

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия
Тульская область, город Узловая

<p>Согласовано Заведующий кафедрой __Орлова Т.И.____ Протокол № 1 от 26.08.2023г.</p>	<p>Утверждено на заседании педагогического совета Протокол № 1 от 29.08.2023г.</p>	<p>Утверждаю Директор МБОУ гимназии _____/С.В. Мытарев/ Приказ № 153/д от 31.08.2023 г.</p>
--	---	--

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
научно – технической направленности
кружка «Мой друг компьютер»**

Возраст обучающихся: 5-11 кл
Составитель: учитель информатики
Бухарова Н.В.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка по информатике и информационным технологиям для 5-9 классов разработана на основе:

✓ примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям;

✓ федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2004 г. № 1089;

✓ федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования;

✓ требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 3 по 9 класс. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультатива отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа технологии – 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:

1. помощь в обработке рисунков;
2. помощь в постановке целей презентации;
2. проработку плана презентации, её логической схемы;
3. стилевое решение презентации;
4. дизайн слайдов презентации;
5. создание анимационных и видео-роликов;
6. озвучивание презентации;
7. сборку презентации;
8. помощь в создании домашних слайд – фильмов.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

Цели:

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 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.

Данная программа рассчитана на учащихся 5-9 классов. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу – всего 68 ч.

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 зрителями.

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

ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Учащиеся должны знать:

- ✓ возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
- ✓ особенности растровой графики;
- ✓ графические объекты-примитивы;
- ✓ технологию создания и редактирования графических объектов.
- ✓ назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- ✓ объекты и инструменты PowerPoint;
- ✓ этапы создания презентации;
- ✓ технологию работы с каждым объектом презентации.

Учащиеся должны уметь:

- ✓ 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.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов (или тем)	Общее количество часов на изучение раздела (тем)	Из них	
			Теория	Практика
1	Модуль 1. Создание презентаций в среде Power Point	14	4	10
2	Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop	24	10	14
3	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker	30	7	23
Общее количество часов		68	21	47

СОДЕРЖАНИЕ КРУЖКА

Модуль 1. 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 2 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 Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. 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.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ (ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ)

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.
6. Intel® "Обучение для будущего": Учеб. пособие – 7-е изд., испр. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программное обеспечение для факультатива является стандартным для большинства образовательных учреждений и ориентировано на программные продукты фирмы Microsoft:

- операционная система Windows XP;
- графический редактор Adobe Photoshop;
- текстовый процессор Word (2003, 2007);
- программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
- программа Gif-аниматор;
- программа киностудии Windows Live.

Календарно-тематическое планирование кружка «Мой друг компьютер»

№ п/п	Дата проведения		Тема урока, лабораторной (№, тема), практической (№, тема), контрольной работы (№, тема) и т.д.
	план	факт	
Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint			
1.			Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики
2.			Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение
3.			Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах.
4.			Создание презентации. Вставка текста на слайд. Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание.
5.			Использование анимации на слайдах презентации. Гиперссылки на слайдах. Слайд - фильм.
6			Итоговая работа. Мультзачёт
Модуль 2. Компьютерная графика			
7			Основы работы на ПК. Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop
8			Растровая графика.
9			Изучения интерфейса программы, инструментов, панели.
10			Изучение и применение слоев и фильтров. Преобразования формы.
11			Векторная графика.
12			Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop.
13			Коллаж. Фотомонтаж
14			Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа
15			Возможности сканера.
16			Программа для сканирования изображений.
17			Сканирование, обработка и сохранение изображений.
18			Анимация и её последствия. Создаём движение
19			Дополнительно. Рисунки символами.
20			Защита проекта.
21			Зачётная работа по теме "Компьютерная графика"

Модуль 3. Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker и Nero Vision			
22			Что такое Windows Movie Maker
23			Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker
24			Функции и параметры Windows Movie Maker
25			Создание фильмов. Сценарий и монтаж. Текстовое сопровождение.
26			Что такое Nero Vision. Изучение интерфейса программы Nero Vision.
27			Функции и параметры Nero Vision
28			Создание фильмов. Сценарий и монтаж.
29			Текстовое сопровождение. Вставка видео-переходов.
30			Создание фильмов. Кино. Музыка
31			Кинозачёт
32			Защита проекта
33			Дополнительный материал.
34			Зрительные иллюзии