

Станица Вешенская

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
« Шолоховская гимназия, станица Вешенская»**



Авторская рабочая программа внеурочной (кружковой) деятельности

«Сам себе режиссёр»

(указать учебный предмет, курс)

Уровень общего образования (класс)

основное общее 5-7 класс

(начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

Учитель Калинина Елена Владимировна

Программа разработана: в соответствии с требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования РФ

Количество часов по учебному плану		4 час в неделю
Всего за учебный год		144
В т.ч.	на I полугодие	64
	на II полугодие	72

2019-2020 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают лидирующее положение на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей). Важно отметить, что технология такого обучения должна быть массовой, общедоступной.

Требования к учащимся с каждым годом все более усложняются. Возникает необходимость более быстрого усвоения и обработки информационного потока, для чего необходимо глубокое понимание и умение владения техникой получения и обработки информации с помощью компьютера и Интернета.

Программа кружка разрабатывалась в соответствии с требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей Министерства образования РФ, дополняет и углубляет программы по информатике и включает в себя результаты осмысления собственного опыта.

Цель программы: дать ученикам инвариантные фундаментальные знания в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно – технологического потенциала общества.

ЗАДАЧИ:

образовательные

обучение практическим навыкам и умению работать на ПК;

обучение использованию информационных технологий, умению работать с готовыми программными средствами: редакторами текстов и графическими редакторами, ИПС, электронными таблицами

и другими пакетами прикладных программ;

развивающие:

развить умение проведения анализа для построения информационной модели и ее изображения с помощью какого – либо информационного продукта.

совершенствование компьютерной грамотности ребенка;

обучение выполнять различные задачи в основных приложениях

развитие творческой активности, творческого потенциала ребенка;

развитие необходимых качеств: усидчивости, аккуратности, художественного вкуса и т. д.

воспитательные

воспитание творческой личности;

профессиональная ориентация и самоопределение ребенка;

формирование доброго отношения друг к другу.

Краткие сведения о коллективе:

Программа детского объединения «Сам себе режиссёр» рассчитана на детей 11-15летнего возраста, проявляющих интерес к информатике и как имеющих определенные навыки работы на компьютере, так и начинающих.

Срок обучения 5 лет.

Набор детей в группу свободный. Состав группы постоянный. В группу входят 15 человек. Возраст обучающихся 11-15 лет. Пол значения не имеет. Кружок работает 2 раза в неделю по 2 часа и 3 часа в кабинете информатики, а также проводятся экскурсии с целью сбора фото и видео материалов. Форма занятий групповая, подгрупповая, индивидуальная.

Основанием на отчисление учащегося может служить нарушение правил поведения и техники безопасности на занятиях, неадекватное поведение, а также противопоказания в здоровье.

Условия реализации программы.

Для достижения наилучшего результата в усвоении программы необходимы:

-компьютеры:

-ноутбук;

-видео и звуковоспроизводящая аппаратура (цифровые фото - и видеокамеры, микрофоны, наушники, DVD);

- выход в сеть Интернет.

Формы и методы занятия:

-лекция;

-групповое занятие;

-индивидуальная работа;

-практическое занятие;

-съёмка репортажей.

Занятия разделены на 2 блока:

Лекционная часть курса.

Практическая часть курса.

Ожидаемые результаты

№	Знания, умения и навыки	Формы подведения итогов
1.	Умение работать с графическим редактором Paint.	Конкурс рисунков
2.	Умение работать с текстовым редактором Word.	Выставка предметных газет
3.	Умение работать в PowerPoint	Создание презентации
4.	Умение работать с программой Access.	Построение базы данных учебников и литературы в школьной библиотеке.
5.	Овладение вычислительными навыками на обычном и инженерном калькуляторе.	
6.	Умение работать с программой Microsoft Publisher	Верстка газет, создание буклетов, открыток и другой печатной продукции.
7.	Умение разработки анимации в Macromedia Flash	Создание собственных игр, анимированных картинок.
8.	Навыки работы с редакторами фотографий и видео : Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw.	Создание и редактирование фото и видео.
9.	Навыки программирования в среде Лого, Робот	Создание собственных программ и моделей.
10.	Умения и навыки работы в Интернете.	
11.	Профориентационная работа.	

