

**Федеральное государственное бюджетное профессиональное
образовательное учреждение «Ишимбайское специальное учебно-
воспитательное учреждение»**

Принято решением
методического совета
протокол № 1 от 27.08. 2020 г.

Утверждено
приказом ФГБПОУ «Ишимбайское
СУВУ» №58 от 28.08.2020

**Дополнительная
Общеобразовательная программа технической направленности
(общеразвивающая модифицированная)
«Мир информатики»
объединение «Инфознайка»
срок реализации – 1 год
возраст учащихся 14-18 лет**

Составитель:
Хамидуллина Светлана Викторовна,
Педагог дополнительного образования

Ишимбай, 2020г.

I. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая модифицированная) программа «Мир информатики» составлена на основе:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепции развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. №1726-р);

3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

5. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые). Методические рекомендации разработаны Министерством образования и науки совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», Автономная некоммерческая организация дополнительного профессионального образования «Открытое образование».

6. Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 года N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

7. Устав Федерального государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения "Ишимбайское специальное учебно-воспитательное учреждение закрытого типа».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир информатики» - техническая.

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир информатики» адаптирована для детей-инвалидов и детей с ОВЗ, имеющих интеллектуальные нарушения (задержка психического развития 8 вида).

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный

процесс.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться информационными технологиями вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Для обучающихся данного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области моделирования, анимации, видеомонтажа.

Новизна дополнительной образовательной программы предполагает изучать, не нарушая целостности базовой программы, в данной разработке предусматривается углубленное изучение темы «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации».

А также включено изучение методов построения анимационных изображений, ретуширования и восстановления изображений, а также компьютерные программы, с которыми обучающиеся работают:

1. Компьютерный тренажер «Руки солиста»;
2. Компьютерная программа Кирилла и Мефодия «Мир информатики»;
3. Программа Adobe PhotoshopCS5;
4. Компьютерная программа для рисования «Paint»;
5. Программа для создания видеороликов «Movie Maker»;
6. Компьютерная программа «КуМир».

Актуальность программы в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении «Мир информатики» стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Программа определяется по запросам со стороны детей и их родителей на изучение компьютерной грамотности.

Педагогическая целесообразность

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации обучающийся сможет сам сформулировать задачи, новые

знания теории помогут ему в процессе решения творческих заданий. На занятиях позволяет сохранить высокую творческую работоспособность обучающихся.

В связи с этим обучающиеся создают индивидуальные проекты.

Цель: развитие поэтапного логического мышления, алгоритмического мышления обучающихся, наблюдательности. Сформировать информационную культуру личности обучающихся, способных к творческому самовыражению через овладение компьютерных программ.

Задачи:

образовательные

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- углубление обучающихся в мире современных профессий,
- знакомство на практике с деятельностью художника;
- обучение навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

развивающие

- Развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения.
- развитие трудовой и творческой активности;
- Развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- Развитие памяти, внимания, воображения и фантазии;
- Развитие умений гармонично сочетать цвета;
- Развитие умений создавать композицию.

воспитательные

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ознакомление с православной культурой, в ее знаково-символических проявлениях; в том числе, в праздниках.
- воспитание высоких духовно-нравственных качеств: милосердия, доброты, отзывчивости, уважительного отношения к старшим, честности, искренности;
- Формирование и развитие дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям.
- формирование умения правильно определять жизненные приоритеты, ориентируясь на традиционные духовно-нравственные ценности.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы 11 – 18 лет.

Ознакомление с программным обеспечением в области обучающих, развивающих программ, самостоятельную постановку задачи, структурирование и преобразование информации в текстовую и мультимедийную форму. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний.

Для проведения занятий планируется свободный набор в группу в начале учебного года.

Периодичность занятий – 6 раз в неделю по 40 мин (3 часа в день).

Вид деятельности группы – профильная.

Программа рассчитана на воспитанниц (11-18 лет).

Количество детей в группе 7 человек.

Срок реализации программы - 1 год.

График работы:

понедельник – пятница 16³⁰: 18³⁰;

воскресенье – 14⁰⁰: 16⁰⁰.

Формы проведения занятий: лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность.

