Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение города Новосибирска

«Новосибирский городской педагогический лицей имени А.С. Пушкина»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

спецкурса по информатике

5класс

**«Компьютерная графика»**

Разработала: Шенкнехт Т.А.,

учитель информатики

Новосибирск, 2014

**СОГЛАСОВАНО**

Заместитель директора по УВР

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Е.А. Иванова

2014 г.

**ПРИНЯТО**

решением кафедры

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

протокол №\_\_\_\_\_

от \_\_\_\_\_\_\_\_\_ 20\_\_\_\_ г.

Зав. кафедрой

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Т.Л. Шевченко

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  | Пояснительная записка к учебной программе |  |
|  | Общая характеристика учебного курса |  |
|  | Описание места курса в учебном плане |  |
|  | Результаты освоения учебного курса |  |
|  | Содержание учебного курса |  |
|  | Тематическое планирование по курсу |  |
|  | Учебно-методическое и материально-техническое обеспечения курса |  |
|  | Планируемые результаты изучения курса |  |

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Данная программа описывает обучение математическим основам информатики. Настоящая программа разработана в целях реализации ФГОС нового поколения школы второй ступени. Она ориентирована на реализацию общеинтеллектуального направления. Содержание учебного материала программы соответствует целям предпрофильного обучения и обладает новизной для обучающихся.

Формы и методы работы выбраны с учетом осуществления дифференциации и индивидуализации образовательной деятельности в контексте Концепции модернизации российского образования. Здесь закладываются основные компетенции, связанные с математическими вычислениями в информатике.

Цель программы: создание в образовательном пространстве школы условий для успешной пропедевтической подготовки обучающихся, формирование умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий

2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность

3. Развитие мотивации к сбору информации.

4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.

2. Формирование активной жизненной позиции.

3. Развитие культуры общения.

4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.

2. Развитие чувства прекрасного.

3. Развитие у учащихся навыков критического мышления. формирование у обучаемых системное представление о теоретической базе информационных и коммуникационных технологий;

В основу программы положены следующие нормативные документы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (приказ Минобрнауки России от 17 декабря 2010 г. №1897).
2. Примерная основная образовательная программа образовательного учреждения (Письмо департамента общего образования Министерства образования науки Российской Федерации от 01 ноября 2011 г. № 03-776).
3. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (статья 11, 12, 13,18), от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях». Зарегистрирован в Минюсте РФ 3 марта 2011 г.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31 марта 2014 г. № 253 г. Москва «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендованных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего и среднего общего образования».
6. Примерные программы по учебным предметам. Информатика. 7-9 классы. ­ М.: Просвещение, 2011. – 32 с. – (Стандарты второго поколения). /Рук. О.В. Платонова

Программа по целевой направленности является развивающей, личностно ориентированной. Это специальный курс для обучения, в котором теория строго дозирована и тесно связана с практической деятельностью.

Данная программа рассчитана для учащихся 5 класса. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу – всего 35 ч.

**Общая характеристика учебного курса**

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 7 по 11 класс. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного курса отражает потребности учащихся и школы.

Компьютерная графика – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает: помощь в обработке рисунков; помощь в постановке целей презентации; проработку плана презентации, её логической схемы; стилевое решение презентации; дизайн слайдов презентации; создание анимационных и видео-роликов; озвучивание презентации; сборку презентации; помощь в создании домашних слайд-фильмов.

В основу работы с учащимися по изучению курса «Компьютерная графика» может быть положена методика, базирующаяся на следующих принципах развивающего обучения:

1. принцип обучения на высоком уровне трудности;
2. принцип ведущей роли теоретических знаний;
3. принцип концентрированности организации учебного процесса;
4. принцип группового или коллективного взаимодействия;
5. принцип полифункциональности учебных заданий.

Программа имеет связь с базовым предметом – искусство, музыка, изобразительное искусство, в ней четко прослеживаются межпредметные связи.