Межпредметные связи

Знания, полученные при изучении курса "Сам себе режиссёр", учащиеся могут использовать при создании рекламной продукции, для визуализации научных и прикладных исследований в различных областях знаний. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на web-странице или импортировано в документ издательской системы. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса "Сам себе режиссёр", являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

Материально-технические условия:

Кабинет информатики.

Видео и звуковоспроизводящая аппаратура:

цифровые фото- и видеокамеры,
ноутбук,
акустические системы,
микрофоны.

Трансляционное и видеомонтажное оборудование:

компьютеры
видеокамеры,
DVD - плеер,
телевизоры - мониторы,
выход в сеть Интернета

Форма мониторинга:

Контроль проводится в течение года в форме подготовки творческих проектов к различным мероприятиям. В начале и конце года проводится мониторинг усвоения различных уровней знаний.

Работа с одаренными детьми.

В коллективе работа с одаренными детьми проводится по индивидуальному плану. Для них предусмотрены специальные занятия индивидуальной подготовки во время проведения практических занятий в подгруппах.

ЦЕЛЬ:

- повышение профессионального уровня в процессе работы на персональном компьютере;
- профессиональная ориентация одаренных детей;
- развитие индивидуальных способностей ребенка.

ЗАДАЧИ:

- выработка в процессе индивидуального обучения специальной системы подготовки в зависимости от особенностей ребенка;
- профессиональная подготовка;
- формирование творческого потенциала.

Для решения поставленных задач работа с одаренными детьми ведется следующими направлениями:

- индивидуальная теоретическая с элементами практики;
- индивидуальная практическая;
- самостоятельная работы.

Итоговая практическая работа (создание презентаций) является итогом работы на определенном этапе с одаренным воспитанником.

В работе с одаренными детьми используется метод сотрудничества воспитанника и педагога. Ребенок рассматривается как индивидуальная личность, профессионал, обладающий своим стилем работы с ПК.

Завершающий этап - конкурс итоговых практических работ.

Воспитательная работа

<i>№</i>	<i>Содержание работы</i>	<i>Выполняемые цели</i>
1.	Групповой выпуск стенгазеты «История создания Интернета».	Воспитание коммуникативных качеств. Развитие творчества. Воспитание доброжелательности и сотрудничества.
2.	Участие в выставке «Чудеса своими руками» (изготовление поздравительных открыток для родителей, родственников, друзей, ветеранам и пожилым людям.)	Развитие фантазии, творческого потенциала детей. Воспитание сочувствия, вежливости, внимания и доброты.
3.	Проведение турниров по компьютерным играм.	Воспитание коммуникативных способностей. Развитие интеллектуальных качеств, мышления, реакции, интуиции.
4.	Изготовление грамот, дипломов, объявлений для школьного Министерства печати	Развитие детского самоуправления. Воспитание художественного и эстетического вкуса. Воспитание коллективизма и взаимопомощи.
5.	Регулярный выпуск (один раз в месяц) школьной газеты «Планета детства».	Развитие детского самоуправления. Воспитание художественного и эстетического вкуса, фантазии, творчества.
6.	Оформление стендов школы и школьной документации.	Воспитание художественного и эстетического вкуса, фантазии, творчества. Профориентационная направленность.
7.	Создание презентации на выпускной вечер	Воспитание художественного и эстетического вкуса, фантазии, творчества. Воспитание коллективизма, сотрудничества, самостоятельности.
8.	Исследовательская работа по предметам (групповое создание исследовательских проектов, моделей, макетов по различным школьным предметам).	Формирование компетентности в сфере самостоятельной познавательной деятельности учащихся. Формирование навыков самостоятельной работы с информацией. Развитие познавательного интереса. Формирование навыков работы в команде.

