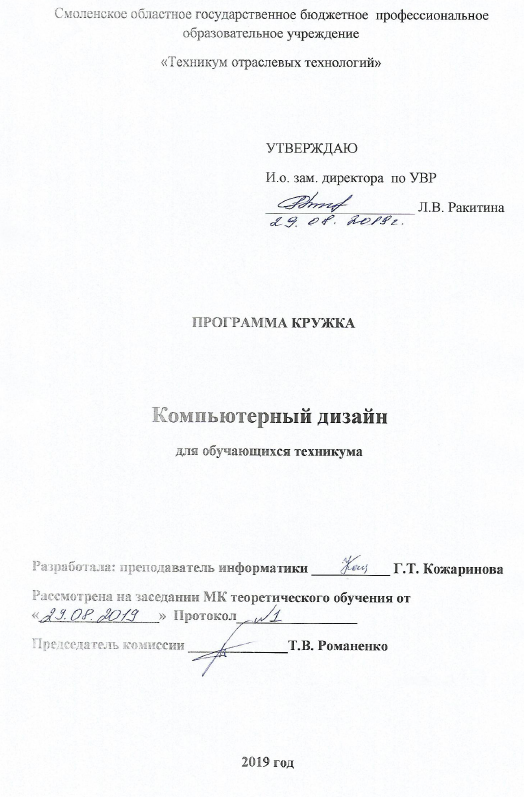
****

**Пояснительная записка**

Программа кружка внеурочной деятельности по предмету «Информатика» «Компьютерный дизайн» разработана на основе:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273 Ф З «Об образовании в Российской Федерации».
2. Письмо Минобрнауки России от 12.05.2011 № 03-296 «Об

организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования».

Данный курс рассчитан на обучающихся 1 курса СОГБПОУ «Техникум отраслевых технологий». Всего 38 часов.

На занятиях кружка обучающиеся знакомятся с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Photoshop, Power Point, Windows Live.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую “паутину” миллионы отдельных домашних компьютеров. С каждым годом количество обучающихся активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Web-страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в современной мультипликации, мультимедийных учебниках, самостоятельных графических произведениях, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток, презентаций, проектов и т.д. В последнее время у обучающихся возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

**Цель программы:**

Формирование универсальных учебных действий, отражающих потребности обучающихся техникума в информационно-учебной деятельности, а также формирование предметных компетентностей и мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде, в том числе при изучении других дисциплин.

**Задачи программы:**

* расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
* знакомить с основами знаний в области компьютерной графики и обработки фотографий
* познакомить обучающихся с технологиями видеообработки.
* развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию;
* раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
* развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
* развивать творческое воображение;
* развивать моторику руки, зрительную память, глазомер.
* формировать информационную культуру обучающихся;
* воспитывать толерантное отношение в группе.
* добиться максимальной самостоятельности творчества;
* воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
* воспитывать умение планировать свою работу;
* воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения.

**Педагогические  принципы:**

* *Принципы общедидактические*: наглядность, системность и последовательность, сознательность и активность, связь теории с практикой, научность, доступность, прочность.
* *Принципы воспитания*: целенаправленность и идейность воспитательного процесса, гармонизация личных и общественных интересов, воспитание личности в коллективе, уважение личности обучаемого, гуманное отношение к ребенку, опора на положительные качества личности.

**Технологии обучения**

На занятиях используются стандартные педагогические технологии:

* проблемное обучение (развитие познавательной активности, творческой самостоятельности);
* развивающее обучение (развитие личности и её способностей);
* дифференцированное обучение (создание оптимальных условий для выявления задатков, развития интересов и способностей);
* игровое обучение (обеспечение личностно-деятельного характера;
* усвоения знаний, умений, игровые методы вовлечения в творческую деятельность);
* здоровьесберегающие технологии (проведение физкультминуток);
* проектная деятельность (совместная учебно-познавательная деятельность или творческая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленные на достижение общественного результата)

**Формы организации:** индивидуальная, в парах, групповая.

**Виды деятельности:**

Эффективная учебная деятельность обучающихся на занятиях, построена на заданиях, способствующих формированию универсальных учебных действий.

