

Министерство образования и науки Чеченской республики
Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования
«Республиканский эколого-биологический центр»

Принята на заседании
педагогического совета
от « 9 » 09 2019 г.
Протокол № _____

Утверждена
Директор _____ Нухигов Р.С.
Приказ № 30 от
« 9 » 09 2019 г.



Рекомендована
Методическим советом
Протокол № 1
« 5 » 09 2019 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Компьютерный дизайн»
Социально-педагогической направленности
Уровень программы: базовый

Возраст обучающихся: 10-14 лет.
Срок реализации программы: 2 год.

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Янгильбаев Мурад Вахаевич

г. Грозный 2019

Структура программа

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дизайн» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р);

- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660);

- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 13 июля 2017 г. N 656 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

Направленность программы социально-педагогическая

Уровень освоения программы – базовый, (письмо министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242).

Уровень программы	Возраст учащихся	Срок освоения программы	Режим занятий (кол-во часов в неделю)
базовый	10-14	2 года	от 2 до 4 часов

Отличительные особенности программы.

Образовательная программа дополнительного образования детей "Компьютерный дизайн" создана на основании примерной программы по информатике и информационным технологиям (базовый уровень) МО РФ. Образовательная программа дополнительного образования детей "Компьютерный дизайн" - комплексная, модифицированная. Занятия направлены на развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей детей средствами и методами информатики и ИКТ.

Актуальность

Актуальность создания программы обусловлена тем, что в условиях начавшегося массового внедрения вычислительной техники, знания, умения и навыки, составляющие "компьютерную грамотность", приобретают характер сверхнеобходимых. Представители многих профессий уже долгое время пользуются компьютером. Данная программа является благоприятным средством для формирования инструментальных личностных ресурсов, для формирования метапредметных образовательных результатов: освоение способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Программа построена в соответствии с требованиями современного общества к образованию: обеспечение самоопределения личности, создание

условий развития мотивации ребёнка к познанию и творчеству, создание условий для его самореализации, оказание помощи найти своё место в современном информационном мире

Категория учащихся.

Учащиеся – лица, осваивающие образовательные программы начального общего, основного общего или среднего общего образования. Дополнительные общеобразовательные программы (п. 2., п. 1. ст. 33 ФЗ «Об образовании в РФ» № 273 от 29.12.2012г.).

Программа рассчитана на детей 10 – 14 лет, учащихся 5 - 8 классов.

Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей)

Цель программы

Цель программы состоит в создании условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка.

Задачи

1 год обучения

Обучающие:

- освоение системы знаний
- о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера,
- о роли и назначении прикладного программного обеспечения для создания, редактирования на экране графических изображений, презентаций,
- об информационном моделировании как основном методе при создании рисунков,
- об основных приемах и принципах композиции, дизайна в графике;
- овладение умениями использования компьютера
- при работе с графическими объектами,
- для создания рисунков с использованием приемов композиции, дизайна в графике;
- при создании презентаций.

Развивающие:

- развитие графических навыков,
- развитие умения организации собственной учебной деятельности,
- развитие потребности в самостоятельной работе,
- развитие элементов системного мышления,
- развития умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Воспитательные

- воспитывать исполнительность,
- воспитывать умение оценивать работы сверстников; самооценка,
- воспитывать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.

2 год обучения

Обучающие:

- освоение системы знаний
- о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера,
- о роли и назначении прикладного программного обеспечения для восстановления фотографий и обработки цифровых изображений,
- об информационном моделировании как основном методе при создании композитных изображений,
- об основных приемах и принципах восстановления черно - белых и цветных фотографий.

Развивающие:

- развитие познавательных способностей,
- развитие интеллектуальных и творческих способностей,
- развитие элементов системного мышления,
- развитие коммуникативных качеств.

Воспитательные

- воспитание информационной культуры,
- воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность,
- формирование стремления к продуктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми.
- **Сроки реализации и объем программы.**
-

Срок реализации программы – 1 год, 144 часа.

Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.

Режим занятий соответствует заявленному уровню программы и требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14.

Численный состав объединения определяется локальным актом образовательной организации в соответствии с приказом Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав группы – 15 человек.