Программа имеет практическую направленность, в которой отражен действительно мир огромных возможностей использования мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед аудиторией.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

**Описание места курса в учебном плане**

Курсу отводится по 1 часу в неделю в течение одного года обучения для 5 классов; всего 35 учебных часов.

Курс «Компьютерная графика» имеет блочно-модульную структуру, учебное пособие состоит из 3 модулей, которые можно изучать в произвольном порядке.

Распределение учебного времени представлено ниже в таблице:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Наименование разделов (или тем) | Общее количество часов на изучение раздела (тем) | Из них | |
| Теория | Практика |
| **Модуль 1. Компьютерная графика.**  Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint | 4 | 2 | 2 |
| Использование прикладной среды векторного графического редактора | 3 | 1 | 2 |
| Обработка рисунка | 5 | 2 | 3 |
| **Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint** | 15 | 7 | 8 |
| Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsLive | 7 | 4 | 4 |
| Общее количество часов | 35 | 16 | 19 |

**Результаты освоения учебного курса**

**Личностные результаты** – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений, учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

* наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
* понимание роли информационных процессов в современном мире;
* владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
* ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
* развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
* способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
* 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.

**Метапредметные результаты** – освоенные обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

*ИКТ-компетенции:*

Владение информационными и коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, умением безопасного использования средств информационных и коммуникационных технологий и сети Интернет.

*Регулятивные УУД:*

* Самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта.
* Классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости.
* Планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи.
* Организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент.
* Использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда.
* При выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов.
* Использовать для принятия эффективного решения электронные таблицы.
* Понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах управления бизнесом, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых изделий.

*Познавательные УУД:*

* Ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств.
* Систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации.
* Организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт.
* Понимать, что такое моделирование, зачем оно нужно и какие бывают модели.
* Создавать и редактировать любой графический объект;

осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.

* Создать слайд.
* Изменить настройки слайда.
* Создать анимацию текста, изображения.
* Вставить в презентацию звук и видеоклип.
* Создать презентацию из нескольких слайдов.
* Создать фрагмент (кадр).
* Изменить настройки фрагмента (кадра).
* Создать анимацию текста и переходов.
* Создать проект из нескольких фрагментов (кадров).

*Коммуникативные УУД:*

А. Непосредственная коммуникация.

* Планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории.
* Привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.

Б. Опосредованная коммуникация.

* Создавать печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств.
* Создавать изображения, предназначенные для разных целей.
* Создавать свои фильмы на компьютере***.***

**Предметные результаты** включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. В соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

* формирование информационной и алгоритмической культуры;
* формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
* развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
* формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
* развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
* формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей ­ таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
* формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**Содержание учебного курса**

**Модуль 1. Компьютерная графика**

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint. Работа с Gif-аниматором

**Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint**

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

**Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии WindowsLive**

#### Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows – MovieMaker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

