

Пояснительная записка

Общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Ступени компьютерного мастерства» является программой **технической направленности**. Вид программы: **модифицированная**. Предлагаемая дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана на основе педагогического опыта, в соответствии с Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012г., Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки от 29.08.2013г. № 1008).

Компьютерная техника и информационные технологии стали неотъемлемой частью жизни большинства людей. В настоящее время уже недостаточно считать целью обучения знакомство с компьютерными технологиями, т.к. сегодняшнее поколение детей уже в младших классах нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не систематизированы, не имеют под собой теоретических основ. Известно, что большой объем неупорядоченной информации может приводить к информационному стрессу. Поэтому для педагога, преподающего дисциплины, связанные с информационными технологиями, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. С другой стороны, не будет ошибкой утверждение, что объем знаний, связанных с информационными технологиями, превосходит любую другую науку. При этом данные знания не являются сильно зависящими друг от друга (так например, программисту не обязательно знать принципы web-дизайна). Разнообразие компьютерных направлений создает проблему выбора предмета изучения или последовательности изучения различных направлений.

Актуальность программы обусловлена появлением социального заказа на удовлетворение индивидуальных образовательных потребностей ребёнка в изучении профессиональных программ графики, анимации, видеомонтажа, сайтостроения на формирование социальной мобильности и адаптации к изменившимся требованиям условий современности.

Новизна программы заключается в возможности изучения самых современных сложных профессиональных компьютерных программ (в

области компьютерной графики, анимации, видеомонтажа, сайтостроения) на уровне, доступном для понимания обучающегося.

В данной программе дополнительного образования решается задача постепенного углубления и систематизации знаний учащихся. Другими словами, учащийся на каждом цикле обучения (длительность цикла 1 год) получает законченный объем знаний определенного уровня по различным направлениям информационных технологий. В следующем цикле (в следующем году) происходит углубление и расширение знаний. Каждый год обучения состоит из пяти самостоятельных, целостных блоков (курсов): «Основы компьютерной грамотности», «Компьютерная графика», «Компьютерная анимация», «Компьютерный видеомонтаж», «Сайтостроение».

Педагогическая целесообразность. Такая структура программы позволяет преподавать материал, соответствующий возрасту учащихся, выявлять потенциал учащихся в том или ином направлении на раннем этапе реализации программы, заинтересовать большее количество детей и подростков, разнообразить учебный процесс. Однако, программа не подразумевает узкой специализации (например, не предполагается подготовка исключительно будущих аниматоров или специалистов по компьютерной графике). Скорее программа направлена на разностороннее развитие личности, формирование у ребёнка единой картины «информационного» мира.

Программа дополнительного образования детей «Ступени компьютерного мастерства» реализует следующие цели и задачи.

Цель программы:

Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, средствами современных информационных технологий.

Задачи программы:

Обучающие:

- сформировать представления об операционной системе, глобальной сети, о возможностях информационных технологий в отношении обработки графической, звуковой и текстовой информации;
- обучить навыкам работы с современным программным обеспечением;
- овладеть приёмами композиции и художественного дизайна при создании творческих проектов;

Развивающие:

- способствовать развитию образного и логического мышления;
- формировать терминологическую речь;
- развивать внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазию через творческие задания и упражнения.

Воспитательные:

- формировать гражданскую позицию, патриотические чувства учащихся;
- воспитывать чувство товарищества, чувство личной ответственности;
- воспитывать самостоятельность и стрессоустойчивость;
- воспитать культуру работы с компьютером, культуру публичного выступления.

Отличительная особенность программы.

Школьный курс «Информатика и ИКТ» не позволяет учащимся достаточно в полной мере освоить и изучить современные информационные технологии. Данная общеобразовательная (общеразвивающая) программа даёт возможность для открытия компьютерного мира учащимися и определения своего места в нём, для проявления индивидуального творчества, получения лично значимых знаний в области компьютерной графики, анимации, видеомонтажа, способствует повышению общего уровня информационной культуры личности.

Программа «Ступени компьютерного мастерства» **ориентирована на возраст учащихся 11 - 16 лет (5 - 10 классы включительно) и рассчитана на период обучения от 1 года до 5 лет.** Продолжительность образовательного процесса каждого программного курса - один учебный год - это 216 часов, из расчета 6 часов в неделю, из них предполагается 2 часа теоретических занятий (без использования учащимися компьютерной техники) и 4 часа практических занятий (с использованием компьютерной техники), таким образом, программа соответствует санитарно-гигиеническим требованиям. Для обучающихся 11 лет продолжительность первого года обучения составляет 144 часа, из расчёта 2 часа теоретических занятий и 2 часа практических занятий.