* Информационный поиск - потребность в поиске и проверке информации. Обучающиеся занимают активную позицию, самостоятельно добывают информацию. Благодаря этому развиваются познавательные и коммуникативные универсальные действия.
* Дифференцированные задания - задания по уровню сложности, сориентированные на личные предпочтения, интересы. Сложность заданий нарастает за счёт востребованности для их выполнения метапредметных умений.
* Творческие задания - направлены на развитие у обучающихся познавательных интересов, воображения, на выход в творческую деятельность. Творческие задания дают возможность предложить собственное оригинальное решение. Выходя в собственное творчество, обучающийся должен удерживать свою идею, осуществить выбор средств для ее решения, продумать собственные действия и осуществить их.
* Работа в паре - задания ориентированы на использование групповых форм обучения. Чтобы выполнить это задание, обучающиеся должны решить, как будут действовать, распределить между собой кто, какую работу будет выполнять, в какой очередности или последовательности, как будут проверять выполнение работы. Этот вид задания очень важен, так как способствует формированию регулятивных, коммуникативных универсальных действий, обеспечивает возможность каждому ученику высказать своё личное мнение.

**Актуальность программы**

Технологии Всемирной паутины открывают широкие возможности для их использования. Однако, воплощение возможностей в действительность невозможно, как и любая другая работа, без удобных инструментов. Данный курс позволит обучающимся изучить основные инструментальные средства для создания и разработки презентаций, видеороликов, обработки фотографий, использовании компьютерной графики.

        Процесс компьютерного дизайна творческий и увлекательный, поэтому данный курс будет интереснее обучающимся не только в получении новых знаний и умений, но и в их будущей профессиональной деятельности. Представляемый курс направлен на формирование компьютерной грамотности, что соответствует образовательным целям самих обучающихся и в целом общества.

**Результаты освоения курса:**

**личностные:**

* уважение к истории развития и достижениям отечественной информатики в мировой индустрии информационных технологий;
* осознание своего места в информационном обществе;
* готовность и способность к самостоятельной и ответственной творческой деятельности с использованием информационно-коммуникационных технологий;
* умение использовать достижения современной информатики для повышения собственного интеллектуального развития;
* умение управлять своей познавательной деятельностью;
* умение выбирать грамотное поведение при использовании разнообразных средств информационно-коммуникационных технологий;

**метапредметные:**

* умение определять цели, составлять планы деятельности и определять средства, необходимые для их реализации;
* использование различных информационных объектов;
* использование различных источников информации, в том числе электронных библиотек, умение критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников, в том числе из сети Интернет;
* умение использовать средства информационно-коммуникационных технологий с соблюдением требований эргономики, техники безопасности, гигиены, ресурсосбережения, правовых и этических норм, норм информационной безопасности;
* умение публично представлять результаты собственного исследования, доступно и гармонично сочетая содержание и формы представляемой информации средствами информационных и коммуникационных технологий;

**предметные:**

* использование готовых прикладных компьютерных программ;
* владение способами представления, хранения и обработки данных на компьютере;
* сформированность базовых навыков и умений по соблюдению требований техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информатизации;
* понимание основ правовых аспектов использования компьютерных программ и прав доступа к глобальным информационным сервисам;
* применение на практике средств защиты информации от вредоносных программ, соблюдение правил личной безопасности и этики в работе с информацией и средствами коммуникаций в Интернете.

**Содержание программы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №**п/п** | **Тема** | **Кол-во часов** |
| 1 | Раздел: «Компьютерная графика» |  |
| Тема: «Paint» | 8 |
| Тема: «Photoshop» | 8 |
| 2 | Раздел: «Создание презентаций Power Poit» | 10 |
| 3 | Раздел: «Создание видеороликов в Windows Live» | 12 |
| Итого |  | 38 |

**Раздел «Компьютерная графика»**

*Дело не в том, чтобы научиться рисовать,*

*а в том, чтобы научиться мыслить.*

*Стендаль*

**Место раздела.**

Блок ориентирован на подготовку обучающихся к выполнению творческих работ и рассчитан на 16 часа. Он расширяет базовый курс по информатике и информационным технологиям, является практико- и предметно-ориентированным и дает обучающимся возможность познакомиться с интересными, нестандартными вопросами информатики, с весьма распространенными методами обработки изображений, проверить способности к информатике.

**Цель:**

* заинтересовать обучающихся, показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений;
* освоить основные технические приемы работы с растровыми графическими редакторами на примере русскоязычной версии программы Photoshop, Paint др.