Большая часть времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. Обучение в активной познавательной деятельности. Все темы обучающиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, «набивая руку» при работе с клавиатурой, общаясь в парах, в группах.
2. Индивидуальное обучение. Обучение воспитанников работе на компьютере дает возможность организовать их деятельность с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.
3. Принцип природосообразности. Основной вид деятельности воспитанников - игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению программы.
4. Преемственность. Программа курса построена так, что каждая последующая тема логически связана с предыдущей. Данный принцип обучающимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

Формы подведения итогов реализации программы проведение открытых занятий в форме тестов, игровой форме, собеседование, практические занятия, выставки.

К концу года обучения воспитанница будет:

знать:

- правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;
- принцип расположения символьных клавиш на клавиатуре;
- названия и назначения основных устройств компьютера;
- назначение и функции операционной системы;
- название и возможности программного обеспечения изученных редакторов
- этапы развития компьютерной техники;
- сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение и возможности программы Adobe Photoshop, Movie Maker
- возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов; назначение и возможности программы Adobe Photoshop, Movie Maker
- возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов.

уметь:

- работать с символьными клавишами клавиатуры.
- выполнять основные операции управления файлами;
- выполнять операции форматирования, редактирования текста в текстовом редакторе

выполнять основные операции в графическом редакторе

- работать на клавиатуре в текстовом редакторе;
- создавать простейшие рисунки в графическом редакторе с помощью мыши;
- определять наиболее предпочтительный способ представления графической информации для решения конкретной задачи.
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений.
- редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, а именно:
выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств

художественного оформления;

- сохранять выделенные области для последующего использования;
- монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
- раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
- применять к тексту различные эффекты;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий;
- выполнять цветовую коррекцию фотографий;
- ретушировать фотографии.

Учебный план программы

№ п/п	Темы занятий	Кол-во часов	Теория	Практика	Форма аттестации / контроля
Вводные занятия ТБ					
1	Вводное занятие, техника безопасности	6	2	4	Беседа
2	История развития вычислительной техники	6	2	4	Беседа
Устройство компьютера					
3	Понятие информации. Источник информации.	6	2	4	Лекция
4	Виды информации. Определение видов информации. Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	18	3	15	Лекция
Работа в программе Microsoft Publisher создание проектов					
5	Работа в Microsoft Publisher вставка фотографии, надписи WordArt	9	1	8	Лекция, практическая работа
6	Обработка фотографий: обрезка, вставка рамок, цвет	9	1	8	Лекция, практическая работа
7	Оформление фона, цветовых схем вставка картинок, рамок	9	1	8	Лекция, практическая работа
8	Оформление фотографии, подбор рамок к фотографиям	9	1	8	Лекция, практическая работа
9	Создание буклета на тему «Моя группа»	9	1	8	Лекция, практическая работа
Рисование в программе Paint					
10	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра их использование	9	1	8	Лекция, практическая работа

11	Рисование улыбающегося лица с открытыми и закрытыми глазами. Создание простейших рисунков и сохранение их в файле.	9	1	8	Лекция, практическая работа
12	Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, треугольника, четырехугольника, отрезков	9	1	8	Лекция, практическая работа
13	Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере.	9	1	8	Лекция, практическая работа
14	Создание рисунков движущимися объектами (транспорт, человек, собака и т.д.)	9	1	8	Лекция, практическая работа
15	Создание рисунков компьютерная графика создание эскизов	9	1	8	Лекция, практическая работа
16	Составление кроссворда в Microsoft Word по теме «Города России».	9	1	8	Лекция, практическая работа
17	Составление кроссворда составляем вопросы и сетку для кроссворда.	9	1	8	Лекция, практическая работа
18	Составление кроссворда составляем картинки и рамки.	9	1	8	Лекция, практическая работа
19	Практическая работа.	9		9	практическая работа
20	Работа на клавиатуре.	9		9	практическая работа

Понятие информации и виды информации					
21	Виды информации в программе Microsoft Publisher	9	1	8	Лекция, практическая работа
22	Microsoft Publisher создание буклетов и кроссвордов, работа с текстом	9	1	8	Лекция, практическая работа
23	Microsoft Publisher создание буклетов, работа с картинками и фоном	9	1	8	Лекция, практическая работа
Обработка текстовой и графической информации на компьютере					
24	Технология обработки текстовой информации.	9	1	8	Лекция, практическая работа
25	Назначение и основные возможности.	6	6		Лекция