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий – 45 минут, перерыв 10 минут.

Планируемые результаты освоения программы

1 год

Обучающиеся будут знать:

- назначение и основы применения компьютерной графики;
- специальную терминологию;
- принцип работы графического редактора;
- простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;

- понятие композиции, дизайна в графике;
- назначение и возможности программы создания презентаций;
- способы создания презентаций с помощью шаблонов;
- что можно делать с текстом;
- что можно делать с графическим изображением;
- способы управления анимацией.

Обучающийся будут уметь:

- запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- сохранять и загружать изображения;
- выполнять операции над фрагментами;
- выполнять надписи на изображении;
- решать типовые задачи обработки графической информации;
- самостоятельно создать и редактировать графические открытки;
- создавать и редактировать презентации, используя программу MS PowerPoint.

2 год

Обучающиеся будут знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- назначение и возможности программы *Adobe Photoshop*;
- методы описания цветов в компьютерной графике - цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- основы работы с текстом; способы эффектного оформления фотографий;
- приемы восстановления фотографий с помощью программы *Adobe Photoshop*;
- приемы создания многослойных документов, фотомонтажей, коллажей.

Обучающиеся будут уметь:

- создавать, закрашивать и редактировать простейшие растровые графические изображения;
- выделять, перемещать и копировать графические изображения и трансформировать изображения;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- выполнять операции со слоями; создавать многослойные документы; создавать фотомонтажи, коллажи;
- применять к тексту различные эффекты;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- раскрашивать черно-белые эскизы и фотографии;
- выполнять тоновую коррекцию фотографий; выполнять цветовую коррекцию фотографий; ретушировать фотографии;
- создавать фотомонтажи, коллажи.

Личностные результаты освоения программы:

после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме, проводится занятие - "вернисаж" работ обучающихся. В конце каждого года изучения, обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях.

Учебно-тематический план

№	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации
		Всего (ч)	теория	практика	
1 год					
1	Введение. ТБ. Понятие дизайн. Категории.	2	2		Опрос
2	Программа Word (windows 10)	68	34	34	Проект
3	Рисунок в растровом графическом редакторе	70	35	35	Проект
4	Презентация проектов	4		4	Презентация
2 год					
1	Введение. ТБ. Повторение	2	2		Опрос
2	Создание презентаций	68	34	34	Проект
3	Фотомастер	70	35	35	Проект
4	Презентация проектов	4		4	Презентация
	Всего за 2 года	144+144			

Содержание программы

1 год обучения

1. Введение. ТБ. Понятие дизайн. Категории. 2 ч

Введение в дизайн. Общие понятия и категории дизайна. Знакомство с работами знаменитых дизайнеров. Воздействие дизайна на человека. История возникновения. Арт-объект. Декорирование вещей. Отличие работы дизайнера и декоратора. Понятие "китч". Функциональность+красота+удобство=дизайн. Причастность каждого к дизайну.

Дизайн (англ. *design* - инженер-конструктор) - замысел, план, цель, намерение, творческий замысел, проект, чертеж, расчет, конструкция, эскиз, рисунок, узор, композиция. Высококачественный дизайн - это творчество + профессионализм. Вышеуказанные качества, конечно же, приходят с опытом работы в сфере дизайна, а вот раскрыть талант, проявить фантазию поможет курс "Компьютерный дизайн".

2. Программа Word (windows 10) 68 ч

Теория-практика.

Файл-защита документа. 2+2

Главная страница-буфер обмена, шрифт, абзац, стили, редактирование. 4+4

Вставка-страницы, таблицы, иллюстрации, надстройки, мультимедиа, примечание, колонтитулы, текст, символы. 6+6

Дизайн-заголовок, фон страницы, интервал между абзацами. Макет-параметры страницы, абзац, упорядочение. 4+4

Ссылки-оглавление, сноски, ссылки и списки литературы, названия, предметный указатель, таблица ссылок. 3+3

Рассылки-создать, начало слияния, составление документа и вставка полей, просмотр результатов, завершение. 2+2

Рецензирование-правописание, подробные сведения, язык, примечание, запись исправления, изменения, сравнение, защитить. 6+6

Вид-режимы, показать, масштаб, окно, макросы. 6+6

3. Рисунок в растровом графическом редакторе 70 ч

Теория-практика.

