Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 120 г.Пермь

**«Мой первый мультфильм»**

 Программа обязательного кратковременного курса по выбору для 5 классов.

на 2012-2013 учебный год

 Учитель информатики

 Чердакова Л.Н.

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

  Программа курса «Мой первый мультфильм»  разработана в целях конкретизации содержания образовательного стандарта с учетом логики учебного процесса и возрастных особенностей школьников.

Согласно Концепции модернизации российского образования на период до 2010 года одними из приоритетов образовательной политики являются усиление роли дисциплин, беспечивающих успешную социализацию учащихся, улучшение профессиональной ориентации и трудового обучения; обеспечение всеобщей компьютерной грамотности.

Программа курса ориентирована на развитие у детей фантазии и творческого воображения, формирование информационных компетенций. Занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий вовлекают учащихся в творческую работу, в ходе которой развивается личность ребенка, творческий подход, формируется информационная культура. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться оживлять изображения, выстраивать сюжет, и реализовывать задуманный проект при помощи компьютера.

Курс «Мой первый мультфильм» рассчитан на один год и рассматривается как курс, развивающий знания школьников в области  информационных технологий, компьютерной графики и анимации.

**Занятия курса «Мой первый мультфильм» направлены на достижение следующих целей:**

·        овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации работы на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;

·        развитие пространственного воображения, логического, визуального и творческого мышления;

·        освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;

·        формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

·       воспитание интереса к компьютерной графике, анимации, мультипликации, готовности к саморазвитию

·       практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;

·       воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития.

В качестве **основных задач** на занятиях курса  ставится:

·        освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, сценариями сказок, мультфильмов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

·        создание завершенных проектов по отдельным модулям с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред, предполагающих поиск и организацию значительного объёма неупорядоченной информации;

  Достижение целей и реализация основных задач раздела осуществляются в рамках сквозных тем:

1 тема – «Создание текстов и рисунков» (8 часов)

2 тема – «Создание мультфильмов и живых картинок» (23 часов)

3 часа отводятся на введение, повторение правил поведения в кабинете информатики, обобщающее и итоговое мероприятие.

**Порядок и последовательность оценивания работы:**

а) После третьего-четвертого занятия происходит просмотр работ, созданных детьми, происходит обсуждение и первое оценивание (учитель-ученик).

б) На пятом-шестом занятии происходит групповое оценивание работ (учащиеся просматривают работы и оставляют свои коментарии и оценку. Здесь - оценка ученик-ученик. Учитель контролирует работу по оцениванию, при необходимости вносит свои коррективы.

в) при защите проекта ребенок должен дать оценку своей работы над проектом, указать ее достоинства и недостатки (на данном этапе ученик ставит себе оценку сам); остальные ученики дают свою оценку защите проекта (при помощи опросника). Оценивание ученик-ученик.

**План по которому происходит оценивание:**

1. Постановка целей и задач проекта.

2. Разработка плана работы над проектом, насколько точно ученик работал по плану.

3. Своевременность выполнения заданий, рефлексия, работа над полученными замечаниями учителя, а так же других учеников.

4. Умение ученика адекватно дать самооценку своей работе, а так же умение ученика дать адекватную оценку работе одноклассника.

**Тематическое планирование материала.**

**Тема «Создание текстов».** Компьютерное письмо. Текстовый редактор. Основные операции при создании текстов: набор текста, сохранение текстового документа. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов Выравнивание абзацев.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь**:

набирать текст на клавиатуре;

сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;

устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

**При выполнении проектных заданий** школьники будут учиться:

подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;

составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

**Тема «Создание рисунков».** Компьютерная графика. Графический редактор. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь:**

выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;

сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

**При выполнении проектных заданий** школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

**Тема «Создание мультфильмов и живых картинок».** Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

В результате изучения данной темы **учащиеся должны уметь**:

-  выполнять основные операции при создании движущихся   изображений с помощью одной из программ;

-  сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них  изменения.