Формы и режим занятий

Год обучения	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
I год обучения	2 раза	2 часа	144 учебных часа
II год обучения	3 раза	2 часа	216 учебных часов
III год обучения	3 раза	2 часа	216 учебных часов
IV год обучения	3 раза	2 часа	216 учебных часов
V год обучения	3 раза	2 часа	216 учебных часов

Прием детей в творческое объединение производится на основе письменного заявления родителей (законных представителей). Воспитательно-образовательный процесс организуется в учебных группах на постоянной основе наполняемостью 8-10 человек.

Основной формой организации образовательного процесса является учебное занятие. Использование наглядных пособий, электронных презентаций, обучающих программ, дидактического материала, специализированных журналов способствует полноценному усвоению учебного материала, поддержанию мотивации при его изучении.

При реализации программы применяются следующие формы занятий:

- теоретические занятия - учебное занятие в форме лекций и комбинированных занятий;
- практические занятия - учебное занятие в форме комбинированных занятий, практических и творческих занятий, самостоятельной работы.

На занятии учащиеся составляют краткий конспект в тетради, который содержит основные термины и технологии программной среды. Записи в тетради позволяют ребёнку не только повторить использование технологий программной среды на домашнем компьютере, но и самостоятельно продолжить изучение возможностей инструментария программы.

Каждый теоретический блок занятия заканчивается выполнением практического задания по изучаемой теме, изучение каждой программной среды - творческим проектом на заданную тему. При постановке задания учитываются индивидуальные способности ребёнка, его темп работы.

Педагог проводит различные типы занятий:

- занятие - изучение нового материала;
- занятие - формирование новых умений и навыков;
- занятие - практического применения умений и навыков;
- занятие - обобщения и систематизации знаний;

- занятие - творческий проект.

Содержание занятий дифференцировано, с учетом возрастных и индивидуальных особенностей учащихся и предусматривает организацию учебного процесса в двух взаимосвязанных и взаимодополняющих формах:

- групповая (лекция, деловая игра, компьютерный практикум, творческая работа);
- индивидуальная (консультация, работа с литературой или электронными источниками информации, выполнение дополнительных индивидуальных заданий, подготовка творческого проекта для участия в конкурсных мероприятиях).

Для реализации общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Ступени компьютерного мастерства» необходимо создать следующие условия:

материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс (компьютеры, отвечающие современным требованиям, компьютерная мебель, доска);
- техническое оснащение: сканер, принтер, цифровой фотоаппарат, графический планшет, Web-камера;
- локальная сеть;
- подключение к Интернету.

программное обеспечение:

- операционная система Windows XP;
- программный пакет Microsoft Office;
- графический пакет Adobe Photoshop;
- графический пакет Corel Draw;
- графический пакет Adobe Illustrator;
- программа видеомонтажа Adobe Premier Pro;
- программа для создания анимированной графики Adobe After Effects
- графический пакет Macromedia Flash;
- браузер Internet Explorer/Opera.

Освоение программного материала позволит достичь следующих результатов:

1. к концу первого года обучения учащиеся овладеют следующими знаниями и умениями:

знания:

- аппаратного и программного устройства ПК;

- технологии создания растрового изображения;
- особенностей компьютерного оформления текста;
- технологии форматирования текста;
- технологии создания электронной презентации;
- видов и назначений Web-ресурсов.

умения:

- работы с файловой системой;
- установки и запуска программного обеспечения;
- создания растрового изображения;
- создания документа Word любого уровня сложности;
- создания табличного документа, построения диаграмм;
- создания и настройки электронной презентации;
- поиска информации в электронной энциклопедии, Web-ресурсе.

2. к концу второго года обучения учащиеся овладеют следующими знаниями и умениями:

знания:

- видов компьютерной графики;
- цветовых компьютерных моделей;
- основных форматов графических файлов;
- правил и технологий обработки цифрового изображения в программе Adobe Photoshop;
- приёмов и технологий создания объектной векторной графики в программе Corel Draw;
- основных палитр и инструментов программ Adobe Photoshop, Corel Draw;
- аппаратного обеспечения компьютерной графики.

