

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Самарской области
«Сызранский политехнический колледж»

СОГЛАСОВАНО
Заместитель директора по ВР

_____ И.А.Кузнецова
« 01 » сентября 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ «СПК»

_____ О.Н.Шиляева
« 01 » сентября 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОГО КЛУБА
«ТЕХНОМИР»**
программа дополнительного образования

Сызрань
2020

ОДОБРЕНО

Отделом по воспитательной работе

Начальник отдела _____ И.В.Ченчик

« 01» сентября 2020г.

Разработчик: Куракова К.С., преподаватель ГБПОУ «СПК»

Рабочая программа технического клуба «Техномир» основана на Федеральном законе от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изм., внесенными Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ), Концепции Модернизации российского образования до 2025 г., которая предполагает развитие профессионального направления системы воспитания.

Пояснительная записка.

Предмет информатика в начально-профессиональном образовании изучается учащимися на 1 курсе на базовом уровне, но количество часов для качественного приобретения навыков компьютерного дизайна и для реализации метода проектов мало.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся и техникума.

В особое внимание уделяется работе в программе векторной графики CorelDraw.

Создание собственных изображений, редактирование ранее созданных – это способ ярко, эффективно и понятно выразить свои чувства, привлечь внимание.

Главная задача компьютерного дизайна – развитие личного творчества учащегося. Решение задачи предполагает:

1. помощь в постановке целей создаваемого или редактируемого изображения;
2. проработку плана создания или редактирования изображения, выбор инструментов, порядок действия
3. помощь в выборе цветового решения;
4. выбор нужных по целесообразности инструментов ;
5. выбор панелей;

После изучения программы мною выбрана проектная деятельность учащихся по созданию веб-сайтов. Программа имеет практическую направленность.

ЦЕЛЬ:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся 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 и обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации
4. Подготовка студентов к участию в worldskills

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии
2. Формирование активной жизненной позиции
3. Развитие культуры общения
4. Развитие навыков сотрудничества

Данная программа рассчитана на 1 год обучения учащихся 1 курса.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу. Всего 72ч.

Занятия строятся соответственно индивидуальным 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. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке.

Наиболее удачная форма организации труда – индивидуальное выполнение работы.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – защита работы

В конце 1 года обучения – защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий, презентации проектов.

Условия для реализации программы

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

- Наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого ученика
- Программа CorelDraw
- Возможность выхода в Интернет.
- На рабочем столе учителя должны быть методические пособия, дидактические материалы.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей.

Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет информатики, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет информатики оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Ожидаемые результаты.

Студенты, освоив все правила использования программы векторной компьютерной графики и программы для создания сайтов, разработать логотип, рекламный щит, защитить свой проект, создать и зарегистрировать сайт в Интернете, создать чат – бота для организации «СПК».

К концу года обучения учащиеся должны:

Знать:

1. Интерфейс программы CorelDraw.
2. Настройки инструментов, целесообразность их использования
3. Правила цветового оформления
4. Как создавать рекламный щит, растяжку, открытку

Уметь: Создавать изображение векторной графики

1. Виды сайтов.
2. Основы HTML.
3. Редакторы сайтов.
4. Дополнительные возможности создания Web-страниц.
5. Основы Web-дизайна.
6. Размещение, —раскрутка и поддержка сайта в сети.

Уметь: Создавать изображение векторной графики, создавать сайт в Интернете.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Вводное занятие.	2	1	1
2	Разработка технического задания для чат - бота	2	1	1
3	Разработка чат - бота	5	2	3
4	Знакомство с программой CorelDraw	2	1	1
5	Операции с объектами и сложные формы	3	1	2
6	Трансформация, объединение, выравнивание объектов	3	2	1
7	Работа с текстом и импорт объектов	3	1	2
8	Элементы векторного рисования	3	1	2
9	Создание комбинированного объекта и ручная векторизация	3	1	2
10	Создание логотипа	3		3

11	Создание полноцветной визитки и	3	1	2
12	Создание диплома	3		3
13	Памятные даты или создание календаря	3	1	2
14	Цвет в цифрах или цветовые модели	2	1	1
15	В поисках гармонии или подбор цветов	3	1	2
16	Защита творческой работы	2		
17	Моя Web-страничка.	3	1	2
18	Графика.	2	1	1
19	Гипертекстовый документ.	2	1	1
20	Виды сайтов.	2	1	1
21	Основы HTML.	2	1	1
22	Редакторы сайтов.	2	1	1
23	Дополнительные возможности создания Web – страниц.	2	1	1
24	Основы Web – дизайна.	2	1	1
25	Размещение, — раскрутка и поддержка сайта в сети.	2	1	1
26	Проектирование сайта.	6		6
27	Защита проектной работы.	2		
	Итого	72	24	48

Список необходимого оборудования.

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы ;
3. Стулья;
4. Компьютеры;
5. Сканер;
6. Принтер;
7. Колонки;
8. Мультимедиа проектор;
9. Экран;
10. Дисковые накопители;