**Тематическое планирование по учебному курсу**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **№**  **урока** | **Тема урока** | **Основное содержание**  **по теме** | **Результаты обучения** | | |
|  | **предметные** | **метапредметные** | **личностные** |
| **Модуль 1. Компьютерная графика (10ч.)** | 1 | Основы работы на ПК. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint | Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.  Назначение графических редакторов. Рисуем бабочку. Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.  Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором | *Учащиеся должны знать:*   * возможности графического редактора и назначение управляющих элементов; * особенности растровой графики; * графические объекты-примитивы; * технологию создания и редактирования графических объектов. | *ИКТ-компетенции:*  Владение информационными и коммуникационными технологиями, поиском, построением и передачей информации, презентацией выполненных работ, умением безопасного использования средств информационных и коммуникационных технологий и сети Интернет*.*  *Регулятивные УУД:*  Самостоятельно обнаруживать и формулировать учебную проблему, определять цель учебной деятельности, выбирать тему проекта.  Классифицировать текущие задачи по критериям важности, срочности, жёсткости/гибкости.  Планировать пути реализации личных проектов, выделять в больших задачах подзадачи.  Организовывать список текущих дел таким образом, чтобы нужные задачи извлекались в подходящий момент.  Использовать компьютерные инструменты для планирования дел и повышения интенсивности и качества умственного труда.  При выполнении плана действий принимать рациональные решения в ситуациях, когда нужно сделать выбор из нескольких вариантов.  Использовать для принятия эффективного решения электронные таблицы.  Понимать, как принимают рациональные решения в реальных задачах управления бизнесом, в том числе в условиях неопределённости, а также при проектировании новых изделий.  *Познавательные УУД:*  Ставить информационную задачу, определять источники информации, осуществлять поиск с помощью специальных средств.  Систематизировать получаемую информацию в процессе поиска и ознакомления, решать задачу с помощью полученной информации.  Организовывать найденную информацию, создавать информационный продукт.  Понимать, что такое моделирование, зачем оно нужно и какие бывают модели.  Создавать и редактировать любой графический объект;  осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.  Создать слайд.  Изменить настройки слайда.  Создать анимацию текста, изображения.  Вставить в презентацию звук и видеоклип.  Создать презентацию из нескольких слайдов.  Создать фрагмент (кадр).  Изменить настройки фрагмента (кадра).  Создать анимацию текста и переходов.  Создать проект из нескольких фрагментов (кадров).  *Коммуникативные УУД:*  А. Непосредственная коммуникация.  Планировать и готовить публичные выступления с компьютерным сопровождением, учитывая особенности аудитории.  Привлекать и удерживать внимание слушателей во время выступления.  Б. Опосредованная коммуникация.  Создавать печатные издания разных видов, предназначенные для разных целей, оформленные с применением разных выразительных средств.  Создавать изображения, предназначенные для разных целей.  Создавать свои фильмы на компьютере. | * наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; * понимание необходимости владения средствами информационных и коммуникационных технологий для достижения своих целей и решения своих задач в современном информационном обществе; * готовность использования средств ИКТ в учебном процессе в качестве инструмента повышения эффективности обучения и для продолжения обучения в формах, основанных на применении информационных и коммуникационных технологий; * сформированность кругозора в отношении профессий, основанных на квалифицированном владении информационными и коммуникационными технологиями; * понимание значимости освоения информационных и коммуникационных технологий для профессионального роста в будущем; * понимание необходимости соблюдения правовых и этических норм при работе с информацией**.** |
| 2 | На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи  Преобразования формы |
| 3 | Векторная графика |
| 4 | Обработка изображений с помощью программы PictureManager и Paint |
| 5 | Коллаж, фотомонтажи Office Picture Manager |
| 6 | Снимок без фотоаппарата. PrintScreen - помощник фотографа |
| 7 | Удивительные возможности сканера. Сканограмма |
| 8 | Анимация и её последствия. Создаём движение |
| 9 | Зачётная работа по теме «Компьютерная графика» |
| 10 | Дополнительно. Рисунки символами |
| **Модуль 2.** **Создание презентаций в среде PowerPoint** | 11 | Мультимедиа технологии. Что такое презентация | Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию. | *Учащиеся должны знать:*   * назначение и функциональные возможности PowerPoint; * объекты и инструменты PowerPoint; * этапы создания презентации;   технологию работы с каждым объектом презентации. |
| 12 | Создадим презентацию, напишем рассказ. Вставка текста на слайд |
| 13 | Наведём красоту и порядок. Требования к тексту и заголовкам |
| 14 | Как привлечь внимание. Рисунки на слайдах |
| 15 | Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков |
| 16 | Использование анимации на слайдах презентации |
| 17 | Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах |
| 18-19 | Слайд - фильм. Смена слайдов по времени |
| 20-21 | Смотрим и слушаем. Музыкальное сопровождение презентации |
| **22-23** | Настройка показа презентации |
| **24-26** | Итоговая работа. Мультфильмы своими руками |
| **27** | Дополнительно. Обработка рисунков для web и презентаций |
|  | **28** | Мультзачёт |  |  |
| **Модуль 3. Создание ф ильмов с помощью киностудии WindowsLive (7ч.)** | **29-30** | Создание фильмов. Сценарий и монтаж | Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows**–**MovieMaker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука. | *Учащиеся должны знать:*   * назначение и функциональные возможности MovieMaker; * объекты и инструменты MovieMaker; * этапы создания проекта/фильма; * технологию работы с каждым объектом проекта. |
| **31-32** | Создание фильмов. Текстовое соповождение |
| **33** | Создание фильмов. Кино и музыка |
| **34-35** | Кинозачёт. Защита проекта |

