

«Практическая информатика». Классы: 7-8

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Практическая информатика» относится к технической направленности.

В учебном плане дополнительной общеобразовательной программы структурного подразделения МАОУ "Бугальшская СОШ" - центра образования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" для дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Практическая информатика» в 7-8 классах выделено 2 учебных часа в неделю, 68 часов в год.

Уровень освоения Программы: базовый

Нормативно - методические материалы:

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

2. Приложение к Приказу Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» в редакции от 05.09.2019г

3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242)

4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальнопсихологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»

5. План мероприятий федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование», утверждённого президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16)

6. Дополнительная общеобразовательная программа центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ «Бугальшская СОШ» (Приказ № 58 от 30.08.2019 г.)

7. Учебный план дополнительного образования центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ «Бугальшская СОШ» (Приказ № 58 от 30.08.2019 г.).

Дата утверждения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая технической направленности «Практическая информатика» утверждена директором МАОУ «Бугальшская СОШ» приказом № 58 от 30.08.2019 г.

Цель программы: развитие творческих и коммуникативных способностей учеников, их познавательного потенциала для активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать знания о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формировать навыки работы с современным программным обеспечением;
- формировать умения применять информационные технологии в различных видах практической деятельности;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- Развивать интерес к изучению новых информационных технологий и программирования;
- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- развивать алгоритмическое, логическое мышление;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи.

Форма аттестации: публичная командная презентация деятельности.

Методы и формы работы: групповые и индивидуальные, занятие-объяснение, практическое занятие, творческая мастерская, творческие отчеты, самостоятельная работа, выставки, конкурсы.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа дополнительного образования «Практическая информатика» имеет техническую направленность. Она позволяет организовать планомерную работу с обучающимися по развитию и реализации творческого потенциала и профессионального самоопределения.

Уровень освоения Программы: базовый

Нормативно - методические материалы:

1. Федеральный Закон №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г.
2. Приложение к Приказу Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242)
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальнопсихологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»
5. План мероприятий федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование», утверждённого президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16)
6. Дополнительная общеобразовательная программа центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ «Бугалышская СОШ» (Приказ № 58 от 30.08.2019 г.)
7. Учебный план дополнительного образования центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» МАОУ «Бугалышская СОШ» (Приказ № 58 от 30.08.2019 г.).

Актуальность программы.

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Реализация программы будет способствовать дальнейшему формированию взгляда обучающихся на мир, раскрытию роли информатики в формировании естественнонаучной картины мира, развитию мышления, в том числе формированию алгоритмического стиля мышления, подготовке к жизни в информационном обществе. Она способствует закреплению и углублению знаний, полученных по другим предметам.

Цель: развитие творческих и коммуникативных способностей учеников, их познавательного потенциала для активной полноценной жизни в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Обучающие:

- формировать знания о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- формировать навыки работы с современным программным обеспечением;
- формировать умения применять информационные технологии в различных видах практической деятельности;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

Развивающие:

- Развивать интерес к изучению новых информационных технологий и программирования;
- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- развивать алгоритмическое, логическое мышление;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи.

Категория обучающихся: обучающиеся 7-8 классов.

Формы и режим занятий.

При реализации программы используется индивидуальная, групповая форма работы. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа в неделю, время занятий включает по 45 минут учебного времени 10 минут обязательного перерыва.

Срок реализации Программы: один год, 68 часов

Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы дополнительного образования «Практическая информатика».

В результате освоения программы обучающиеся должны

знать:

- правила работы с компьютерной техникой, возможности компьютера в различных отраслях человеческой деятельности, его устройство и назначение;
- назначение, основные возможности и элементы интерфейса текстового редактора MicrosoftWord;
- назначение, основные возможности и элементы интерфейса редактора MicrosoftPowerPoint;
- назначение, основные возможности и элементы интерфейса редактора MicrosoftPublisher;
- основные виды компьютерного звука, приводить примеры музыкальных редакторов для обработки конкретного вида;
- назначение, основные возможности и элементы интерфейса музыкального редактора SoundForge;

- сферы применения современных видеоредакторов.