**Задачи:**

* Познакомить учащихся с видами и основными понятиями компьютерной графики.
* Исследовать достоинства и недостатки растрового изображения.
* Познакомить учащихся с основными инструментами растровых графических редакторов на примере русскоязычной версии программы Photoshop,  Paint.
* Рассмотреть форматы файлов растровой графики.
* Изучить методику сканирования изображений.
* Исследовать приемы обработки изображений.
* Познакомить обучающихся с некоторыми правилами компьютерного дизайна.
* Развивать способности обучающихся к информатике.
* Предоставить обучающимся возможность проанализировать их

**Тема «Paint»**

**Содержание:**

Занятие 1. Введение в компьютерную графику. Редакторы.

Занятие 2. Графический редактор Paint.

Занятие 3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.

Занятие 4. Инструмент графические объекты.

Занятие 5. Инструменты Кисть, Заливка.

Занятие 6. Копирование и вставка, поворот объекта. Создание надписей на рисунках.

Занятие 7-8.Разработка и выполнение творческих работ

**Тема «Adobe Photoshop»**

**Содержание раздела:**

Занятие 1. Введение в компьютерную графику. Сканирование.

Занятие 2. Графический редактор Adobe Photoshop.

Занятие 3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета.

Инструменты сплошной заливки.

Занятие 4. Приемы обработки изображений. Инструменты ретуши.

Занятие 5. Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.

Занятие 6. Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.

Занятие 7-8. Разработка и выполнение творческих работ

**Раздел: Создание презентаций PowerPoint**

**Место раздела:**

Раздел предназначен не только для того, чтобы научить обучающегося техникума средствам и методам создания презентаций, но, в первую очередь, творчески подойти к содержанию работы, научиться работать с литературными источниками и источниками информации, обрести новые знания, повысить свой интеллектуальный уровень. Ознакомить обучающихся с принципами организации и работы в PowerPoint.

Раздел включает в себя практическое освоение техники создания мультимедиа презентаций. Его задачей является подготовка обучающихся к правильному оформлению и защите исследовательских работ и докладов.

**Цели:**

* знакомство обучающихся с общими требованиями к созданию современной презентации
* развить умения создавать мультимедиа презентации;
* развить навыки работы с программным обеспечением;
* воспитание усидчивости, выдержки, внимания, аккуратности;
* воспитание бережного отношения к оборудованию.

**Обучающиеся должны:**

* знать возможности программы **PowerPoint**;
* знать и уметь применять различные виды спецэффектов **PowerPoint**;
* уметь найти, сохранить и систематизировать и представить необходимую ин­формацию;
* уметь планировать результаты своей деятельности по созданию презентаций;
* владеть необходимыми способами проектирования;
* владеть приемами организации и самоорганизации работы по изготовлению презентаций;
* иметь опыт коллективной разработки и публичной защиты со­зданного продукта;
* осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по созданию презентаций.

**Содержание:**

Занятие 1. Назначение и основные элементы программы PowerPoint

Занятие 2. Слайд и его оформление. Шаблоны

Занятие 3. Выбор и вставка объектов в слайд

Занятие 4. Настройка анимации

Занятие 5-10. Выполнение творческой работы

**Раздел «Создание видеороликов в WindowsLive»**

**Место раздела.**

Раздел ориентирован на ознакомление обучающихся с возможностью создания видеороликов и рассчитан на 8 часов.

**Цель**: создание, монтирование и распространение любительских фильмов с помощью WindowsLive

**Задачи:**

• научить импортировать видеозаписи

• научить сохранять все любительские видеоматериалы на компьютере.

• научить упорядочивать выбранные видеоклипы по любому из свойств.

•рассмотреть видео переходы между клипами.

• познакомить с импортированием музыкального сопровождения, звуковых эффектов и закадрового комментария.

Содержание раздела:

Занятие 1. Монтирование видеофильмов из отдельных файлов, разного типа,

Занятие 2. Присваивание различных эффектов.

Занятие 3. Сохранение проектов в формате   видеофильмов, для дальнейшего воспроизведения.

Занятие 4. Редактирование готовых фильмов с использованием специализированного программного обеспечения: Киностудия WindowsLive.

Занятие 5-12. Выполнение творческих работ.

**Информационные источники:**

1. Microsoft Paint (<https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Paint>)
2. Photoshop (<https://ru.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop>)
3. Power Poit(<https://ru.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint>)
4. Windows Live (https://kinostudiya-windows.ru/kinostudiya-windows-instrukciya.html
5. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике М. Лаборатория Базовых Знаний, 2015
6. Леготина С.Н. Элективный курс "Графический редактор Photoshop" (информатика). 10-11 классы. 1-2 часть, - Волгоград, 2015