

Департамент образования и науки Курганской области  
Государственное бюджетное образовательное учреждение  
«Шумихинский аграрно-строительный колледж»

**ПРОГРАММА ОБЪЕДИНЕНИЯ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ШКОЛА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

Разработчик:  
Казак Юлия Николаевна,  
преподаватель ГБПОУ  
«Шумихинский аграрно-  
строительный колледж»



«РАССМОТРЕНО»

«УТВЕРЖДАЮ»

МО по ВР ГБПОУ  
«Шумихинский аграрно –  
строительный колледж»

Директор ГБПОУ «Шумихинский  
аграрно – строительный колледж»

Букреева Т.А./

Протокол №1 от 27.08.2018 г.

Приказ № 201 от 29.08.2018 г.



## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

<b>I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА .....</b>	<b>5</b>
<b>II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....</b>	<b>6</b>
<b>III.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>7</b>
<b>3.1. Учебно-тематический план реализации программы .....</b>	<b>7</b>
<b>3.2. Содержание учебного плана.....</b>	<b>8</b>
<b>IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....</b>	<b>13</b>
<b>V. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК .....</b>	<b>14</b>
<b>VI. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>14</b>
<b>VII. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....</b>	<b>15</b>
<b>VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ .....</b>	<b>15</b>
<b>IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>	<b>16</b>

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Школа информационных технологий» согласована с основными нормативными документами, регулирующие функционирование и развитие системы дополнительного образования детей:

Конституцией РФ, статья 43 которой гарантирует реализацию права на образование для всех граждан России;

Конвенцией о правах ребенка (утверждена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989г.), определяющей направленность образования ребенка на развитие личности, талантов, умственных и физических способностей его; воспитания уважения и понимания мировой и национальной культуры;

Законом «Об образовании в Российской Федерации» (от 29. 12. 2012г. , №273 - ФЗ), создающим правовые гарантии для функционирования и развития системы образования РФ;

Нормативными документами Федерального, муниципального и институционального уровней по дополнительному образованию.

### ***Направленность дополнительной образовательной программы.***

Дополнительная общеобразовательная программа «Школа информационных технологий» реализует научно-техническую направленность. Данная программа направлена на изучение прикладного программного обеспечения: в частности особенности пакета MS Office (Microsoft Power Point, Microsoft Publisher) в профессиональной деятельности студентов 1 курса, графические редакторы (Gimp, Inscare, Macromedia Flash) в рамках специальных профессиональных возможностей (анимация, редактирование фотографий).

Данная программа имеет выраженную практическую направленность, которая и определяет логику построения материала занятий в данном объединении.

В современном образовании большое внимание уделяется новым информационным технологиям. Интенсивное развитие медиатехнологий, усиление влияния средств массовой информации и коммуникации на все стороны нашей жизни неизбежно меняет методы и формы образовательного процесса и выдвигает новые требования к общекультурной подготовке педагогов и учащихся, а именно – развитие медиакомпетентности.

Медиакомпетентность – это не только владение навыками работы в мультимедийной среде и умение использовать новые средства в образовательном процессе. Это культура восприятия и анализа аудиовизуальной информации: понимание ее, осознание ее воздействия на психику человека, а также владение не только вербальными, но также и визуальными формами коммуникации.

Программа «Школа информационных технологий» построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, может найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, может эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Создание буклетов, оформление индивидуальных учебных проектов, компьютерная графика, анимация, мультимедийные технологии – это все из наиболее бурно развивающихся направлений информационных технологий в учебном процессе.

### ***Актуальность***

Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Мультимедиа - сумма технологий, позволяющих компьютерам вводить, обрабатывать, хранить, передавать и выводить такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные отображения, видео, звук, речь.

### ***Новизна***

Программа курса способствует развитию познавательных интересов обучающихся; творческого мышления; повышению интереса к учебной дисциплине «Информатика», имеет практическую направленность, так как получение студентами знаний в области информационных технологий и практических навыков работы с цифровой мультимедийной информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- ✓ принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
- ✓ формах и методах обучения (дифференцированное обучение, комбинированные занятия);
- ✓ методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов и др.);
- ✓ средствах обучения. Каждое рабочее место обучающегося должно быть оборудовано следующим образом: компьютер с установленным необходимым программным обеспечением. Из дидактического обеспечения необходимо наличие тренировочных упражнений, индивидуальных карточек, текстов контрольных заданий, проверочных и обучающих тестов, разноуровневых заданий, занимательные задания, видеоматериалы.