уметь:

- производить открытие и сохранение текстовых файлов, редактирование и форматирование текстовых фрагментов, создавать списки, таблицы, простейшие графические объекты;
- определять виды программного обеспечения для решения поставленной задачи;
- производить настройку внешнего вида (фон, разметка, шаблон) и смены слайдов, использовать анимационные эффекты, гиперссылки, внедрять в презентацию музыкальные треки;
- создавать простые и многоальбомные слайдшоу в программе PhotoDVDMakerPro;
- создавать простые публикации, web-сайты, производить редактирование и форматирование шаблонов;
- создавать мелодии и видеоряд к ним, производить сохранение результатов работы в различных форматах в редакторах семейства EJay;
- создавать и сохранять музыкальные файлы в различных форматах, производить запись треков, изменять звуковую диаграмму, применять различные эффекты;
- работать в графических редакторах TwistedBrushPixarra, Мастер коллажей, PhotoClick, PhotoMax, PictureCombine, Фото Миксер, Мастер эффектов, Студия Коллажа и Студия Эффектов.
- Работать в видеоредакторах AdobePremierPro и WinDVDCreator.

Содержание программы Учебный (тематический) план

№	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
	Кейс Ящик с инструментами	6	6	12	Презентация результатов
	Вводное занятие. Техника безопасности	1			
	ОС Windows Работа с клавиатурой и мышью	1	1		
	Алгоритмы и исполнители Занимательная логика Множества Информация	1	2		
	Архитектура ПК	1	1		
	Программы-переводчики	2	2		
	Кейс Г рафический редактор Paint	3	3	6	Презентация результатов
	Компьютерная графика. Интерфейс программы Paint. Инструменты рисования	1	1		
	Применение спецэффектов Текстовые надписи	1	1		
	Компьютерное конструирование и моделирование	1	1		
	Кейс мультфильмы	3	7	10	Презентация результатов
	Интерфейс программы Мульти-пульти. Инструменты создания мультфильмов	1	1		

	Добавление текстовых фрагментов. Форматирование и анимация текста	1	1		
	Добавление звуковых фрагментов в мультфильм. Добавление музыкального фона и звуков героям и предметам		2		
	Создание сложных мультфильмов. Одновременная анимация героев	1	1		
	Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все»		1		
	Конструктор мультфильмов «Новые бременские»		1		
	Кейс Маленький художник	2	4	6	Презентация результатов
	Создание открыток. Работа в программе PHOTOCARDS	1	1		
	Создание открыток. Работа в программе PHOTOFRAMES		1		
	Интерфейс программы RECOLORED. Раскрашивание черно-белых изображений	1	1		
	Замена цветов в цветном фото. Выборочная окраска		1		
	Кейс Среда программирования ЛОГОМИРЫ	4	5	9	Презентация результатов
	Знакомство со средой ЛОГОМИРЫ. Управление черепашкой	1	1		
	Черепашка меняет облик. Движение черепашки		1		
	Управление курсором движения. Сложные движения. Анимация в ЛОГОМИРАХ	1	1		
	Создание циклических программ. Датчики в среде ЛОГОМИРЫ	1	1		
	Приборная панель. Музыкальный редактор. Датчик случайных чисел	1	1		
	1. Векторный редактор CORELDRAW	1	7	8	Презентация результатов
	Виды компьютерной графики Интерфейс программы	1	1		
	Создание объектов CORELDRAW. Стандартные объекты		1		
	Объекты произвольных форм. Контур и заливки		1		
	Редактирование созданных форм. Работа с несколькими объектами Создание и форматирование текста Интерактивные инструменты		2		

	Профессиональные приемы работы в CORELDRAW		2		
	Кейс Растровый редактор ADOBE PHOTOSHOP	5	12	17	Презентация результатов
	Цифровое изображение. Интерфейс программы ADOBE PHOTOSHOP	1	2		
	Работа с выделениями		2		
	Слои в ADOBE PHOTOSHOP. Основы фотомонтажа	1	2		
	Работа с текстом		1		
	Каналы и маски	1	1		
	Тоновая и цветовая коррекция Ретушь и восстановления изображения		2		
	Создание специальных эффектов. Фильтры	1	1		
	Сохранение и экспортирование изображений	1	1		
	Итого	25	43	68	

Содержание учебного (тематического) плана.