	Основные понятия компьютерной графики.				
26	Практическая работа «Набор текста и форматирование»	9		9	практическая работа
27	Оформление открыток, поздравлений	9		9	практическая работа
28	Практическая работа. “Детские игрушки”.	9		9	практическая работа
29	Творческая работа «Дорожный знак»	9		9	практическая работа
30	Творческая работа «Одежда башкирского народа»	9		9	практическая работа
31	Свободное рисование.	9		9	практическая работа
32	Творческая работа «Открытка». Надписи.	9		9	практическая работа
Microsoft PowerPoint.					
33	Понятие презентации	3	3		лекция
34	Этапы создания презентаций	3	3		лекция
35	Алгоритм создания презентаций запуск, ввод текста, вставка слайдов, оформление слайдов, использование шаблонов.	9	1	8	Лекция, практическая работа
36	Алгоритм создания презентаций, добавление иллюстраций, объекта WordArt, вставка анимации для текста и слайдов, вставка музыки, вставка фигур рисунка SmartArt, создание гиперссылок.	9	1	8	Лекция, практическая работа
37	Создание презентаций на тему « Истории и традиции Башкортостана»	9	1	8	Лекция, практическая работа
Работа в программе Movie Maker					
38	Знакомство с программой Windows Movie Maker: импорт фотографий, картинок, импорт музыки	3	3		Лекция
39	Наложение видео переходов для фотографий	9	1	8	Лекция, практическая работа
40	Создание названий и титров	9	1	8	Лекция, практическая работа
41	Создание видеофильма «Семь чудес Башкортостана »	12	2	10	Лекция, практическая работа
42	Создание ролика наложение музыки	9	1	8	Лекция, практическая работа
43	Создание видеофильма наложение анимации на изображения	9	1	8	Лекция, практическая работа

44	Защита собственных видеороликов на тему «Семь чудес Башкортостана»	12	1	11	Лекция, практическая работа
Программа «КуМир».					
45	Алгоритм как модель деятельности исполнителей в среде КуМир. СКИ исполнителей в среде КуМир. Формы записи алгоритмов в среде КуМир. Программа в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
46	Практическая работа № 1. Разработка и исполнение простейших программ в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
47	Переменные. Типы переменных. Объявление переменных в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
48	Операторы. Оператор присваивания, ввод, вывод данных в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
49	Практическая работа № 2. Разработка и исполнение программ с использованием операторов присваивания, ввода, вывода данных в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
50	Порядок выполнения операций. Трассировка программ в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
51	Практическая работа № 3. Разработка и исполнение программ с использованием операций div, mod в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
52	Знакомство с исполнителем Робот в среде КуМир. СКИ Робота. Линейные алгоритмы для Робота в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
53	Практическая работа № 4. Разработка и исполнение линейных программ для Робота в среде КуМир. Создание лабиринтов, вставка препятствий, вставка объектов в программе КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
54	Разветвляющиеся алгоритмы в среде КуМир. Условный оператор.	9	1	8	Лекция, практическая работа
55	Практическая работа № 5. Разработка и исполнение разветвляющихся программ с использованием условных операторов в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
56	Сложные условия в среде КуМир. Логические отношения и операции. Порядок выполнения операций.	9	1	8	Лекция, практическая работа

57	Практическая работа № 6. Разработка и исполнение разветвляющихся программ с использованием сложных условных операторов в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
58	Практическая работа № 7. Разработка и исполнение разветвляющихся программ с использованием сложных условных операторов для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
59	Циклические алгоритмы в среде КуМир. Оператор арифметического цикла в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
60	Практическая работа № 8. Разработка и исполнение разветвляющихся программ с использованием арифметического цикла в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
61	Практическая работа № 9. Разработка и исполнение разветвляющихся программ с оператора арифметического цикла для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
62	Циклические алгоритмы в среде КуМир. Оператор цикла с условием. Зацикливание программ.	9	1	8	Лекция, практическая работа
63	Практическая работа № 10. Разработка и исполнение с использованием цикла с условием в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
64	Практическая работа № 11. Разработка и исполнение программ с использованием оператора цикла с условием для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
65	Вычисление НОД чисел в среде КуМир. Практическая работа № 12. Разработка и исполнение программы вычисления НОД двух чисел в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
66	Цикл с переменной в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
67	Практическая работа № 13. Разработка и исполнение программ с использованием оператора цикла с переменной в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
68	Практическая работа № 14. Разработка и исполнение программ с использованием вложенных циклов для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа

69	Практическая работа № 15. Разработка и исполнение программ с использованием циклов «Пока» для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
70	Практическая работа № 16. Разработка и исполнение программ с использованием сложных условий для исполнителя Робот в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
71	Система координат в среде КуМир. Исполнитель Рисователь. Цвет и толщина линий. Заливка фигур.	9	1	8	Лекция, практическая работа
72	Практическая работа № 17. Разработка и исполнение программ создания различных цветных изображений для исполнителя Рисователь в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
73	Штриховка. Практическая работа № 18. Разработка и исполнение программ создания различных изображений с помощью штриховки для исполнителя Рисователь в среде КуМир.	9	1	8	Лекция, практическая работа
74	Практическая работа № 19. Разработка и исполнение программ создания своих изображений для исполнителя Рисователь в среде КуМир	9	1	8	Лекция, практическая работа
75	Вспомогательные алгоритмы в среде КуМир. Процедуры. Практическая работа № 20. Разработка и исполнение программ создания изображений для исполнителя Рисователь в среде КуМир с использованием вспомогательных алгоритмов.	9	1	8	Лекция, практическая работа

Программа для обработки растровой графики в программе Adobe Photoshop

76	Теоретические основы компьютерной графики.	9	1	8	Лекция, практическая работа
77	Знакомство с программой курса. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe	9	1	8	Лекция, практическая работа
78	Знакомство с программой курса. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe	9	1	8	Лекция, практическая работа

	Photoshop CS5.				
Рабочая область в программе Adobe Photoshop.					
79	Инструменты выделения: Прямоугольные, квадратные, овальные и круглые выделения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки.	9	1	8	Лекция, практиче ская работа
80	Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой). Создание рамки изображения	9	1	8	Лекция, практиче ская работа
81	Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка. Выделение инструментом, Волшебная палочка, Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо.	9	1	8	Лекция, практиче ская работа
Основные сведения об изображениях					
82	Настройка изображения. Размер изображения и разрешение	9	1	8	Лекция, практическая работа
83	Изменение размера изображения в пикселях	9	1	8	Лекция, практическая работа
84	Определение оптимального разрешения изображения	9	1	8	Лекция, практическая работа
85	Импорт изображений из цифровых камер и сканеров	9	1	8	Лекция, практическая работа
86	Создание, открытие и импорт изображений	9	1	8	Лекция, практическая работа
Основы работы с цветами					
87	Основные сведения о цвете, цветовые модели пространства и режимы	9	1	8	Лекция, практическая работа
88	Настройка цветового тона, насыщенности и яркости	9	1	8	Лекция, практическая работа
89	Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс.	9	1	8	Лекция, практическая работа
90	Контраст, цветовой тон и насыщенность.	9	1	8	Лекция, практическая работа

91	Цветовые режимы: режим RGB, режим SMYK, режим градаций серого	9	1	8	Лекция, практическая работа
92	Выбор цветов в палитре инструментов	9	1	8	Лекция, практическая работа
93	Коррекция цвета и тона изображения	9	1	8	Лекция, практическая работа
94	Цветокоррекция при помощи команды «Уровни»	9	1	8	Лекция, практическая работа
95	Коррекция цвета и тональности при помощи кривых	9	1	8	Лекция, практическая работа
96	Применение автоматической коррекции	9	1	8	Лекция, практическая работа
Работа со слоями					
97	Общие сведения о слоях.	9	1	8	Лекция, практическая работа
98	Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление.	9	1	8	Лекция, практическая работа
99	Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев	9	1	8	Лекция, практическая работа
100	Работа со слоями первый слой	9	1	8	Лекция, практическая работа
101	Работа с двумя слоями	9	1	8	Лекция, практическая работа
102	Работа с тремя слоями и т.д.	9	1	8	Лекция, практическая работа
103	Стили слоя. Слияние слоев.	9	1	8	Лекция, практическая работа
104	Удаление эффекта красных глаз (1-й способ и 2-й способ).	9	1	8	Лекция, практическая работа
105	Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью	9	1	8	Лекция, практическая работа