### ***Педагогическая целесообразность***

Педагогическая целесообразность данной программы видится в возможности долговременного влияния на формирование общих компетенций студента, предоставление ему широких возможностей для самовыражения средствами прикладного ПО.

## **II. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

***Цель программы*** – формирование и развитие творческих способностей в процессе изучения основ информационных технологий в области компьютерной графики и анимации с использованием прикладного программного обеспечения.

В соответствии с Конвенцией о правах ребенка дети имеют право на образование и полную подготовку к самостоятельной жизни в обществе, воспитание в духе мира,

достоинства, толерантности, свободы, равенства и солидарности, на участие в общественной жизни. В целом, обучение компьютерным технологиям через графику и анимацию позволит создать благоприятную ситуацию для приобщения ребенка к новому миру современных технологий.

**Задачи программы:**

- ✓ рассмотреть возможности работы с текстом, фотографиями при создании печатной продукции (буклетов);
- ✓ рассмотреть возможности работы с фотографиями, анимацией, текстом при создании мультимедийных презентаций;
- ✓ сформировать представление об основах компьютерной графики на примере работы с графическими программами;
- ✓ обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ;
- ✓ обучить возможностям создания анимированных изображений средствами прикладного программного обеспечения;
- ✓ овладеть навыками и приемами работы с графическим планшетом;
- ✓ развить творческий потенциал учащихся посредством использования компьютера как рабочего инструмента художника.

**Адресат программы «Школа информационных технологий»**

Данная программа разработана для студентов 1 курса , от 15 до 30 лет

### III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

#### 3.1. Учебно-тематический план реализации программы

№ п/п	Тема	Кол-во часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение. Правила техники безопасности в компьютерном классе. Инструктаж по ТБ. Вредное влияние ПК на организм человека. Правильная организация рабочего места	1	1	2
2.	Обзор прикладного программного обеспечения. Основные понятия	1	1	2
3.	Технология создания и обработка текстовой информации	1	5	6
4.	Технология создания буклетов	1	9	10
5.	Технология создания графических изображений	2	18	20
6	Технология обработки	1	9	10

	фотографий			
7	Технология создания мультимедийных презентаций	1	9	10
8	Технология создания анимации	1	9	10
<b>Итоговое занятие по курсу</b>		1	1	2
	<b>Всего</b>	<b>10</b>	<b>62</b>	<b>72</b>

### 3.2. Содержание учебного плана

#### **Введение. Правила техники безопасности в компьютерном классе (2 часа)**

Доказано, что компьютер – это мощный источник излучения. Монитор является основным источником негативного влияния на здоровье человека. Лучевая трубка устройства создает рентгеновское (ионизирующее) излучение. Максимально снизить этот показатель позволяет надежная экранизация современных мониторов. Благодаря этому воздействие излучения снижается до естественного радиационного фона. Он способствует возникновению электростатического поля, электромагнитического, инфракрасного и ультрафиолетового излучения. Работа с компьютерной техникой вызывает опасность возникновения: риска поражения электричеством при замыкании; возгорания; шума от работающего устройства; излучения. Ионизирующее излучение негативно сказывается на организме человека. Часто у людей, работающих у компьютера, значительно снижается работоспособность, возникают сильные головные боли.

Поэтому специалисты рекомендуют находиться человеку минимум на расстоянии 60 см от монитора.

Правильная работа за компьютером — это, прежде всего, хорошая осанка. Ведь сидеть в одной позе длительное время очень тяжело. Тело устает, возникает боль в плечевых суставах и позвоночнике. Поэтому необходимо правильно выбрать компьютерное кресло. Его конструкция должна правильно и равномерно распределять вес всего тела. Таким образом, нагрузка на позвоночник и мышцы будет незначительной. При работе за компьютерным столом следует обратить внимание на положение рук. Руки должны быть расположены под углом 90° по отношению к клавиатуре. Такое положение не вызовет усталости в мышцах и болевых ощущений в локтевых суставах, предплечьях и кистях. Желательно, чтобы в помещении было естественное освещение – дневной свет. Рабочее место должно быть расположено таким образом, чтобы свет из окна падал на стол с левой стороны от пользователя. Следует установить хорошие приборы электрического освещения.