Ящик с инструментами

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Задачи и примерная программа работы кружка на год. Общие вопросы организации кружковой работы. Анкетирование и тестирование воспитанников. Инструктаж по ТБ при работе с компьютерной техникой. Пожарная безопасность. Организация рабочего места. Правила работы в кабинете информатики.

Практическая работа: работа с интерактивными пособиями «Правила поведения в компьютерном классе» и «Применение компьютеров».

2. Работа с клавиатурой и мышью

Порядок включения и выключения ПК. Гимнастика для рук. Гимнастика для глаз. Гимнастика для опорно-двигательного аппарата. Начальные навыки работы с клавиатурой и мышью. Основная позиция пальцев на клавиатуре.

Практическая работа: работа с интерактивными пособиями «Мышь. Пиктограммы», «Точное перемещение мыши», «Поймай меня», «Клавиатура. Работа на клавиатуре», «Гимнастика для рук»

3. ОС Windows

Понятие операционной системы. Объекты Windows. Рабочий стол. Панель задач. Диски. Папки. Файлы. Ярлыки. Компьютерный курсор: назначение и формы. Меню (главное и контекстное). Управление компьютером с помощью меню. Окно. Основные элементы окна программы. Пиктограмма.

Практическая работа: настройка пользовательского вида рабочего стола, операции с папками, файлами и ярлыками, работа с окнами, арифметические вычисления в программе Калькулятор, работа с тестом на владение мышкой.

4. Работа с клавиатурой и мышью

Практическая работа: работа с развивающими компьютерными играми.

5. Информация

Понятие информации. Информация вокруг нас. Информация и органы чувств. Виды информации. Многообразие форм представления информации и способов ее обработки. Информационные процессы (восприятие, создание, передача, хранение, обработка). Носители информации. Кодирование и декодирование информации.

Практическая работа: работа с интерактивным приложением «Информация», работа с

клавиатурными тренажерами.

6. Алгоритмы и исполнители

Понятие об алгоритме. Свойства алгоритма. Способы представления алгоритма. Язык блок-схем. Типы алгоритмических структур (линейный, разветвленный, циклический). Исполнитель алгоритма. Система команд исполнителя. Примеры алгоритмов и исполнителей.

Практическая работа: работа с интерактивными пособиями «Пример исполнителя», «Исполнитель» и «IQ-тест».

7. Занимательная логика

Логика как наука. Суждение: истинное и ложное. Сопоставление. Обобщение. Суждение и логические операции.

Практическая работа: работа с интерактивными пособиями «Элементы логики. Суждение истинное и ложное», «Сопоставление», «Логика», «Обобщение», «Элементы логики. Слова-кванторы», «Суждение и логические операции», решение логических задач.

8. Множества

Понятие «множество». Отношения между множествами. Операции над множествами.

Графический редактор Paint

1. *Компьютерная графика. Интерфейс программы Paint. Инструменты рисования*
Обработка графической информации на ПК. Компьютерная графика. Графический редактор. Интерфейс программы Paint. Панель инструментов. Настройка инструментов. Основные возможности по созданию и редактированию изображений. Цветовая палитра. Создание и сохранение изображения. Технология раскрашивания компьютерных рисунков. Геометрические фигуры. Инструменты создания рисунков и редактирования фрагментов рисунка.