	корректирующих слоев.				работа
106	Работа с масками. Использование каналов и режима быстрой маски.	9	1	8	Лекция, практическая работа
107	Работа с масками слоя: создание, управление (вкл/выкл, просмотр, перемещение, создание выделенной области, снятие) маски слоя..	9	1	8	Лекция, практическая работа
108	Создание тени рисунку	9	1	8	Лекция, практическая работа
109	Цифровой фотомонтаж: изображений	9	1	8	Лекция, практическая работа
Adobe Photoshop CS5					
110	Обрезка фотографий	9	1	8	Лекция, практическая работа
111	Вставка фотографий в рамки	9	1	8	Лекция, практическая работа
112	Вставка фотографий на изображения, картину	9	1	8	Лекция, практическая работа
113	Вставка фотографий и лиц в шаблоны	9	1	8	Лекция, практическая работа
114	Создание открыток Adobe Photoshop CS5 с фотографиями	9	1	8	Лекция, практическая работа
Фильтры программы Adobe Photoshop.					
115	Художественные фильтры.	9	1	8	Лекция, практическая работа
116	Фильтры размытия. Фильтры резкости.	9	1	8	Лекция, практическая работа
117	Штриховые фильтры.	9	1	8	Лекция, практическая работа
118	Фильтры деформации.	9	1	8	Лекция, практическая работа
119	Эскизные фильтры.	9	1	8	Лекция,

					практическая работа
120	Фильтры стилизация.	9	1	8	Лекция, практическая работа
121	Фильтры текстурирования.	9	1	8	Лекция, практическая работа
1. Практические занятия по растровой и векторной графике					
122	Рабочее окно Adobe Photoshop	9	1	8	Лекция, практическая работа
123	Работа с выделенными областями	9	1	8	Лекция, практическая работа
124	Маски и каналы	9	1	8	Лекция, практическая работа
125	Рисование и раскрашивание	9	1	8	Лекция, практическая работа
126	Работа со слоями. Создание закладок для книг.	9	1	8	Лекция, практическая работа
127	«Эффект мятой бумаги».	9	1	8	Лекция, практическая работа
128	«Эффект текста с трещинами».	9	1	8	Лекция, практическая работа
129	«Рисуем верёвку».	9	1	8	Лекция, практическая работа
130	«Гелеобразный текст».	9	1	8	Лекция, практическая работа
131	«Стена из камней».	9	1	8	Лекция, практическая работа
132	«Золотой текст».	9	1	8	Лекция, практическая работа
133	«Фосфорные буквы»	9	1	8	Лекция, практическая работа

134	Ретуширование фотографий	9	1	8	Лекция, практическая работа
135	Работа с контурами	9	1	8	Лекция, практическая работа
136	Работа с текстом	9	1	8	Лекция, практическая работа
137	Создание коллажа. Основы работы со слоями	9	1	8	Лекция, практическая работа
2. Работа в программе Movie Maker для создания видеороликов					
138	Программа Windows Movie Maker: импорт фотографий, картинок, импорт музыки	18	3	15	Лекция, практическая работа

Содержание программы

Тема 1 . Вводные занятия

Теория: основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер «Руки солиста».

Требования к знаниям и умениям:

- понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу.

Практика: Клавиатурный тренажер «Руки солиста»

Тема 2. Работа в программе Microsoft Publisher создание фотографий

Теория: что такое Microsoft Publisher, основные понятия, поиск и применение шаблонов, вставка и обрезка изображений, вставка рисунка, вставка фона, вставка цвета, вставка фотографии, вставка рамки, вставка текстового поля, вставка стандартного блока, в каком формате сохранять фотографии, открытки, календари и т.д.

Практика: открыток, буклетов.

Тема 3. Рисование в программе Paint

Теория: графические редакторы: растровые и векторные, рабочая область программы, меню палитр, инструменты для рисования, выделяющиеся инструменты.

Практика: создание собственного рисунка.

Тема 4. Понятие информации и виды информации

Теория: определения, что такое информация, какие бывают виды и свойства информации, термины.

Практика: Создание буклетов и кроссвордов.

Тема 5. Программа Word, Excel. Обработка текстовой и графической информации на компьютер

Теория: технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа “Набор текста и форматирование”.

Технология обработки графической информации. Графический редактор word. Создание и хранение изображений. Практическая работа “Создание рисунков”.

Практика:

1. Набор текста и форматирование.
2. Создание и редактирование рисунков.

Тема 6. Алгоритмы и создание презентаций

Теория: Пакет подготовки и демонстрации презентаций PowerPoint, работа со слайдами в разных режимах, ввод и редактирование текста в режиме слайдов и режиме структуры, создание слайдов, вставка текста, создание анимации тексту и слайдам, вставка музыки, вставка изображений и картинок.

Практика: Создание презентаций.