Компьютеры сегодня есть в каждом доме. Можно смело сказать, что это устройство позволяет значительно расширить кругозор, узнать много полезной информации. Но дети часто используют компьютер в развлекательных целях. Поэтому родители должны постоянно контролировать период использования техники детьми. Сколько времени студенту можно находиться перед монитором:



9-11 класс – до 6 часов в неделю

Каждый пользователь ПК должен знать основные правила работы, которые помогут минимизировать негативное влияние на организм.

Клавиатура должна находиться дальше от края стола на 25 см.

Расстояние до монитора — минимум 60 см.

Стул необходимо расположить таким образом, чтобы спина немного прикасалась к его спинке.

Следует правильно подобрать высоту сидения, чтобы осанка была ровной. При этом локти должны быть согнуты под углом 90°, а в кистях не должно быть напряжение. Ноги должны быть распрямлены вперед и упираться в пол. Если рост не позволяет пользователю поставить ровно ноги на пол, можно использовать специальную подставку. Обязательно следует проследить за тем, чтобы можно было регулировать угол наклона монитора.

Регулярно необходимо проводить зарядку. Достаточно уделить всего 5 минут в час. Необходимо подняться, размять суставы и мышцы. Следует проводить зарядку и для глаз. Необходимо моргать, двигать глазами в стороны, по кругу.

Специалисты рекомендуют смотреть в окно, меняя фокус зрения.

### **Обзор программного обеспечения (2 часа)**

Рассмотрим наиболее часто встречающееся прикладное ПО.

- ✓ Редакторы документов – это наиболее широко используемый вид прикладных программ. Они позволяют подготавливать документы гораздо быстрее и удобнее, чем с помощью пишущей машинки. Редакторы документов позволяют использовать различные шрифты символов, абзацы произвольной формы, автоматически переносят слова на новую строку, позволяют делать сноски, включать рисунки, автоматически нумеруют страницы и сноски и т.д. Представители редакторов документов – программы Microsoft Word, Wordpad.
- ✓ Графические редакторы позволяют создавать и редактировать рисунки. В простейших редакторах предоставляются возможности рисования линий, кривых, раскраски областей экрана, создание надписей различными шрифтами и т.д. Большинство редакторов позволяют обрабатывать изображения, полученные с помощью сканеров. Представители графических редакторов – программы Adobe Photoshop, Corel Draw.

### **Основные понятия и определения**

Анимация – это добавление к тексту или объекту специального видео- или звукового эффекта. (Например, можно создать элементы текстового списка, влетающие на страницу слева по одному слову, или добавить звук аплодисментов при открытии рисунка). Анимация текста, графики, диаграмм и других объектов на слайдах подчеркивает различные аспекты содержания, управляет ходом изложения материалов и делает презентацию более интересной.

Гиперссылка – это объект слайда (выделенный фрагмент текста, иллюстрация, управляющая кнопка), с которым связан другой электронный документ – слайд, файл или текст.

Подобно тому, как текстовые файлы программы Microsoft Word называют документами, документы программы PP (PowerPoint) имеют специальное название – презентации, (от английского слова - представление) – это набор цветных картинок-слайдов на определенную тему, который хранится в файле специального формата с

расширением РР. Термин «презентация» (иногда говорят «слайд-фильм») связывают, прежде всего, с информационными и рекламными функциями картинок, которые рассчитаны на определенную категорию пользователей.

Если документы Microsoft Word состоят из отдельных страниц, то презентации состоят из одного или нескольких слайдов.

Слайд – логически автономная информационная структура, содержащая различные объекты, которые представляются на общем экране монитора, листе бумаги или на листе цветной пленки в виде единой композиции. Каждый слайд может содержать самую разнообразную информацию: заголовок и подзаголовок, графические изображения (рисунки), таблицы, диаграммы, организационные диаграммы, тексты, звуки, маркированные списки, фон, колонтитул, номер слайда, дата, различные внешние объекты.