Основные характеристики графического редактора. Знакомство с графическим интерфейсом. 6+6

Сохранение рисунка. Открытие файла с нужным рисунком. 6+6

Выбор цвета. Рисование. Создание рисунков с помощью карандаша. Изменение масштаба рисунка. Графические примитивы и их использование при создании графических изображений. 6+6

Выбор фона. Использование алгоритмов в среде графического редактора. Приемы работы с повторяющимися объектами. Работа с фрагментами рисунка. 6+6

Поворот рисунка, растяжение, сжатие, наклон объекта. Работа с текстом. Понятие композиции, дизайна в графике. 6+6

Придание объема, тени, светотени объектам. Изображение объектов в перспективе. 5+5

4. Презентация проектов. 4 ч Подготовка и представление презентаций на выбранную тему.

Календарный учебный график.

Календарный учебный график является обязательным приложением к образовательной программе и составляется для каждой учебной группы (ФЗ «Об образовании в РФ» № 273 от 29.12.2012г., ст.2, п.9; ст. 47, п.5).

Календарный учебный график (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций»):

1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Время проведения занятия	Форма контроля
1			Введение. ТБ. Понятие дизайн. Категории		2			Опрос
			Введение в дизайн. Общие понятия и категории дизайна. Знакомство с работами знаменитых дизайнеров. Воздействие дизайна на человека. История возникновения. Арт-объект. Декорирование вещей. Отличие работы дизайнера и декоратора. Понятие "китч".					
2			Программа Word (windows 10)		68			Проект
			Теория					
			Файл-защита документа.		2			
			Главная страница-буфер обмена, шрифт, абзац, стили, редактирование		2 2			
			Вставка-страницы, таблицы, иллюстрации, надстройки, мультимедиа, примечание, колонтитулы,		2 2 2			

			текст, символы.					
			Дизайн-заголовок, фон страницы, интервал между абзацами. Макет- параметры страницы, абзац, упорядочение		2 2			
			Ссылки- оглавление, сноски, ссылки и списки литературы, названия, предметный указатель, таблица ссылок.		2			
			Рассылки-создать, начало слияния, составление документа и вставка полей, просмотр результатов, завершение		2			
			Рецензирование- правописание, подробные сведения, язык, примечание, запись исправления, изменения, сравнение, защитить.		2 2 2			
			Вид-режимы, показать, масштаб, окно, макросы		2 2 2			
			Программа Word (windows 10)	Операционная система Windows				
			практика					
			Файл-защита документа.		2			
			Главная страница- буфер обмена, шрифт, абзац, стили, редактирование		2 2			
			Вставка-страницы, таблицы, иллюстрации, надстройки.		2 2 2			

			мультимедиа, примечание, колонтитулы, текст, символы					
			Дизайн-заголовок, фон страницы, интервал между абзацами. Макет- параметры страницы, абзац, упорядочение		2 2			
			Ссылки- оглавление, сноски, ссылки и списки литературы, названия, предметный указатель, таблица ссылок		2 2			
			Рассылки-создать, начало слияния, составление документа и вставка полей, просмотр результатов, завершение		2			
			Рецензирование- правописание, подробные сведения, язык, примечание, запись исправления, изменения, сравнение, защитить.		2 2 2			
			Вид-режимы, показать, масштаб, окно, макросы		2 2 2			
3			Рисунок в растровом графическом редакторе Теория	Свободно распространяемое программное обеспечение	70			Прое кт
			Основные характеристики графического редактора. Знакомство с графическим интерфейсом		2 2 2			

			Сохранение рисунка. Открытие файла с нужным рисунком.		2 2 2			
			Выбор цвета. Рисование. Создание рисунков с помощью карандаша. Изменение масштаба рисунка. Графические примитивы и их использование при создании графических изображений.		2 2 2			
			Выбор фона. Использование алгоритмов в среде графического редактора. Приемы работы с повторяющимися объектами. Работа с фрагментами рисунка.		2 2 2			
			Поворот рисунка, растяжение, сжатие, наклон объекта. Работа с текстом. Понятие композиции, дизайна в графике		2 2 2			
			Придание объема, тени, светотени объектам. Изображение объектов в перспективе.		2 2			
			Рисунок в растровом графическом редакторе практика					
			Основные характеристики графического редактора.		2 2 2			

