

**Муниципальное образовательное учреждение
Тоншаевская средняя общеобразовательная школа**

Принято на педсовете
Протокол № 18
От 31.08.2012



Утверждаю:
Директор _____
Е.Г. Смирнова
31.08.2012

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБРАБОТКА
ИЗОБРАЖЕНИЙ»**

**СРОК РЕАЛИЗАЦИИ – 1 ГОД
ДЛЯ ДЕТЕЙ С 12 ЛЕТ**

Составитель:
Евстропова Наталья Алексеевна
педагог дополнительного
образования

п.Тоншаево
2012 год

Пояснительная записка

Нормативно-правовая база

Правовые условия поддержки дополнительного образования детей определяются соответствующими документами федерального и регионального законодательства:

- Конституция Российской Федерации
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации"
- О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей (письмо Министерства образования и науки РФ, департамента молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11.12.2006 г. № 06–1844
- Государственная программа Российской Федерации "Развитие образования" на 2013-2020 годы (утв. Распоряжением Правительства РФ от 15 мая 2013 г. N 792-р)
- "Об утверждении Программы социально-экономического развития Нижегородской области на 2012-2015 годы" от 08.08.2012 № 106-3
- Постановление Правительства Нижегородской области от 30 апреля 2014 г. N 301 "Об утверждении государственной программы "Развитие образования Нижегородской области"
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (5-9 кл.) 17 декабря 2010, Приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. № 1897

Назначение программы

Отличительной особенностью нового Стандарта образования является его направленность на обеспечение перехода в образовании к стратегии социального проектирования и конструирования, от простой ретрансляции знаний к развитию творческих способностей обучающихся, раскрытию своих возможностей, подготовке к жизни в современных условиях на основе системно-деятельностного подхода и придания образовательному процессу воспитательной функции.

В новых Федеральных государственных образовательных стандартах стандарты содержания дополняются стандартами воспитания, что позволяет не только обеспечить личностное развитие в рамках учебного процесса, но сформировать некие универсальные учебные действия, которые работают не только на знания, умения, компетенции, а на развитие личности.

Одним из способов реализации воспитательной составляющей ФГОС и должна быть интеграция общего и дополнительного образования через организацию внеурочной деятельности.

Предложенная программа продолжает и обогащает базовый курс информатики в средней школе, и предназначена на повышение компетенции в области обработки графической информации.

Актуальность и перспективность курса

Умение создавать и редактировать изображения с помощью компьютера – насущная потребность участника современного информационного общества. Знания и умения могут быть применимы и в быту с развитием электронных средств съемки и хранения изображений, и в учебной и профессиональной деятельности.

В этом востребованность и актуальность данной программы. Кроме того, именно во внеурочной деятельности ученик может выявить и реализовать во всей полноте свои творческие способности, проявить индивидуальность. Создание художественных образов, их оформление средствами компьютерной графики, разработка компьютерных моделей требует от учащихся проявления личной инициативы, творческой самостоятельности, исследовательских умений.

При отсутствии в образовательном учреждении лицензионного ПО для работы с графикой (Photoshop, Corel Draw) для создания векторных иллюстраций можно использовать программы Inkscape а для создания, редактирования и монтажа растровых изображений – Gimp, которые относятся к свободно распространяемому ПО. Все эти программы позволяют начинающим и профессиональным художникам создавать иллюстрации разной степени сложности.

Основные цели программы:

- гармонизация развития личности через развитие способностей самовыражения и самопознания;
- раскрытие творческого потенциала через использование современных компьютерных технологий.

Основные задачи программы:

обучающие:

- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, цветопередачи, оформления, композиции
- овладение практическими навыками работы с современными графическими программными средствами
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- обучение выработке мотивированной постановки задачи, ее творческого осмысления и выбор оптимального алгоритма действий

развивающие:

- развитие стремления к самообразованию, обеспечение в дальнейшем социальной адаптации в информационном обществе и успешную личную самореализацию.
- организация деятельностного обучения, т.е. включения учащихся в реализацию своих творческих проектов, участия в конкурсах
- раскрытие способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие композиционного мышления, художественного вкуса.
- развитие способности к выражению в творческих работах своего отношения к окружающему миру.
- организация развивающего досуга

воспитательные:

- формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
- воспитание духа толерантности, формирование отношения к ней как к важнейшей ценности общества;
- эстетическое воспитание, на примерах лучших работ. Воспитание красотой и через красоту.
- привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- развитие мотивации личности к познанию;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания, логичности.
- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Возрастная группа учащихся

Для учащихся 5-8 классов.

Объём часов

Программа рассчитана на 1 год по 1ч. в неделю. Всего 37 учебных часов.