**Учебно-методическое и материально-техническое обеспечения курса**

Для реализации целей и задач обучения информатики по данной программе используется **УМК** «Лабораторий знаний» (издательство «БИНОМ») и другие.

*Литература:*

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Программа для основной школы: 5-6 классы. 7–9 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
2. Босова Л.Л. Информатика. 5-7 класс. Базовый курс. Учебник для 6 класса,. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
3. Босова Л.Л. Информатика. 5-7 класс. Базовый курс. Учебник для 5 класса,. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
4. Босова Л.Л. Практикум по информационным технологиям – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 7-9 классы: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
6. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007

*Интернет – ресурсы*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Виртуальный компьютерный музей |  | http://www.computer-museum.ru |
| Газета «Информатика» Издательского дома «Первое сентября» |  | http://inf.1september.ru |
| Дидактические материалы по информатике и математике |  | http://comp-science.narod.ru |
| Информатика в школе: сайт М.Б. Львовского |  | http://marklv.narod.ru/inf/ |
| Информатика в школе: сайт И.Е. Смирновой |  | http://infoschool.narod.ru |
| Информатика для учителей: сайт С.В. Сырцовой |  | http://www.syrtsovasv.narod.ru |
| Информатика и информация: сайт для учителей информатики и учеников |  | http://www.phis.org.ru/informatika/ |
| Информатика и информационные технологии в образовании |  | http://www.rusedu.info |
| Научно-методический журнал «Информатика и образование» |  | http://www.infojournal.ru/ |
| ИТ-образование в России: сайт открытого е-консорциума |  | http://www.edu-it.ru |
| Клякс@.net: Информатика в школе. Компьютер на уроках |  | http://www.klyaksa.net |
| Материалы к урокам информатики (О.А. Тузова, С.-Петербург, школа № 550) |  | http://school.ort.spb.ru/library.html |
| Методические и дидактические материалы к урокам информатики: сайт Е.Р. Кочелаевой |  | http://ekochelaeva.narod.ru |
| Преподавание информатики в школе. Dedinsky school page |  | http://www.axel.nm.ru/prog/ |
| [Методическая служба издательства Бином](http://metodist.lbz.ru/) |  | [http://www.metodist.lbz.ru](%20http://www.metodist.lbz.ru) |
| **Образование, учитель, школа. Педсовет: интернет-портал для учителей** |  | http://[www.pedsovet.ru](http://www.pedsovet.ru) |
| Уроки.нет-Все для учителя |  | <http://www.uroki.net>. |

*Технические средства*

Компьютерный класс: рабочее место преподавателя и 10 рабочих мест учащихся; локальная вычислительная сеть с выхода в сеть Интернет:

* принтер (черно/белой печати, формата А), позволяющий фиксировать на бумаге информацию;
* цветной принтер (формата А4),
* документ-камера;
* мультимедиа-проектор с потолочным креплением в комплекте с интерактивной доской;
* устройства для ввода визуальной и звуковой информации (сканер, микрофон, видеокамера, Web-камера);
* устройства вывода звуковой информации, а именно наушники для индивидуальной работы со звуковой информацией, колонки;
* оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет (комплект оборудования для подключения к сети Интернет, сервер)