			Знакомство с графическим интерфейсом					
			Сохранение рисунка. Открытие файла с нужным рисунком		2 2 2			
			Выбор цвета. Рисование. Создание рисунков с помощью карандаша. Изменение масштаба рисунка. Графические примитивы и их использование при создании графических изображений.		2 2 2			
			Выбор фона. Использование алгоритмов в среде графического редактора. Приемы работы с повторяющимися объектами. Работа с фрагментами рисунка.		2 2 2			
			Поворот рисунка, растяжение, сжатие, наклон объекта. Работа с текстом. Понятие композиции, дизайна в графике		2 2 2			
			Придание объема, тени, светотени объектам. Изображение объектов в перспективе		2 2 2			
4			Презентация проектов.		4			
			Подготовка и представление презентаций на выбранную тему.		2 2			
			Итого		144			

2 год обучения

1. Введение. 2 ч ТБ. Повторение

2. Создание презентаций 68 ч

Теория-практика

Знакомство с программой *PowerPoint*. Создание презентаций с помощью шаблонов, мастера автосодержания. 4+6

Что можно делать с текстом. 4+4

Что можно делать с графическим изображением. 4+4

Анимация объектов. Управление анимацией. Эффекты анимации. 6+6

Установка длительности показа слайдов. 4+4

Рисование в *PowerPoint*. Автофигуры. Масштабирование изображения. 4+4

Дизайн слайда. Вставка звука. 4+4

Запись речевого сопровождения при показе. 3

Вставка изображения 3

3. Фотомастер (70 часов)

Теория-практика

Знакомство с программой *Adobe Photoshop*. Работа с файлами. 2+2

Создание фона. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые режимы. Изменение фона рисунка. Кисть, определенная пользователем. Изменение масштаба. 8+8

Инструменты выделения и перемещения. Работа с областями. Инструменты рисования. Приемы рисования: имитация различных средств. Инструмент Ластик. Слои. Маски и каналы. Основы коррекции тона. 8+8

Основы коррекции цвета. Цифровое рисование. Рисование кривых произвольной формы. Основы работы с текстом. Формирование символов и абзацев, "горящая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст. 8+8

Применение фильтров. Эффектное оформление фотографии. Создание композитных изображений. Восстановление черно - белых фотографий. Восстановление цветных фотографий. Печать изображений. Передача изображения *Photoshop* в программу *PowerPoint*. 5+5

Программа *Adobe Photoshop* и Web. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото. 3+3

Коллаж. 2

4. Презентация проектов. 4 ч Подготовка и представление презентаций на выбранную тему.

2 год обучения календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Тема занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Время проведения занятия	Форма контроля
1			Введение.		2			Опрос
			ТБ. Повторение		2			
2			Создание презентаций Теория	Свободно распространяемое программное обеспечение	68			Проект
			Знакомство с программой <i>PowerPoint</i> . Создание презентаций с помощью шаблонов, мастера автосохранения.		2 2			
			Что можно делать с текстом.		2 2			
			Что можно делать с графическим изображением.		2 2			
			Анимация объектов. Управление анимацией. Эффекты анимации.		2 2 2			
			Установка длительности показа слайдов.		2 2			
			Рисование в <i>PowerPoint</i> . Автофигуры. Масштабирование изображения.		2 2			

			Дизайн слайда.		2			
			Вставка звука.		2			
			Запись речевого сопровождения при показе.		1			
			Вставка изображения.		1			
			Создание презентаций практика					
			Знакомство с программой <i>PowerPoint</i> . Создание презентаций с помощью шаблонов, мастера автосохранения.		2 2			
			Что можно делать с текстом.		2 2			
			Что можно делать с графическим изображением.		2 2			
			Анимация объектов. Управление анимацией. Эффекты анимации.		2 2 2			
			Установка длительности показа слайдов.		2 2			
			Рисование в <i>PowerPoint</i> . Автофигуры. Масштабирование изображения.		2 2			
			Дизайн слайда. Вставка звука.		2 2			