Особенности реализации программы

На занятиях используются различные формы организации образовательного процесса:

- фронтальные (беседа, лекция, проверочная работа);
- групповые (коллективное обсуждение работ, коллективный проект);
- индивидуальные (практическая работа за компьютером, индивидуальный проект).

Занятия проводятся во внеучебное время после уроков через 1 час после окончания последнего 6 урока в компьютерном классе школы.

Планируемые результаты

К концу изучения программы обучающиеся

должны знать:

- основные приемы работы в графической программе Gimp
- способы хранения изображений в файлах растрового формата и методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- назначение и функции различных графических программ

должны уметь:

- Создавать изображения в растровом графическом редакторе Gimp
- самостоятельно создавать композиции, разнообразные узоры, природные мотивы и сюжеты
- анализировать явления и предметы окружающего мира
- владеть основными приемами работы, в программе Gimp
- применять к тексту различные эффекты и фильтры
- редактировать изображения в растровом графическом редакторе (Gimp):
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область (прямоугольное и эллиптическое выделение), лассо (свободное выделение), волшебная палочка (выделение связанной области) и др.);
- перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
- редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- сохранять выделенные области для последующего использования;
- Создавать и редактировать анимированные изображения в программе Gimp

Ожидаемые результаты обучения по данной программе условно делятся на:

1. развитие личностных качеств;

2. общекультурных;
3. специальных знаний, умений, навыков.

Качества личности, которые могут быть развиты у обучающихся в результате занятий данным видом деятельности:

- развитие у учащихся самостоятельности и способности к самоорганизации
- готовность к сотрудничеству,
- развитие способности к созидательной деятельности

Формы проверки результатов

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах программы. Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;
- взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;
- участие в школьных, районных, региональных и всероссийских конкурсах

Формы подведения итогов:

- Итоговые практические работы
- Творческий проект
- Участие в конкурсах по компьютерной графике.

Содержание программы

Основные разделы программы:

- 1. Введение в компьютерное рисование. Методы представления графических изображений. ТБ – 2 часа**

Основные виды графики. Цвет в компьютерной графике. Растровые форматы

2. Растровый графический редактор Gimp - 29 часов

Инструменты графического редактора. Навигационные панели. Слои. Практическое применение инструментов. Текст, фильтры, анимация.

3. Творческий проект – 6 часов

Разработка и защита итогового творческого проекта. Участие в конкурсах по компьютерной графике.

Перечень универсальных действий, которые развивает прохождение данной программы:

Личностные универсальные учебные действия:

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- ориентация в нравственном содержании и смысле поступков как собственных, так и окружающих людей;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с примерами творчества победителей конкурсов;

Метапредметными результатами являются:

- 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; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- умение вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок;
- ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений; создание графических объектов)

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- умение договариваться и приходиться к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
- умение строить понятные для партнера высказывания, учитывающие, что партнер знает и видит, а что нет;
- умение контролировать действия партнера;
- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач, строить монологическое высказывание, владеть диалогической формой речи.

Учебно-тематический план

№	Наименование тем			
		Всего часов	Теория	Практика
1.	<i>Введение в компьютерное рисование. Методы представления графических изображений. ТБ.</i>	2	2	1
1	Основные виды графики. Цвет в компьютерной графике. Композиция.		1	0
2	Растровые форматы. (Сохранение изображений в стандартных форматах, а также собственных форматах графических программ. Преобразование файлов из одного формата в другой).		1	0
2.	<i>Растровый графический редактор Gimp</i>	29	6	23
<i>Знакомство с Gimp</i>		4	1	3
5	Знакомство с редактором.		1	0
6	Окна и панели инструментов редактора.		0	1
7	Инструменты цвета.		0	1
8	<i>Практическая работа «Основы работы с объектами».</i>		0	1
<i>Инструменты и диалоги</i>		5	1	4
9	Инструменты рисования: карандаш, кисть, ластик, аэрограф, перо, размывание, резкость, осветление, затемнение.		0	1
10	Клонирование изображения.		0	1
11	Заливка.		0	1
12	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		1	0