Практическая работа: создание графических изображений, работа с интерактивными пособиями «Раскрашивание компьютерных рисунков» и «Розовая зебра», проектная деятельность «Грибная полянка», самостоятельная проверочная работа, самостоятельная работа за компьютером по карточкам, проектная деятельность «Времена года».

2. Применение спецэффектов

Понятие «трансформация». Отображение и поворот, растяжение и наклон фрагмента.

Практическая работа: проверочная работа, самостоятельная работа за компьютером («Забияка», «Тихое утро», «Весенние работы», «Упаковка для товара», «За 2 минуты до пробуждения», «Пейзаж»).

3. Компьютерное конструирование и моделирование

Понятие и цели конструирования. Элементы простого и сложного конструирования и моделирования. Конструирование из мозаики. Создание рисунка по внешнему контуру. Конструирование из кубиков и кирпичей.

Практическая работа: проверочная работа, работа с интерактивным пособием «Моделирование», разработка типового набора элементов мозаики, создание рисунков из типового набора элементов (светофор, машина, жук, лебедь), создание рисунков из типового набора элементов по внешнему контуру (ель, кувшин, сапог), разработка кубика, создание композиций из кубиков и кирпичей, моделирование замка.

4. Текстовые надписи.

Текстовые надписи в Paint. Алгоритм создания текстовой надписи. Панель атрибутов текста. Форматирование текста.

Практическая работа: проверочная работа, создание мини-рисунков по определенной тематике (9 мая, 23 февраля и т.п.)

Конструкторы мультфильмов

1. Интерфейс программы Мульти-пульти. Инструменты создания мультфильмов

Анимационный фильм. Основные элементы мультфильма. Алгоритм создания мультфильма. Интерфейс программы Мульти-пульти. Работа с фоном. Пульт управления сценой. Работа с проектом фильма, предметами и актерами.

Практическая работа: создание простого мультфильма (фон, предметы, актеры)

2. *Добавление в мультфильм текстовых фрагментов. Форматирование и анимация текста*
Текстовые фрагменты: создание, форматирование и анимация.

Практическая работа: создание сложного мультфильма (фон, предметы, актеры с анимацией, название мультфильма, анимация названия, представление героев, диалог между двумя героями, слово «Конец», титры).

3. *Добавление звуковых фрагментов в мультфильм. Добавление музыкального фона и звуков героям и предметам*

Добавление звуков героям и предметам. Вставка музыкального фона в мультфильм. Микшерский пульт.

Практическая работа: создание сложного мультфильма (фон и фоновая музыка, предметы, актеры с анимацией и звуковыми эффектами, название мультфильма, анимация названия, представление героев, диалог между двумя героями, слово «Конец», титры).

4. *Создание сложных мультфильмов. Одновременная анимация нескольких героев*

Алгоритм создания одновременной анимации. Пульт управления сценой.

Практическая работа: создание сложного мультфильма (фон и фоновая музыка, предметы, актеры с анимацией и звуковыми эффектами, название мультфильма, анимация названия, представление героев, диалог между двумя героями, одновременная анимация героев, слово «Конец», титры со звуковым сопровождением).

5. *Конструктор мультфильмов «Незнайка и все, все, все...»*

Отличительные особенности программы от конструктора мультфильмов «Мультипульты». Интерфейс программы. Добавление текста, звука и анимации.

Практическая работа: создание сложного мультфильма.

5. *Конструктор мультфильмов «Новые бременские»*

Отличительные особенности программы от конструкторов мультфильмов «Мультипульты» и «Незнайка и все, все, все». Интерфейс программы. Добавление текста, звука и анимации.

Практическая работа: создание сложного мультфильма.

Создание открыток

1. *Работа в программе Photo Cards*

Назначение и интерфейс программы. Создание проекта. Оформление фона для открытки. Добавление фотографии в открытку. Обработка и сохранение изображения. Слой. Маски слоя.

Практическая работа: создание презентационной карточки «О себе» (проектная деятельность).

2. *Работа в программе Photo Frames*

Назначение и интерфейс программы. Рамки и бордюры. Добавление фотографии. Обработка и сохранение изображения. Маска слоя.