### **Технология создания и обработки текстовой информации (6 часов)**

Создание и обработка текста выполняется с помощью текстовых редакторов, а также систем распознавания текста и автоматического перевода текста с одного языка на другой.

Текстовые редакторы используют для подготовки самых разнообразных документов. В зависимости от выполняемых задач их можно разделить на:

- ✓ редакторы текстов;
- ✓ редакторы документов;
- ✓ издательские системы;
- ✓ редакторы научных текстов;
- ✓ редакторы текстов программ;
- ✓ Web-редакторы.

Редакторы текстов предназначены для создания и редактирования только текстов. Это, например, такие программы, как Notepad, MultiEdit, Norton Editor и др.

Редакторы документов предназначены для работы с текстами, имеющими структуру документа, и состоят из разделов, страниц, абзацев, предложений, слов и т. д.

Такие редакторы чаще называют текстовыми процессорами, так как они позволяют использовать различные шрифты, изменять размер шрифта, задавать произвольные межстрочные интервалы, выравнивать абзацы, создавать таблицы, строить диаграммы, создавать и редактировать графические объекты, осуществлять проверку правописания и др.

Редакторы документов - это наиболее широко используемый вид прикладных программ, среди которых можно выделить Лексикон, Microsoft Word, Writer (OpenOffice.org) и др.

Издательские системы применяются при создании больших сложных документов (книги, альбомы, журналы, газет-ы, справочники и т. д.). Их используют прежде всего для верстки, т. е. распределения текста по страницам, вставки рисунков, оформления текста разными шрифтами и т. д. В качестве примеров издательских систем можно назвать PageMaker, Corel Ventura Publisher, QuarkXPress. Для подготовки небольших по объему материалов можно использовать Microsoft Publisher, входящий в пакет MS Office. Следует отметить, что работа с издательскими системами предполагает использование на первом этапе редакторов документов, а затем уже осуществляется непосредственно сама верстка.

### **Технология создания буклетов (10 часов)**

Буклет отличается от листовок и брошюр тем, что он не имеет сшитых страниц. Приложение Microsoft Publisher разработано специально для пользователей, которые занимаются созданием рекламных роликов, печатных работ. Оно представляет собой универсальную систему создания буклетов и самых разнообразных материалов, предназначенных для печати на настольном принтере или в типографии, рассылки по электронной почте или размещения в Интернете.

Возможности Microsoft Publisher:

Подготовка самых разнообразных бизнес-публикаций с использованием новых мастеров создания веб-узлов, а также буклетов для печати, включая брошюры, бюллетени, открытки, наклейки для компакт- и DVD-дисков и другие печатные материалы.

Создание собственных публикаций с использованием расширенного набора шаблонов, включая собственные наборы бланков, а также поздравительные открытки и приглашения профессионального качества.

Автоматическое создание публикации, в которой выполняется слияние картинок и текста из источника данных (например, из Excel 2007 или Microsoft Office Access 2007), с использованием функции слияния каталога, чтобы создать из электронной таблицы своего рода модуль включения в сложный каталог.

В приложении Publisher предоставляются все средства, необходимые для достижения результатов профессионального качества, начиная от профессионально разработанных шаблонов, которые можно настроить, используя цветные схемы, шрифтовые схемы, различные параметры разметки или собственные дизайнерские идеи. Можно также начать с пустой публикации и реализовать свои творческие замыслы с помощью сложных типографических средств и средств разметки страниц.

### **Технология создания графических изображений (20 часов)**

Компьютерная графика - технология создания и обработки графических изображений при помощи аппаратных и программных средств компьютера.

Компьютерная графика представляет собой одно из важных направлений информатики. Знание основ данной дисциплины необходимо специалистам различного профиля, поскольку помогает лучше представить возможности современных средств получения изображений, а также более осознано применять соответствующие программные продукты.

Считается, что первые системы компьютерной графики появились вместе с первыми компьютерами (конец 40-х - начало 50-х годов 20-го века) имеющими дисплей.