Тема 7. Работа в программе Movie Maker

Теория: знакомство с программой, импорт фотографий и музыки, создание названий и титров, наложение анимации на фотографии. Создание индивидуального ролика.

Практика: создание собственного видеоролика из изображений, фотографий и музыки. Создание ролика.

Тема 8. Работа в программе Pascal

Теория: знакомство с понятиями: **Pascal** конструирование, сопоставление, множество. Приемы конструирования и сопоставления рисунка.

Практика: составление собственной компьютерного рисунка в программе Pascal.

Тема 9. Работа в программе КуМир

Теория: знакомство с понятиями: Алгоритмизации в программе КуМир.

Практика: составление программы рисунка в программе КуМир!

Тема 10. Программа для обработки растровой графики в программе Adobe Photoshop.

Теория: графические редакторы, рабочая область, основные сведения о изображениях, основы работы с цветами, работа со слоями, обрезка фотографий, вставка фотографий.

Практика: Создание фотографий, открыток, календарей и т.д.

Тема 11. Основные компоненты компьютера

Теория: Носители информации, компьютерные программы. Включение, выключение. Навыки работы с «мышью» (собираем картинки). Техника безопасности при работе на компьютере, вставка рисунков, перемещение рисунка, растягивание рисунка по горизонтали, растягивание рисунка по вертикали, уменьшение, увеличение масштаба рисунка, группировка рисунка, поворот рисунка вокруг оси, стирание рисунка, сохранение созданного.

Практика: включение, выключение компьютера, сборка рисунков по темам «Мои любимые животные». Создание открыток. Создание надписей, изменение формы надписи, поворот надписи.

Тема 12. Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop

Теория: понятия векторная графика и растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Практика: работа с фотографиями и изображениями.

Тема 13. Фильтры программы Photoshop.

Теория: определение фильтр, использование фильтров, виды фильтров. Художественные фильтры, аппликация, сухая кисть, зернистость пленки Фильтры резкость. Штриховые фильтры акцент на краях, наклонные штрихи, темные штрихи Фильтры стилизации: тиснение, разбиение, выделение краев. Фильтры текстов: витраж Фильтры скручивание.

Практика: Применение фильтров к изображениям. «Создать вывеску для мороженого».

Тема 14. Практические занятия по растровой и векторной графике.

Теория: выделение областей

Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения.

Маски и каналы

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски.

Коллаж. Основы работы со слоями

Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Рисование и раскрашивание

Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тоновая и цветовая коррекция. Понятие тонового диапазона изображения.

Ретуширование фотографий

Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Компьютерный дизайн и реклама. История рекламы; законы рекламы; современная реклама; рекламный «слоган» (подбор стихов и надписей).

Практика: использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования. Создание фотоколлажа.

К концу года обучения воспитанница будет:

- Создавать оригинальные карточки;
- Создавать рисунки компьютерная графика;
- Создавать и редактировать документы в Word и Excel.
- Создавать свои индивидуальные открытки.
- Печатать на клавиатуре, знать сочетание клавиш для дальнейшей работы на компьютерах
- Создавать собственные презентации.
- Создавать рисунки компьютерной графике
- Работать в программе Adobe Photoshop:
- Создавать индивидуальные фотографии;

- Создавать оригинальные открытки к различным праздникам;
- Различать между векторной и растровой графикой;
- Знать значение команд и подкоманд программы;
- Определять растра (пикселя), расширения, разрешения.

открывать, создавать, сохранять файл;

- редактировать изображение (масштабировать, менять цветовой тон, яркость, контрастность);
- создавать видеоролик;
- работать с инструментами;
- вводить и редактировать текст (трансформировать, менять шрифт, деформировать, менять цвет, использовать эффекты текста);
- работать со слоями;
- использовать возможности фильтров программы.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Стены светлых тонов.

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, мультимедийным оборудованием (проектор)

Форма оценки качества реализации программы.

За период обучения в объединении «Мир информатики» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

- беседы;
- наблюдения;
- специальные тестовые задания;
- анализ открытых занятий;
- опросы воспитанниц;
- карточки;

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. «Компьютер в нашей школе. Компьютер. Информатика Интернет» С. В. Симонович «Инфорком-Пресс» 2001 г.
3. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
4. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев
Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремова
Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
10. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии . интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.–48с
11. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
12. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Для обучающихся

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. Общая информатика.
3. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс:
<http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
4. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>