Практическая работа: создание коллажа «Моя семья».

Графические эффекты к тексту

1. *Работа с программой FontTwister*

Назначение и интерфейс программы. Этапы художественного оформления текста средствами FontTwister.

Практическая работа: индивидуальная проектная деятельность.

Работа с программой Recolored

1. *Интерфейс программы Recolored. Раскрашивание черно-белых фотографий. Панель цветов*

Назначение программы Recolored. Интерфейс программы. Сохранение изображений. Форматы графических файлов. Меню. Стандартная панель. Панель инструментов. Печать изображений. Установка параметров. Панель цветов. Предустановленные цвета.

Практическая работа: раскрашивание черно-белых фотографий.

2. *Выборочное уменьшение насыщенности. Выборочная окраска*

Понятие «насыщенность». Уменьшение насыщенности инструментами Recolored.

Выборочная окраска фрагментов изображения.

Практическая работа: выборочное уменьшение насыщенности рисунка (по вариантам), выборочная окраска рисунка (по вариантам)

3. Замена цветов в цветном фото

Замена цветов в цветном фото инструментами Recolored.

Практическая работа: замена цветов в цветном фото (мальчики - машины, девочки - фотомодели), проектная работа - замена цветов в индивидуальном фото.

Среда программирования Логомиры

1. Знакомство со средой Логомиры. Управление черепашкой

Среда программирования Логомиры. Интерфейс программы. Команды управления черепашкой.

Практическая работа: создание геометрических фигур посредством системы команд черепашки.

2. Черепашка меняет облик. Движения черепашки

Черепашка меняет облик. Поле форм. Редактор форм. Копирование, вставка и редактирование форм. Меню инструментов. Учим черепашку двигаться. Команда организации паузы.

Практическая работа: создание и редактирование форм черепашки, управление черепашкой с помощью личной карточки.

3. Черепашка идет по компасу

Алгоритм создания «дрожящих» предметов. Черепашка идет «по компасу». Использование команды нов_курс.

Практическая работа: создание сюжетов «Дорога в лесу», «В небе» (1 вариант) и «В море» (2 вариант).

4. Управление курсом движения

Управление черепашкой при помощи кнопок.

Практическая работа: проверочная работа, создание пульта управления для прохождения черепашкой лабиринта.

5. Сложные движения. Анимация в Логомирах

Создание сложных движений. Прямолинейное и криволинейное движение. Методы создания прямолинейных и криволинейных траекторий движения. Анимация в Логомирах.

Практическая работа: создание новых форм для черепашки, создание анимации, проектная творческая деятельность.

6. Создание циклических программ

Циклические алгоритмы: назначение и формы описания на языке Лого. Проект «Рыбка в аквариуме».

Практическая работа: проверочная работа, проекты «Птица в клетке» и «Резвящийся дельфин».

7. Датчики в среде Логомиры

Датчики: назначение, виды. Использование датчиков для изменения свойств черепашки.

Практическая работа: проверочная работа, проект «Автомобили на дороге»

8. Приборная панель. Музыкальный редактор. Датчик случайных чисел

Приборная панель: назначение и принципы организации. Музыкальный редактор: интерфейс и приемы создания мелодий. Датчик случайных чисел.

Практическая работа: проверочная работа, создание бегунков для регулировки скорости перемещения, направления движения и размера черепашки, создание музыкальных мелодий.

Векторный редактор CorelDraw

1. Вводное занятие. Техника безопасности

Задачи и примерная программа работы кружка на год. Общие вопросы организации кружковой работы. Анкетирование и тестирование воспитанников. Инструктаж по ТБ при работе с компьютерной техникой. Пожарная безопасность. Организация рабочего места.

Правила работы в кабинете информатики.

Практическая работа: работа с интерактивными пособиями «Правила поведения в компьютерном классе» и «Применение компьютеров».