В конце 70-х годов 20-го века в компьютерной графике произошли значительные изменения. Появилась возможность создания растровых дисплеев, имеющих множество преимуществ: вывод больших массивов данных, устойчивое, немерцающее изображение, работа с цветом и недорогие мониторы. Впервые стало возможным получение цветовой гаммы. Растровая технология стала доминирующей.

Виды графики

Растровая - изображение рассматривается как совокупность отдельных точек (пикселей). Для качественного вывода изображения на экран достаточно разрешения 72-80 dpi; для распечатки изображения на бумаге 300 dpi.

Пиксель - наименьший элемент растрового изображения.

Растровые редакторы: Paint, Photoshop, CorelPhotoPaint и т.д.

Типы графических изображений: \*.bmp; \*.pic; \*.gif; \*.tiff; \*.psd; \*.jpg

Векторная - изображение рассматривается как совокупность простых графических примитивов (точка, линия, окружность, многоугольник и т.д.), которые задаются их математическим описанием (формулами).

Векторные редакторы: CorelDraw, Adobe Illustrator, Word (панель рисования) и т.д.

Типы графических изображений: \*.wmf; \*.cdr; \*.dxf; \*.eps; \*.cgm;

### **Технология обработки фотографий (10 часов)**

В свое время компьютерная обработка фото считалась довольно спорной идеей. Возможности программ типа Photoshop для обработки фотографий использовались очень аккуратно, чуть ли не тайно. Чтобы не получить в итоге обвинений в «не настоящей» фотографии. Но теперь обработка фотографии является совершенно естественным процессом и споры, если и идут, то только относительно того, что считать границей разумной обработки.

Как бы то ни было, ниже перечислены базовые шаги, для того, чтобы сделать фотографию лучше при помощи графического редактора. Можно сказать, что это шаблонная схема базовой обработка снимка.

Операция кадрирования (сгор, обрезка) есть в любом фоторедакторе. Когда вы выбираете инструмент кадрирования, то обычно на снимке появляется рамка, которую можно тянуть за квадратики на углах или по сторонам. Таким образом вы можете выбрать то, что попадет кадр, а что останется за кадром. Кроме того, можно выровнять горизонт, сделав вращательное движение в районе угловых квадратиков рамки.

Чтобы сделать снимок более интересным иногда стоит усилить контраст, сделать светлые участки изображения более светлыми, а темные более темными.

Самый простой инструмент для того чтобы это сделать — воспользоваться инструментом Levels (Уровни), более сложный — Curves (Кривые)

На самом деле кривые, инструмент не намного более сложный, но требующий понимания того, что вы делаете.

В уровнях все просто. Фактически вам надо просто посмотреть на гистограмму и подтянуть крайне левый (черный) треугольник к ее левому краю, а правый (белый) к правому.

### **Технология создания мультимедийной презентации (10 часов)**

Программа Microsoft Office PowerPoint является простым в освоении и очень мощным инструментом создания привлекательных презентаций, отвечающих любым требованиям. С помощью презентации PowerPoint каждый при желании может организовать эффективное сопровождение своего выступления.

Компьютерные презентации представляют собой набор слайдов (электронных страниц), последовательность показа которых может меняться в процессе демонстрации презентации.

Презентации являются мультимедийным документом; каждый слайд может включать в себя различные формы представления информации (текст, таблицы, диаграммы, изображения, звук, видео), а также анимацию появления объектов на слайде и анимацию смены слайдов, с эффектами отдельных объектов (надписей, фотографий, рисунков), с возможностью разветвления презентации путем создания гиперссылок.

Мультимедийная компьютерная презентация – это:

- динамический синтез текста, изображения, звука;

- яркие и доходчивые образы;
- самые современные программные технологии интерфейса;
- интерактивный контакт докладчика с демонстрационным материалом;
- мобильность и компактность информационных носителей и оборудования;
- способность к обновлению, дополнению и адаптации информации;
- невысокая стоимость.

