-Петербурга**

Утвержден
Приказом № _____ от _____
Директор ГБОУ СОШ №380
_____ О.Н. Агунович

**Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерный художник»**

1. Продолжительность учебного года – 36 недель

Начало занятий:

01.09.2018 - для групп 1 года обучения

Окончание занятий – 25.05.2018

- Текущая диагностика и контроль – декабрь
- Итоговая диагностика и контроль – апрель-май

Формы проведения диагностики и контроля определены дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой.

2. Объём учебных часов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы для групп 1, 2, 3 и последующих годов обучения (указывается в соответствии с программой)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1	01.09.18	25.05.18	36	72	144	2 раза в неделю по 2 ч.

3. Промежуточный и итоговый контроль/аттестация освоения учащимися дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

- Текущая диагностика и контроль – декабрь
- Итоговая диагностика и контроль – апрель-май

Формы проведения диагностики и контроля определены дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой.

4. Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул:

Среда 10:00 – 11:40. Пятница 10:00 – 11:40.