2. Виды компьютерной графики. Интерфейс программы CorelDraw

Виды компьютерной графики. Преимущества и недостатки растровой, векторной и трехмерной графики. Запуск программы CorelDraw. Элементы рабочего окна программы.

Практическая работа: создание, сохранение, открытие и закрытие документа в CorelDraw, изменение ориентации страницы, работа с панелью инструментов.

3. Создание объектов в CorelDraw. Стандартные объекты

Понятие объекта. Создание и редактирование векторных объектов. Примитивы в CorelDraw: прямоугольники, эллипсы, дуги и сектора, многоугольники и звезды, разлинованная бумага (таблица), спирали, основные фигуры. Масштабирование. Создание новой страницы в документе.

Практическая работа: создание изображений на основе примитивов.

4. Объекты произвольных форм. Контуры и заливки

Объекты произвольных форм. Узлы и сегменты. Инструмент «Свободная форма». Пользовательские кисти. Создание своего набора для распылителя. Распыление объектов по заданному пути. Заливка однородным цветом. Градиентные заливки. Заливка узором и текстурой. Размер и цвет абриса (контура).

Практическая работа: раскраска черно-белого изображения, создание логотипа, создание заданного изображения.

4. Редактирование созданных форм. Работа с несколькими объектами

Выделение, перемещение, копирование и удаление объектов. Изменение размеров и пропорций. Вращение и наклон. Задание точных размеров. Зеркальное отражение. Работа с несколькими объектами. Группы объектов. Объединение.

Практическая работа: создание изображения с использованием операций редактирования.

5. Создание и редактирование текста

Простой и фигурный текст. Форматирование текста. Текст вдоль кривой. Текст, вписанный в форму.

Практическая работа: создание меню детского кафе.

6. Интерактивные инструменты

Принципы построения перспективы. Имитация тени объекта. Интерактивное выдавливание (экструзия). Интерактивное перетекание (пошаговые переходы).

Практическая работа: создание заданных изображений с применением к ним интерактивных инструментов.

7. Профессиональные приемы работы в CorelDraw

Практическая работа: «Ёлочная игрушка», «Стеклянный шар», «Стеклянные кнопки», «Часы», «Свеча», «Бокал с шампанским», «Иллюзия стекла», «Реалистичная книга».

Растровый редактор Adobe Photoshop

1. Цифровые изображения. Интерфейс программы Adobe Photoshop

Растровая графика. Пикселы и разрешение. Типы растровых изображений. Цвет и модели цвета. Форматы графических файлов. Главное окно Adobe Photoshop. Знакомство с рабочей областью. Настройка рабочей среды программы. Главное меню. Основные палитры. Панель инструментов. Работа с холстом. Просмотр документов Photoshop. Масштабирование. Операции с файлами (создание, открытие, изменение размеров, сохранение).

Практическая работа: создание, открытие и просмотр графических файлов различных форматов, работа с панелью инструментов.

2. Работа с выделениями

Инструменты выделения. Выделение геометрической и неправильной формы. Выделение смежных областей, фрагментов изображения на основе цвета. Коррекция границ выделения. Операции с выделениями. Кадрирование.

Практическая работа: создание разнообразных выделений, создание примитивных

коллажей.

3. Слои в Adobe Photoshop. Основы фотомонтажа

Понятие слоя. Палитра слоев. Операции над слоями. Прозрачность и блокировка слоя. Слои-маски. Эффекты слоев. Отображение и модификация эффектов. Режимы наложения. Практическая работа: создание многослойных коллажей, наложение на слои разнообразных эффектов.

4. Работа с текстом

Создание и общие свойства текста. Атрибуты символов текста и абзацев. Растеризация текстового слоя. Текстовые эффекты.

Практическая работа: вставка текстовых фрагментов в изображение, применение к тексту разнообразных эффектов.

5. Каналы и маски

Создание масок в Adobe Photoshop. Понятие цветового канала. Палитра каналов. Операции с каналами.

