

Приложение к Программе
дополнительного образования МОУ
«Мятлевская СОШ им. А.Ф. Иванова»

Дополнительная общеразвивающая программа

«Информатика среди нас»

Направленность: техническая

Оглавление

Пояснительная записка	3
Планируемые результаты	3
Содержание программы.....	6
Тематическое планирование.....	7
Список информационных источников	8

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности «Мой компьютер» составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта «Информатика и ИКТ» для основной школы, учебного плана, примерной программы основного общего образования по информатике с учетом авторских

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ. Выбор данной программы - один из возможных вариантов подготовки обучающихся к изучению базового курса школьной информатики

Цели программы:

- формирование общеучебных умений и способов интеллектуальной деятельности на основе методов информатики;
- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Задачи:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на: формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); овладение способами и методами освоения новых
- инструментальных средств; формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

Объем программы: программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится один час в неделю.

Режим занятий: обусловлена нормативно – правовой базой общеобразовательное организацией, ориентирована на обучение детей 11-12 лет

Форма обучения: очная (с применением дистанционного формата)

Уровень освоения: базовый

Форма аттестации: тестирование .

Планируемые результаты

Личностные результат

Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы

познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала

Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и икт;

Интерес к информатике и икт, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

Основы информационного мировоззрения - научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;

Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и икт в условиях развития информационного общества;

Готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет

Умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

Развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств икт.

Метапредметные результаты

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование - определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль - интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция - внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка - осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

«Основы компьютерной графики»	
<p>правила работы за компьютером; назначение главного меню; назначение и возможности графического редактора; понятие фрагмента рисунка; понятие файла; точные способы построения геометрических фигур; понятие пикселя и пиктограммы; понятие конструирования; технология конструирования из меню готовых форм; создавать меню типовых элементов мозаики;</p>	<p>работать мышью; выбирать пункты меню; запускать программу и завершать работу с ней; настраивать панель Инструменты графического редактора Paint; создавать простейшие рисунки с помощью инструментов; сохранять и открывать графические файлы; использовать при построении геометрических фигур клавишу shift; создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора.</p>
«Изучаем текстовые редакторы»	
<ul style="list-style-type: none"> • основные объекты текстовых документов и их параметры; • этапы создания и редактирования текстового документа; • этапы форматирования текста; • этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена. 	<ul style="list-style-type: none"> • применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц; • работать с конкретным текстовым редактором; • создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков.
«Создаем презентацию в среде Power Point»	

<ul style="list-style-type: none"> • назначение и функциональные возможности Power Point; • объекты и инструменты Power Point; • технологии настройки Power Point; • объекты, из которых состоит презентация; • этапы создания презентации; • технологию работы с каждым объектом презентации. 	<ul style="list-style-type: none"> • создавать слайд; • изменять настройки слайда; • создавать анимацию текста, изображения; • представить творческий материал в виде презентации.
--	--

Содержание программы

1. Кейс №1. «Цвет, композиция, эскизирование, стилизация»

1.1 Понятие «композиции». Разбор основных композиционных схем. Цвето-графическая композиция. Понятие «эскиза» и «стилизации».

Теория

Разбор понятия композиции. Схемы сочетания цветов. Разбор понятия эскиз и стилизация.

Практика

Создание абстрактных композиций.

1.2 Эскизирование и стилизация объекта.

Практика

Создание эскиза «Ящерица в шляпе». Стилизация «Ящерицы». Презентация полученного продукта.

2. Кейс 2. «Осень в леттеринг-композиции»

2.1 Что такое леттеринг? Анатомия букв. Шрифты: антиква, гротеск, скрипт.

Теория

Разбор понятия леттеринг. Знакомство с анатомией букв в шрифтах: антиква, гротеск и скрипт.

Практика

Построение первой буквы своего имени в стиле антиква. Стилизация буквы.

2.2 Светотень, штриховка

Практика

Техника работы маркером. Создание надписи с передачей объема.

2.3 Построение леттеринг-композиции.

Практика

Создание леттеринг-композиции «Началась пора мягких пледов, негромкой музыки и горячего кофе...Осень».

3. Кейс 3. «Стили в графическом дизайне»

3.1 Знакомство со стилями в графическом дизайне.

Теория

Демонстрация стилистик в графическом дизайне.

Практика

Поиск в мини-группах продуктов графического дизайна в заданном стиле.

3.2 Создание портрета в стиле поп-арт.

Практика

Создание портрета в стилистике поп-арт с помощью графического редактора Adobe

Photoshop.

3.3 Создание ретро-афиши.

Практика.

Инфографика анализа и оценки существующих решений проблемы. Предлагаются собственные идеи решения. Эскиз идеи для дальнейшего развития. Составление плана работы над проектом. Детальная разработка выбранной идеи. Выработка схемы функционирования объекта, материалов и стилистики.

3.4. Создание и испытание прототипа

Практика.

Макетирование из бумаги и картона идеи. Создание ситуаций, описанных на первом занятии, с применением прототипа, решающего задачу. Испытание прототипа. Составление карты пользовательского опыта. Формирование списка доработок и изменений объекта.

3.5. Создание 3d-модели

Практика.

Освоение навыков работы в трехмерном пакете проектирования (Rhinoceros, Autodesk Fusion360). Знакомство с принципами моделирования. Обмеры прототипа. 3d-моделирование. Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика).

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Колич ество часов
		Всего
1	Кейс №1. «Цвет, композиция, эскизирование, стилизация»	4
1.1	Понятие «композиции». Разбор основных композиционных схем. Цвето-графическая композиция. Понятие «эскиза» и «стилизации».	2
1.2	Эскизирование и стилизация объекта.	2
2	Кейс 2. «Осень в леттеринг-композиции»	6
2.1	Что такое леттеринг? Анатомия букв. Шрифты: антиква, гротеск, скрипт.	2
2.2	Светотень, перспектива, объем.	2
2.3	Построение леттеринг-композиции.	2
3	Кейс 3. «Стили в графическом дизайне»	6
3.1.	Знакомство со стилями в графическом дизайне.	2
3.2	Создание портрета в стиле поп-арт.	2
3.3	Создание ретро-афиши.	2
4	Кейс 4. «Создание социального плаката»	6
4.1	Методики формирования идей. Карта ассоциаций.	2

4.2	Идея нового продукта. Создание макета социального плаката.	4
5	Кейс 5. «Разработка дизайна фирменного стиля для Астраханского зоопарка»	8
5.1	Мозговой штурм, формирование идей. Поиск референсов. Выбор шрифта и цветов.	3
5.2	Создание логотипа.	2
5.3	Создание информационного буклета об открытии зоопарка.	3
6	Кейс 6. «Оформление квартального календаря для спортклуба «Магnezис»»	4
6.1	Разработка макета календаря на 2021 год для спортклуба «Магnezис».	6
	ИТОГО:	38

Список информационных источников

Карасёва Э.В. Ретушь в растровом редакторе Photoshop. Новая жизнь старых фотографий. М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс»

Карасёва Э.В., Чумаченко И.Н.. Шаг за шагом. Photoshop CS 2 М.: ООО «Издательство АСТ»: Издательство «НТ Пресс»

Горячев А.В. Практикум по информационным технологиям». М.: Лаборатория Базовых Знаний , 2017