### **Технология создания анимации (10 часов)**

В настоящее время существуют различные технологии создания анимации:

1. Классическая (традиционная) анимация представляет собой поочередную смену рисунков, каждый из которых нарисован отдельно. Это - очень трудоемкий процесс, так как аниматорам приходится отдельно создавать каждый кадр.
2. Стоп-кадровая (кукольная) анимация. Размещенные в пространстве объекты фиксируются кадром, после чего их положение изменяется и вновь фиксируется.
3. Спрайтовая анимация реализуется при помощи языка программирования.
4. Морфинг - преобразование одного объекта в другой за счет генерации заданного количества промежуточных кадров.
5. Цветовая анимация - при ней изменяется лишь цвет, а не положение объекта.
6. 3D-анимация создается при помощи специальных программ (например, 3D MAX). Картинки получаются путем визуализации сцены, а каждая сцена представляет собой набор объектов, источников света, текстур.
7. Захват движения (Motion Capture) - первое направление анимации, которое дает возможность передавать естественные, реалистичные движения в реальном времени. Датчики прикрепляются на живого актера в тех местах, которые будут приведены в соответствие с контрольными точками компьютерной модели для ввода и оцифровки движения. Координаты актера и его ориентация в пространстве передаются графической станции, и анимационные модели оживают.

### **Промежуточная аттестация (2 часа)**

Итоговое занятие: решение теста и выполнение практической работы

## **IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

В области цифровой компетентности студенты смогут создавать:

- ✓ сложные текстовые документы;
- ✓ тематические буклеты;
- ✓ мультимедийные презентации;
- ✓ gif- анимацию;
- ✓ графические изображения;

Результат работы в данной деятельности отслеживается в наблюдениях за работоспособностью, мотивацией, посещением занятий обучающихся, динамикой роста индивидуальных способностей студентов.

В области воспитания:

- адаптация студента к жизни в современном мире, его самореализация;
- развитие коммуникативных качеств;
- приобретение уверенности в себе;
- формирование самостоятельности, ответственности;

Результат работы в данной деятельности отслеживается в положительной динамике личностного роста студентов

Формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы являются:

- ✓ участие студентов в студенческих НПК;
- ✓ написание и защита индивидуальных проектов по учебным дисциплинам;
- ✓ демонстрация работ обучающихся на предметных декадах;
- ✓ участие в олимпиадах и конкурсных соревнованиях по учебной дисциплине «Информатика»;
- ✓ участие в конкурсах по компьютерному творчеству

## **V. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Продолжительность учебного года

Начало учебного года: 1 сентября.

Продолжительность учебного процесса: 42 учебные недели (с 1 сентября по 30 июня).

Окончание учебного года: 30 июня.

Режим работы:

Деятельность преподавателя ГБПОУ «Шумихинский аграрно-строительный колледж» осуществляется по шестичасовой рабочей неделе. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором колледжа.

Продолжительность занятий определяется в академических часах: 1 академический час составляет 45 минут.

Аттестация обучающихся

В конце учебного года осуществляется промежуточная аттестация. Формы и сроки проведения промежуточной аттестации преподаватель определяет самостоятельно.

Сроки реализации программы

Один учебный год.

Объем учебного времени: 1 год – 72 часа, 2 часа в неделю

## **VI. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

*Для реализации программы подготовлено дидактическое обеспечение:*

- ✓ Наглядные пособия;
- ✓ Журналы и книги с иллюстрациями;
- ✓ Индивидуальные карточки с заданиями;
- ✓ Карточки с алгоритмами выполнения заданий;
- ✓ Конспекты занятий;
- ✓ Медиатека .
- ✓ Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности. на 15 посадочных мест;

- ✓ доска;
- ✓ стол для педагога;
- ✓ раздаточный материал (технологические карты)
- ✓ компьютеры с комплектом программ по изучению компьютерной графики и анимации;
- ✓ проектор, экран;
- ✓ Интернет

## **VII. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Для определения результативности освоения программы проводится промежуточная аттестация в соответствии с календарным учебным графиком.

Аттестация проводится в форме итогового занятия, где студенты решают тест и выполняют практические задание

Результаты промежуточной аттестации заносятся в журналы учета групповых занятий колледжа.

Преподавателем отслеживается динамика роста участия студентов в различных мероприятиях по информационным технологиям, уровень освоения учебного материала, посещаемость занятий. Итоги работы за учебный год фиксируются в журналах групповых занятий.