Тематическое планирование

1- го года обучения

№	Теоретические знания	Кол-во часов	Практические знания	Кол-во часов	Общее кол-во часов
1. Компьютер и программное обеспечение.					10
1.	Архитектура Microsoft Office	1	Назначение и состав Microsoft Office. Документы и установка Microsoft Office.	1	2
2.	Интерфейс Microsoft Office	1	Обзор общих элементов и приемы работ Microsoft Office	2	3
3.	Общие средства Microsoft Office	2	Панель Microsoft Office. Помощник по Office. Управление файлами.	3	5
2. Текстовая и числовая информация.					44
4.	Клавиатурный тренажер BabyType	1	Тренировка ввода текстовой и числовой информации с помощью клавиатурного тренажера.	7	8
5.	Программа Калькулятор.	3	Овладение вычислительными навыками на обычном и инженерном	5	8
6.	Microsoft Word - универсальный текстовый процессор	6	Ввод и форматирование текстов. Стилль абзацев и символов. Поиск и замена. Автоформат, автозамена, автотекст. Списки, таблицы, шаблоны, закладки, поля, формулы. Печать	22	28
3. Технология обработки графической информации					27
7.	Растровый графический редактор Paint.	3	Панель инструментов. Создание и редактирование рисунка. Оформление композиции, создание орнамента.	9	12
8.	Векторный редактор StarOffice Draw.	2	Рисование трехмерных объектов	5	7
9.	Система компьютерного черчения КОМПАС	2	Графика, рисование простейших планиметрических и стереометрических фигур. Графики функций.	6	8
4. Хранение, поиск и сортировка информации					19
10.	Microsoft Excel- универсальная система обработки данных.	6	Рабочие книги и листы. Именованние ячеек и текстов. Ввод данных и текстов. Форматирование ячеек и рабочих листов. Списки и базы данных. Сводные таблицы.	13	19
5. Программирование в среде Лого.					40
11.	Введение в «ЛогоМиры».	4	Творческая работа по индивидуальному плану.	6	10
12.	Работа с редакторами	6	Работа с графическим редактором. Работа с текстовым окном. Объект-форма. Музыкальный редактор	24	30
1. Защита индивидуальной практической работы				4	
13.	ИТОГО	37		107	144

Тематическое планирование
2 - го года обучения

№	Теоретические знания	Кол-во часов	Практические знания	Кол-во часов	Общее кол-во часов
1. Повторение (18 ч).					
1.	Повторение пройденного. Основные программы MicrosoftOffice.	4	Работав Baby Type , NumLock Calculator. Набор текстов, документов, создание рисунков, графиков, диаграмм.	14	18
2. Кодирование и обработка текстовой информации (46 ч).					
1	Создание и редактирование документов	2	Работа с символами, фрагментами текстов. Размеры страницы,. Создание документов с использованием мастеров и шаблонов..	8	10
2	Разработка и использование стиля	2	Абзацы, заголовки. Проверка правописания.Запись и выделение изменений. Гипертекст. Создание закладок и ссылок.	8	10
3	Программы – переводчики. Система оптического распознавания FineReader.	2	Сканирование и редактирование документов.	8	10
	MicrosoftPublisher – программа для подготовки различных публикаций	2	Набор газет, буклетов, объявлений, открыток, календарей и других публикаций.	14	16
3. Обработка мультимедийной информации (76 ч).					
1	MicrosoftPowerPoint- универсальная система подготовки презентаций.	8	Слайды. Таблицы. Представление презентаций. Форматирование и образцы. Вставка объектов. Анимация и звук. Мастер упаковки.	24	32
2.	Windows Movie Maker	14	Запись и монтаж клипов.Название и титры.Видеопереходы.Видеоэффекты Монтаж клипов.Как обрезать клип Работа со звуком.Сохранение фильма.	30	44
5. Защита индивидуальной практической работы				4	
ИТОГО					144