умения:

- обрабатывать цифровое изображение в программе Adobe PhotoShop;
- создавать графические и текстовые эффекты в программах Adobe PhotoShop, Corel Draw;
- сохранять цифровое изображение в различных форматах;
- оптимизировать графические изображения и анимацию для Web;
- выбирать программную среду компьютерной графики для создания творческого проекта;
- создавать различные виды полиграфии средствами программ компьютерной графики;

3. к концу третьего года обучения учащиеся овладеют следующими знаниями и умениями:

знания:

- видов и особенностей компьютерной анимации;

- основных форматов анимированных файлов;
- правил и технологий создания Gif-анимации в программах Ulead GIF Animator, Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint;
- приёма и технологий создания двухмерной анимации в программе Мохо, Flash;
- основных палитр и инструментов программ Adobe Photoshop, Corel Photo-Paint, Ulead GIF Animator, Мохо, Flash;
- аппаратного обеспечения компьютерной анимации.

умения:

- обрабатывать цифровое изображение в программах Мохо, Flash;
- создавать анимационные эффекты в программах Adobe PhotoShop, Corel Photo-Paint, Мохо, Flash;
- сохранять анимированное изображение в различных форматах;
- оптимизировать анимацию для Web;
- выбирать программную среду компьютерной анимации для создания творческого проекта;
- создавать анимационные ролики с применением разных видов анимации.

4. к концу четвёртого года обучения учащиеся овладеют следующими знаниями и умениями:

знания:

- основных понятий видеомонтажа;
- аппаратного и технического устройства видеомонтажа;
- этапов создания видеофильма;
- требований к аппаратному и программному обеспечению любительского видеомонтажа;
- приёмов обработки звука в программе Sound Forge;
- интерфейса, основных технологий работы в программах Windows Movie Maker, Adobe Premier Pro, Particle Illusion, Adobe After Effect

умения:

- монтировать видео- и аудиоклипы;
- создавать титры;
- создавать аудиоэффекты, микшировать звук;
- создавать видеоэффекты;
- оцифровывать видео;
- конвертировать видео в разные форматы;
- создавать фильм в видеоредакторах Windows Movie Maker, Adobe Premier Pro;
- осуществлять поиск web-ресурсов в Интернет.

5. к концу пятого года обучения учащиеся овладеют следующими знаниями и умениями:

знания:

- принципов и структуры устройства Всемирной паутины, формы представления и управления информацией в сети Интернет; видов веб-сайтов;
- этапов создания сайта;
- способов проектирования, создания, размещения и обновления веб-сайта;

умения:

- найти, сохранить и систематизировать необходимую информацию из сети с помощью имеющихся технологий и программного обеспечения;
- программировать на языке HTML на уровне создания не менее 3—5 соответствующих элементов сайта;
- спроектировать, изготовить и разместить в сети веб-сайт объемом 5—10 страниц на заданную тему;
- передавать информацию в сеть Интернет с помощью протокола FTP, специальных программ;
- применять при создании веб-страниц основные принципы веб-дизайна;.

Технология определения учебных результатов заключается в следующем: совокупность измеряемых показателей (теоретическая, практическая подготовка ребенка, общеучебные умения и навыки) оценивается по степени выраженности (от минимальной до максимальной). Для удобства выделенные уровни обозначаются соответствующими тестовыми баллами (1 – 3 баллов) (см. в Приложении 1 Таблица 1). В качестве методов, с помощью которых педагог будет определять соответствие результатов обучения ребенка программным требованиям, могут быть наблюдение, тестирование, практические и лабораторные работы.

Целесообразно в течении всего обучения ребенка в творческом объединении заполнять индивидуальную карточку (см. в Приложении 1 Таблица 2) и ведомость диагностики результатов обучения детей (см. в Приложении 1 Таблица 3) в творческом объединении по разделам программы, что позволяет вести поэтапную систему контроля за обучением и развитием учащихся, отслеживать динамику образовательных результатов, а так же определять уровень усвоения программы каждого учащегося и творческого объединения в целом. Результаты могут быть представлены в табличном варианте или в виде диаграммы (см. в Приложении 1 Таблица 4).

Регулярное отслеживание результатов может стать основой стимулирования, поощрения ребёнка за его труд, старание. Каждую оценку надо прокомментировать, показать, в чём прирост знаний и мастерства ребёнка, - это поддержит его стремление к новым успехам.

Форма подведения итогов реализации программного курса: презентация творческих работ учащихся, созданных в течение учебного года, результаты тестирования.

Общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Ступени компьютерного мастерства» может быть использована педагогами дополнительного образования, преподающими информационные технологии; учителями информатики общеобразовательных школ при создании элективных курсов по направлениям «Компьютерная графика», «Компьютерная анимация», «Видеомонтаж», «Сайтостроение».