			Вставка изображения.		1			
3			Фотомастер Теория	Операционная система Windows, растровый графический редактор PhotoShop / операционная система Linux	70			Проект
			Знакомство с программой <i>Adobe Photoshop</i> . Работа с файлами.		2			
			Создание фона. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые режимы. Изменение фона рисунка. Кисть, определенная пользователем. Изменение масштаба.		2 2 2 2			
			Инструменты выделения и перемещения. Работа с областями. Инструменты рисования. Приемы рисования: имитация различных средств. Инструмент Ластик. Слои. Маски и каналы. Основы коррекции тона.		2 2 2 2			
			Основы		2			

		коррекции цвета. Цифровое рисование. Рисование кривых произвольной формы. Основы работы с текстом. Формирование символов и абзацев, "горячая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст.		2 2 2			
		Применение фильтров. Эффектное оформление фотографии. Создание композитных изображений. Восстановление черно - белых фотографий. Восстановление цветных фотографий. Печать изображений. Передача изображения <i>P</i> <i>hotoshop</i> в программу <i>Pow</i> <i>erPoint</i> .		2 2 1			
		Программа <i>Ado</i> <i>bePhotoshop</i> и Web. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото.		2 1			
		Коллаж.		2			

			Фотомастер практика	Тренировочные упражнения, разноуровневые задания, занимательные задания, игровые задания				
			Знакомство с программой <i>Adobe Photoshop</i> . Работа с файлами.		2			
			Создание фона. Теория цвета. Цветовые модели. Цветовые режимы. Изменение фона рисунка. Кисть, определенная пользователем. Изменение масштаба.		2 2 2 2			
			Инструменты выделения и перемещения. Работа с областями. Инструменты рисования. Приемы рисования: имитация различных средств. Инструмент Ластик. Слои. Маски и каналы. Основы коррекции тона.		2 2 2 2			
			Основы коррекции цвета. Цифровое рисование.		2 2 2 2			

			Рисование кривых произвольной формы. Основы работы с текстом. Формирование символов и абзацев, "горящая" и "ледяная" надписи. Сияющий текст.					
			Применение фильтров. Эффектное оформление фотографии. Создание композитных изображений. Восстановление черно - белых фотографий. Восстановление цветных фотографий. Печать изображений. Передача изображения <i>P hotoshop</i> в программу <i>Pow erPoint</i> .		2 2 1			
			Программа <i>Ado bePhotoshop</i> и Web. Фотомонтаж. Создание фотомонтажа с собственным фото.		2 1			
			Коллаж.		2			
4			Презентация проектов		2 2			Презен тация
			Итого		144			

Формы аттестации и оценочные материалы.

Оценочные материалы разрабатываются индивидуально для определения результативности усвоения образовательной программы, отражают цели и задачи программы (ФЗ «Об образовании в РФ» № 273, ст.2, п.9; ст. 47, п.5).

Виды контроля:

- текущий: наблюдение за выполнением приемов и методов в работе; отслеживание активности учащихся в выполнении ими творческих работ; беседы;
- промежуточный: опрос, проект;
- фронтальный опрос, проект, конкурс (*проводится по завершении обучения по программе*).

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания.

Методы.

Словесный: беседа, рассказ, объяснение, обсуждение

Наглядный: демонстрация, показ мультимедийные презентации; демонстрация пособий.

Практический: выполнение практических заданий и упражнений.

Игровой: игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, досуговые игры.

Исследовательский: учащиеся подготавливаются к занятию наравне с педагогом, изучают тему, подбирают подходящий материал.

Формы.

Групповая - состав группы постоянный, набор детей свободный. Занятия комбинированные: состоят из теоретической и практической частей.

Демонстрационная - работу на ЭВМ выполняет учитель, а учащиеся воспроизводят действия на рабочих местах.

Фронтальная - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

Самостоятельная - выполнение самостоятельной работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны учителя.

Здоровье сберегающий: организационные моменты, проветривания помещения, перемены, перерывы, во время которых выполняются упражнения для глаз и физические упражнения для профилактики общего утомления.