Тематическое планирование
3 - го года обучения

Теоретические знания	Кол-во часов	Практические знания	Кол-во часов	Общее кол-во часов
1. Повторение (8 ч).				
Повторение пройденного	2	Работав Baby Type , NumLock Calculator. Набор текстов, презентации, документов, создание рисунков, графиков, диаграмм, публикаций.	6	8
2. Компьютер и программное обеспечение (16 ч)				
Антивирусные программы KasperskyAntivirus, Dr. Web. Компьютерные вирусы.	4	Установка антивирусных программ. Проверка, лечение компьютера , дискет и CD-дисков от компьютерных вирусов.	4	8
Программы – архиваторы WinRAR и WinZip .	2	Сжатие и компоновка файлов. Установка и работа с программами – архиваторами.	6	8
3. Информационные технологии(18 ч).				
Система автоматизированного проектирования КОМПАС-3D.	4	Построение основных чертежных объектов..Создание растровых изображений. Создание векторных рисунков.Создание анимаций в презентациях.	14	18
4.Обработка мультимедийной информации (84 ч.)				
Звуковой редактор Audacity.	2	Создание и монтаж звукового клипа	14	16
Векторная и растровая графика. Редактор фотографий AdobePhotoshop, AdobeIllustrator, CorelDraw.	8	Редактирование фотографий, работа с цифровым фотоаппаратом. Фон, штамп, фильтры, уровни, резкость и т.д. Создание простейших 3D и анимированных картинок.	22	30
Программа разработки анимации MacromediaFlash.	10	Создание анимированных картинок и иллюстраций. Звуковая и видео анимация.	28	38
5.Коммуникационные технологии (18ч).				
Браузер InternetExplorer. Интерактивное общение в глобальной сети ICНAT, ICQ.	4	Поиск информации в компьютерных сетях, электронная почта, Всемирная паутина, файловые архивы, интерактивное общение.	14	18
6. Работа над индивидуальными и групповыми проектами.(8 ч)				
		Защита индивидуальной практической работы или коллективная защита группового проекта	8	8
ИТОГО				

Список литературы

Для педагога:

1. Н.Д.Угринович «Информатика и информационные технологии» учебник для 10-11 классов (М., Бином, 2005 г.)
2. Н.Д.Угринович «Информатика и ИКТ. Базовый курс» учебники для 8, 9 классов (М., Бином, 2005 г.)
3. «Информатика» учебник для 10-11 классов (под ред. Н.В.Макаровой; СПб., Питер,2002г.)
4. «Информатика. Практикум по информационным технологиям. 7-9 класс»
(под ред. Н.В.Макаровой; СПб., Питер,2002г.)
5. «Информатика. Задачник по моделированию. 7-9 класс»
6. С.Симонович «Компьютер в вашей школе» (М., АСТпресс, 2002г.)
7. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Общая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
8. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Специальная информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
9. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
- 10.Журнал «Информатика и образование»
- 11.Журнал «Мой компьютер»
- 12.Газета «Информатика. Приложение к газете «Первое сентября»»
- 13.Л. Босова «Разноуровневые дидактические материалы по информатике»

Для детей :

1. С.Симонович «Компьютер в вашей школе» (М., АСТпресс, 2002г.)
2. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Общая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
3. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Специальная информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
4. С.Симонович, Г.Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
5. Журнал «Информатика и образование»
6. Журнал «Мой компьютер»

Аппаратное обеспечение курса:

- IBM PC-совместимый компьютер;
- процессор не ниже Pentium-100 (рекомендуется PentiumII 300 или выше);
- оперативная память не меньше 64 Мб (рекомендуется 256 Мб или

больше);

Программное обеспечение курса:

- операционная система Windows XP;
- пакет программ Microsoft Office 2003;
- пакет программ ЛогоМиры2.0
- пакет программ ЛогоМиры3.0
- электронный учебник «Мир информатики 1-2 год обучения»;
 - электронный учебник «Мир информатики 1-2 год обучения»;