**При выполнении проектных заданий** школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

Предполагается, что на занятиях кружка ««Мой первый мультфильм»» у детей сформируются следующие **общеучебные умения и навыки:**

·умение самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);

·участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;

·создание собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;

·умение применять текстовый и графический редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов и рисунков;

·поиск (проверка) необходимой информации в словарях, каталоге библиотеки, на электронных носителях;

·выполнение инструкций, точное следование образцу и простейшим алгоритмам;

·знание   требований к организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

**Занятия проводятся  с поддержкой учебно-методического комплекта:**

**Г**орячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007.

Программы пакета Microsoft Offise 2007.

5 Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»». – ООО «МедиаХауз», 2007.

Работа с программой «Конструктор мультфильмов» предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит после знакомства учащихся с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания. Начиная с первого занятия, дети должны начать продумывать вид своего будущего проекта, далее, по мере изучения материала, они добавляют новые возможности и эффекты, могут работать над проектом дома.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **5 класс. Тема занятия.     Содержание занятия** | **Кол.ч** |
| **1.** | Введение. Техника безопасности и организация рабочего места. Как устроен компьютер. Что умеет делать компьютер. | 1 |
| **2.** | Компьютерная графика. Повторение: инструменты рисования графического редактора, раскраска. Работа с фрагментами рисунка. Редактирование компьютерного рисунка. Построение с помощью клавиши Shift. Эллипс и окружность. «Любимые цветы». | 1 |
| **3.** | Текстовые редакторы. Повторение: инструменты текстового редактора, основные операции при создании текстов. Редактирование текстов. Создание текстов и рисунков. Новогодняя открытка. Операции вырезания, копирования и вставки фрагмента в рисунок. Создание надписи в рисунке. | 1 |
| **4** | Создание комбинированных документов. Вставка рисунка в текст из коллекции. Вставка своего рисунка в текст. Обтекание рисунка текстом. | 1 |
| **5, 6, 7, 8.** | **Комбинированный документ «Сказка с картинками». Завершение работы над проектом «Сказка с картинками» с использованием текстового и графического редактора. Анализ результатов.** | 4 |
| **9** | Программа MicrosoftOfficePowerPoint 2007. Создание слайдов различной структуры, создание надписей. | 1 |
| **10** | Анимация обектов. Вставка анимированных рисунков. | 1 |
| **11** | Компьютерная анимация. Знакомство с Gif-аниматор. | 1 |
| **12, 13, 14, 15** | Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации в программе Gif-аниматор. Работа над проектом «Новогоднее чудо» | 3 |
| **16** | **Завершение работы над проектом «Новогоднее чудо!» - мультфильм в PowerPoint, с использованием Gif-аниматор. Анализ результатов.** | 1 |
| **17** | Знакомство с конструктором мультфильмов «Мульти – Пульти» (программа для создания мультфильмов). | 1 |
| **18, 19, 20, 21, 22,**  **23** | Прорисовка и анимация любимых сказочных героев. Основные операции при создании анимации в конструкторе «Мульти – Пульти». Создание анимированных любимых сказочных героев. Этапы создания мультфильма по любимой сказке. Работа над проектом «Оживи сказку!». | 6 |
| **24.** | **Завершение работы над проектом «Оживи сказку!» в среде конструктора «Мульти – Пульти».** **Анализ результатов.** | 1 |
| **25, 26, 27, 28, 29, 30** | Мой первый мультфильм. Работа над созданием индивидуальных проектов - мультфильмов. Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти», Gif-аниматор. PowerPoint. | 7 |
| **31** | **Завершение работы над индивидуальным проектом в любой изученной среде: конструктор «Мульти – Пульти», Gif-аниматор, PowerPoint. Анализ результатов.** | 1 |
| **32** | **Итоговое открытое мероприятие. «Наш кинозал».** | 1 |
| **Итого:** | 4 самостоятельных блока по 8 часов с выполнением проектной работы после завершения каждого блока |  |