Критерии оценки достижения планируемых результатов программы.

На основании планируемых результатов разработана оценочная шкала (от 1 до 3 баллов), которая соответствует уровням освоения программы. По окончании учебного года, определяем уровень освоения программы обучающихся, фиксируя их в таблице, тем самым прослеживая динамику обучения, развития и воспитания.

1. Низкий уровень. Обучающийся неуверенно формулирует назначение и основы применения компьютерной графики, простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы, понятие композиции, дизайна в графике, назначение и возможности программы создания презентаций.

Личностные качества учащегося. Обучающийся обращается за помощью только тогда, когда совсем не может выполнить задание. Работу выполняет не всегда аккуратно, неохотно исправляет ошибки. Слабо выполнять надписи на изображении, решает типовые задачи обработки графической информации, самостоятельно не может создать и редактировать графические открытки.

2. Средний (допустимый) уровень. Обучающийся уверенно формулирует назначение и основы применения компьютерной графики, простейшие методы создания и

редактирования графических изображений с помощью программы, понятие композиции, дизайна в графике, назначение и возможности программы создания презентаций.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, при затруднении не всегда обращается за помощью. Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет только при вмешательстве педагога. Не всегда проявляет желание выполнять надписи на изображении, решать типовые задачи обработки графической информации, самостоятельно старается создать и редактировать графические открытки.

3. Высокий уровень. Обучающийся отлично знает назначение и основы применения компьютерной графики, простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы, понятие композиции, дизайна в графике, назначение и возможности программы создания презентаций.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, и сам готов помочь товарищам. Работу выполняет охотно, замечает свои ошибки и самостоятельно их исправляет. Активно выполняет надписи на изображении, решает типовые задачи обработки графической информации, самостоятельно может создать и редактировать графические открытки.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

4.1 Материально-техническое обеспечение программы.

Программные средства: операционная система Windows, офисное приложение, включающее программу разработки презентаций, растровый графический редактор PhotoShop / операционная система Linux, свободно распространяемое программное обеспечение ("близнецы" необходимых программных продуктов). Босова Л.Л., Угринович Н.Д. Компьютерный практикум на CD-ROM. - М.: БИНОМ, 2007.

Перечень используемых ППС

- Графический редактор Paint
- Microsoft PowerPoint
- Программный пакет Adobe Photoshop CS

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание программы, предполагают наличие специально оборудованного кабинета:

- рабочее место преподавателя: компьютер
- 15 рабочих мест учащихся: компьютеры - ноутбук с диагональю экрана не менее 15.6" HD (1366x768). ПК должен быть оснащен процессором с тактовой частотой не менее 1,6 ГГц, иметь не менее 4 вычислительных ядер.
- принтер струйный, принтер лазерный
- сканер.

4.2. Кадровое обеспечение программы.

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим образование, соответствующее направленности дополнительной общеобразовательной программы, осваиваемой учащимися.

Методы и формы обучение

Методические рекомендации по проведению практических работ. Дидактическое обеспечение: тренировочные упражнения, индивидуальные карточки, разноуровневые задания, занимательные задания, игровые задания, система упражнений для глаз.

Учебно-методическое обеспечение.

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Введение	Вводная лекция	Иллюстративный показ программ на ПК	Словесный наглядный
Программа word	Объясняющая лекция тренировочные упражнения		Словесный наглядный
Рисунок в растровом граф редакторе	Разъяснительная лекция разноуровневые задания	Графический редактор Paint	Словесный наглядный
Создание презентации	Иллюстративная лекция занимательные задания	Microsoft PowerPoint	Словесный наглядный
Фотомастер	Объясняющая лекция игровые задания	Программный пакет Adobe Photoshop CC	Словесный наглядный
Презентация проектов	Представление		Оценочное наблюдение

Список использованной литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Методическое пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
2. Стрелкова Л.М. Photoshop. Практикум - М.: Интеллект-Центр, 2006.
3. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
5. Богомолова О.Б. Логические задачи. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
6. Горбунова Л.Н., Лунина Т.П. Клуб весёлых информатиков. - Волгоград: Учитель, 2009.
7. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов "Информатика". - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://methodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)