*Программные средства*:

* Операционная система – Windows;
* Графический редактор Paint;
* Текстовый процессор Word;
* Программа презентаций PowerPoint ;
* Программа Gif-аниматор;
* Программа киностудии WindowsLive;
* Антивирусная программа Антивирус Касперского 6.0;
* Программа-архиватор WinRar;
* Система оптического распознавания текста АВВYY FineReader 8.0,
* Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
* Комплект презентаций по темам;
* Конструктор тестов.

**Планируемые результаты изучения курса**

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Учащийся *научится:*

*Необходимый уровень*

* находить оптический центр и другие композиционные точки.
* создавать изображения, учитывая цель создания.
* меть создавать коллаж из нескольких изображений.
* выполнять простейшие функции со слоями.
* меть использовать инструменты трансформации.
* пользоваться основными инструментами рисования и редактирования.
* создавать и сохранять файлы презентации.
* набирать текст и сохранять текстовые объекты.
* форматировать текст: выбирать шрифт, символы, выравнивание абзацев, настраивать отступы, интервалы абзацев.
* выделять иерархию заголовков, создавать списки.
* вставлять фотографию, рисунок векторного редактора (фигуру).
* создавать макеты по готовым шаблонам.
* применять темы оформления слайдов.
* настраивать анимацию текста.

*Повышенный уровень*

* редактировать размер и разрешение изображения.
* находить гармоничные цветовые сочетания.
* применять сведения о моделях цвета.
* применять форматы графических файлов на практике.
* обеспечить удобство чтения текста.
* менять и настраивать цветовую схему.
* выполнять редактирование иллюстраций.
* создавать схему из фигур, объектов SmartArt.
* создавать оглавление с гиперссылками.
* добавлять кнопки перехода между слайдами.
* создавать сценарий презентации.
* работать в режиме сортировщика слайдов: менять порядок слайдов, удалять слайды, настраивать переходы.
* настроить показ слайдов автоматически и вручную.
* создавать список литературы и ресурсов Интернет с гиперссылками.
* использовать панель настройки анимации объектов для различных эффектов.
* настраивать цветовую схему, менять цвет гиперссылок.
* выбирать темы оформления и добавлять свои настройки, менять и настраивать фон.
* устанавливать связь образ – идея.

*Максимальный уровень*

* применять на практике правила композиции.
* находить цветовые контрасты и применять их на практике.
* меть изменять композицию фотографии.
* создавать коллаж из нескольких изображений.
* создавать и сохранять файлы презентации с оптимизацией размера изображений.
* готовить для презентации рисунки, редактировать изображения, проводить коррекцию цвета, тона, выполнять обрезку, поворот.
* импортировать объекты из других приложений.
* выполнять и настраивать анимацию объектов разного типа.
* гибко настраивать эффекты анимации.
* грамотно и к месту использовать анимацию.
* создавать ссылки на использованные материалы в Интернет.
* меть создавать авторский дизайн и цветовую схему, соответствующие теме.
* использовать библиотеку шаблонов оформления и создавать свой авторский стиль оформления.
* применять правила верстки материала на странице.
* устанавливать связь текста и образа, выстраивать ассоциативный ряд образ ─ идея.
* систематизировать информацию, показывать различные точки зрения, высказывать свой взгляд и делать смысловые акценты в презентации с помощью оформления, цвета, анимации.

Учащийся *получит возможность:*

* создавать и редактировать любой графический объект;
* осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
* создать слайд;
* изменить настройки слайда;
* создать анимацию текста, изображения;
* вставить в презентацию звук и видеоклип;
* создать презентацию из нескольких слайдов.
* закрепить представления о требованиях техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
* сформировать понимание принципов действия различных средств информатизации, их возможностей, технических и экономических ограничений.