## **VIII. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ**

Основной тип занятий - практикум. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, применяются следующие формы и методы обучения:

- ✓ *лекция* – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме;
- ✓ *учебная дискуссия* – стимулирование познавательного интереса, вовлечение обучающихся в активное обсуждение разных научных точек зрения по той или иной проблеме, побуждение их к осмыслению различных подходов к аргументации чужой и своей позиции. Учит обучающихся мыслить, спорить, доказывать свою правоту;
- ✓ *лекция с элементами беседы* – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с воспитанниками наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме. Данная форма обучения позволяет активизировать мыслительную деятельность воспитанников, «оживить» атмосферу занятия;

- ✓ *моделирование информационного процесса, ситуации* – воспитанникам предлагается реальная жизненная ситуация для оценки её с точки зрения информатики и информационных технологий;
- ✓ *групповое задание* – воспитанники объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
- ✓ *проектная деятельность* - создание и защита собственного или группового проекта позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал воспитанников, научиться работать в коллективе;
- ✓ *игра* – ролевые, деловые, дидактические, развивающие компьютерные игры, тренажеры;
- ✓ *наглядные методы* используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления обучающихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символьном изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п.;
- ✓ *объяснительно-иллюстративные (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам)*;

Каждая тема курса начинается с постановки задачи – характеристики работы, которую нужно будет выполнить студентам, далее объясняется алгоритм выполнения, который поможет реализовать задание на этом этапе и отводится время для выполнения практической работы.

## IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для преподавателя

1. Горячев А. В. и др. Информатика в играх и задачах. Выпуск 1.1 Поурочные планы. – М. : «Экспресс», 1995. – 56 с.: ил.
2. Гурова Л. Л. Психология мышления. – М.: ПЕЗ СЭ, 2005, стр.266
3. Гурский Ю., Биржаков Н. Лучшие трюки и эффекты в Photoshop CS2. СПб., 2006.
4. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Трюки и эффекты в Corel Draw. СПб., 2004.
5. Демирчеглян Г.Г. Компьютер и здоровье. М.: "Луко- море", Темп МБ, Новый Центр, 1997. - 256 с.
6. Ефимова О., Морозов В., Угринович Н. Курс компьютерной технологии с основами информатики. Учебное пособие для старших классов. М., АБФ, ООО «Фирма «Издательство АСТ»», 1999. – 432с.: ил.
7. Ефремов А. А. Photoshop и не только фотография. 2006.
8. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Графический редактор Paint. Редактор презентаций Power Point. (Тематический контроль по информатике.)/ Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. – М. Интеллект-Центр. 2003 – 80 с.
9. Захарова Л.Н. и др. Профессиональная компетентность учителя и психолого-педагогическое проектирование: Учеб. пособие. Н.Новгород: Изд-во Нижегород. ун-та, 1993.



- 10.Маркова А.К. Психология труда учителя: Книга для учителя. - М.:Просвещение,1993.
- 11.Новиков Ф. А., Яценко А. Д. Microsoft Office 2000 в целом. – СПб.:БВХ-Петербург, 2001.-728 с.: ил.
- 12.Петров М.Н., Тайц «Эффективная работа: Photoshop 7» Питер, Санкт-Петербург. Москва. 2005 год
- 13.Савин Н. В. Педагогика. «Просвещение», Москва, 1978 г.
- 14.Симановский А. Э. Развитие творческого мышления детей. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Гринго, 1996. – 192 с., ил.
- 15.Шафрин Ю.А. Информационные технологии. — М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1998. — 704 с.
- 16.Федеральный закон о дополнительном образовании
- 17.Сборник СанПиН
- 18.«Конвенция о правах ребенка», М., 1990.

для обучающихся:

1. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Трюки и эффекты в Corel Draw. СПб., 2004.
2. Дедков В. Б. Настольная книга мастера Adobe Photoshop. М., 2005.
3. Ковтанюк Ю. С. Рисуем на компьютере в Corel Draw X3/4. 2008.
4. Тит Дж. К., Дитрих У. Photoshop CS2 на кончиках пальцев. Виртуозная техника. СПб., 2006.