Практическая работа: создание маски на основе различных изображений, работа с каналами.

6. Ретушь и восстановление изображений

Понятие ретуши. Ретуширование старой фотографии. Удаление эффекта «красных глаз». Раскрашивание черно-белых фотографий.

Практическая работа: коррекция старых фотографий и современных цифровых изображений.

7. Тоновая и цветовая коррекция

Понятие коррекции. Основные этапы коррекции изображений. Инструменты тоновой и цветовой коррекции. Настройка цветовой гаммы фотографии. Яркость и контраст. Баланс цвета. Оттенки и насыщенность. Обесцвечивание.

Практическая работа: коррекция дефектов черно-белых и цветных изображений.

8. Создание специальных эффектов. Фильтры

Искажение и эффекты. Фото в стиле гляцевых журналов. Омоложение. Галерея фильтров. Текстуры. Имитация природных явлений.

Практическая работа: художественная обработка изображений с использованием разнообразных эффектов и фильтров.

9. Сохранение и экспортное изображение

Сохранение файлов проекта. Экспортирование изображений в разные графические форматы. Оптимизация файлов.

Практическая работа: экспортирование файлов проекта в различные графические программы, оптимизация файлов.

Формы аттестации и формы подведения итогов реализации Программы.

Форма аттестации: публичная командная презентации решений кейсов.

Подведение итогов реализуется в рамках презентации и защиты результатов выполнения кейсов, представленных в программе.

Представление результатов образовательной деятельности пройдет в форме публичной презентации решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос.

Требование к оценке презентации и защиты результатов выполнения кейсов.

Оценивается положительно при условии, если:

- определена и четко сформулирована цель работы;
- характеризуется оригинальностью идей, исследовательским подходом, подобранным и проанализированным материалом;
- содержание изложено логично;
- прослеживается творческий подход к решению проблемы, имеются собственные

предложения;

- сделанные выводы свидетельствуют о самостоятельности ее выполнения.

Критерии оценки достижения планируемых результатов:

Уровни освоения Программы	Результат
Высокий уровень освоения Программы	Учащиеся демонстрируют высокую заинтересованность в познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На презентации показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт.
Средний уровень освоения Программы	Учащиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На презентации показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения Программы	Учащиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На презентации показывают недостаточное знание теоретического материала, работа не соответствует требованиям.

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Материально-технические условия реализации программы

Технические средства обучения

1. Рабочее место ученика (системный блок, монитор, клавиатура, мышь)-10 шт.
2. Рабочее место учителя (системный блок, монитор, клавиатура, мышь).
3. Интерактивная и маркерная доска
4. Проектор.
5. МФУ.
6. Локальная вычислительная сеть с выходом в интернет.

Программные средства

1. Операционная система Windows 7.
2. Файловый менеджер Проводник (входит в состав операционной системы).
3. Растровый редактор Paint(входит в состав операционной системы).
4. Мультимедиа проигрыватель WindowsMedia(входит в состав операционной системы).
5. Браузер InternetExplorer(входит в состав операционной системы).
6. Программа «Мульти-пульти»
7. Программа «Незнайка и все, все, все...»
8. Программа «Новые бременские»
9. Программа Photo Cards
- 10.Среда программирования Логомиры
- 11.Программа CorelDraw
- 12.Программа Adobe
- 13.Photoshop

Учебно-методическое и информационное обеспечение Программы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5-7 классах: методическое пособие. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>).
3. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/>).
4. <http://fcior.edu.ru> <http://eor.edu.ru> Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
5. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» ([http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-69da53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-69da53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19))
6. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/>)

Список дополнительной литературы для учащихся:

1. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Общая информатика. 5-9. Москва, «АСТ - ПРЕСС»
2. С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев. Практическая информатика. 5-9. Москва, «АСТ - ПРЕСС».

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 327766045235508045123579633876966067016845890589

Владелец Мишкина Татьяна Валентиновна

Действителен с 29.09.2023 по 28.09.2024