13	Практическая работа «Создание простейших рисунков»		0	1
Текст		3	1	2
14	Вставка текста. Параметры текста. Форматирование текста.		1	0
15	Диалоги: навигация, история отмен, выбор цвета, кистей, текстуры, градиента, палитры, выбора шрифтов.		0	1
16	Практическая работа «Создание открытки»		0	1
Инструмент штамп		4	0	4
17	Инструменты Штамп.		0	1
18	Выделение переднего плана. Выделение объекта: Умные ножницы. Контуры		0	1
19	Выделение произвольных областей		0	1
20	Практическая работа «Редактирование изображений»		0	1
Работа со слоями		4	1	3
21	Слои. Атрибуты слоя. Перемещение, удаление слоя.		1	0
22	Творческая практическая работа «Семья ежиков»			
23	Совмещение нескольких изображений. Эффект движения. Практическая работа «Самолет в полете»		0	1
24	Практическая работа «Работа со слоями в Gimp. Коллаж «Фотомонтаж». Комбинирование рисунков из разных изображений»		0	1
25	Творческая практическая работа		0	1
26	Творческая практическая работа			
27	Конкурс рисунков			
Работа с изображением. Фильтры		3	1	2
28	Фильтры. Исследование		1	0
29	Творческая практическая работа		0	1
30	Демонстрация и обсуждение работ.		0	1
Анимация в Gimp		2	1	1
31	Создание анимационного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенно появляющиеся и исчезающие рисунки, текст.		1	0
32	Практическая работа «Анимация текста»		0	1
Творческий проект		6	0	6
32	Поздравление		0	1
33	Аватара		0	1
34	Реклама		0	1

35-37	Разработка и защита итогового творческого проекта. (Три графические работы выполненные в программах, изученных в течение курса).		0	3
Итого		37	11	25

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы.

Основной метод для реализации программы - интерактивный.

Многие методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов обучения. Интерактивность (от англ. interact – взаимодействовать) означает способность взаимодействовать. Если в традиционном обучении учитель играет роль «фильтра», пропускающего через себя учебную информацию, то в интерактивном – роль помощника в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации. При этом ученики становятся полноправными участниками информационного обмена, их опыт не менее важен, чем опыты ведущего, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает к самостоятельному поиску.

Какими средствами достигается интерактивный метод в занятиях:

1. На этапе повторения основных понятий и методов для работы с ними мотивировать этот процесс может сам учитель, а может ученик, приводящий примеры или задающий вопросы (где, когда, при каких обстоятельствах может быть использовано). Может быть применен метод вопрошания, метод придумывания, метод «Если бы ...»
2. Рассматриваемая новая тема занятия определяется приобретаемыми навыками, Например обозначая тему «Работа со слоями», показывается результат, а затем какими средствами она достигается. Изучение нового материала носит сопровождающий характер, ученики изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта (рисунка, логотипа, плаката и др.). В роли информатора-эксперта учитель излагает текстовый материал, демонстрирует видеоряд, отвечает на вопросы участников, отслеживает результаты процесса и т.д. В роли организатора он налаживает взаимодействие учащихся с социальным и физическим окружением (разбивает на подгруппы, побуждает их самостоятельно собирать данные, координирует выполнение заданий). В роли консультанта учитель обращается к профессиональному опыту участников, помогает искать решения уже поставленных задач, самостоятельно ставить новые и т.д. Организация интерактивного обучения предполагает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, общее решение вопросов на основании анализа обстоятельств и ситуации.
3. Одной из форм работы могут быть занятия - исследования, где учащиеся, разбившись на группы или по одному самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными знаниями. Современные компьютерные программы

интерактивны, предполагая взаимодействия с пользователем, предоставляя ему возможность выбирать способы организации информационных потоков, дозировать поступающую информацию, помогая в её обработке

4. Побуждение к дополнительной самостоятельной работе дома. В настоящее время у большинства учащихся дома есть компьютер и Интернет. Работа в среде ПСПО доступна каждому, без нарушения лицензирования и авторских прав. Дистанционное обучение и консультирование позволяет успешно достигать цели активизации учебно-познавательной деятельности, выработке самостоятельности. Для индивидуальной работы может быть предложено более углубленное изучение некоторых тем, различные дополнительные задания и упражнения. Собраны ссылки на образовательные ресурсы Интернета, а также возможность участвовать в форумах и группах, в телекоммуникационных проектах, Интернет-конкурсах

Характеристика материально-технических средств.

Для реализации программы в полной мере используются возможности МОУ Тоншаевская СОШ. В компьютерном классе:

1. Персональный компьютер с процессором не ниже 1,2 ГГц и 1Гб оперативной памяти с установленной операционной системой Linux или Windows (10шт.)
2. Графический планшет (1шт).
3. Выход в Интернет
4. Графический редактор Gimp

Список литературы.

1. Комолова Н.И. Adobe photoshop cs2 БХВ-Петербург 2008г
2. Топорков С.А. Adobe photoshop cs в примерах БХВ-Петербург 2006г

Интернет ресурсы:

1. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
2. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
3. <http://ru.wikipedia.org/> - Википедия – свободная энциклопедия.
4. <http://www.issl.dnttm.ru> — сайт журнала «Исследовательская работа школьника».
5. <http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
6. <http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
7. <http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
8. <http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - Видеоуроки Gimp Кольцова Михаила Петровича взяты с сайта Открытого педагогического сообщества
<http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
9. http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp