**Муниципальное общеобразовательное учреждение**

**«Средняя общеобразовательная школа №2 г. Зеленокумска Советского района» Ставропольского края**

**кружка по информатике и ИКТ**

 **«Киноманы»**

**5-6 класс**

Количество часов в год 34 ч.

Количество часов в неделю 1ч.

**Учитель:** Дзюба Оксана Ахмедовна

г. Зеленокумск

2014 г.

**Пояснительная записка**

 Важнейшим приоритетом школьного образования в условиях становления глобального информационного общества становиться формирование у школьников представлений об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного общества.

 Задача современной школы – обеспечить вхождение у учащихся в информационное общество, научить каждого школьника пользоваться новыми массовыми ИКТ (текстовый редактор, графический редактор, электронные таблицы, электронная почта и др.)

**Обоснование актуальности программы**

 Довольно часто на уроках мы сталкиваемся с проблемой творчества детей. Не каждый ребенок способен создать что- либо свое, не основываясь на примерах. Только дети, обладающие повышенной одаренностью в художественном отношении с легкостью придумывают и воплощают на экране изображения на некоторую тему. Творческие способности надо развивать. Для развития творческой активности ученика важно, чтобы деятельность осуществлялась в новых условиях, требующих новых подходов к совершаемым предметным действиям, нахождения новых способов. Творческая активность школьника связана с решением некоторой проблемы, предполагающей различные способы и пути решения. Воображение почти всегда является результатом огромного, накопленного прежде опыта. Компьютерная графика и работа с видеоматериалом и есть способ отражения накопленного опыта и развития воображения. Именно этому и предназначена настоящая учебная программа кружка «Киноманы», предназначенная для изучения различных графических редакторов и программ по обработке видео.

 Обучение направлено на приобретение учащимися знаний и знакомство учащихся с современными графическими редакторами. Умея работать с необходимыми в повседневной жизни  вычислительными и информационными системами, с графическими редакторами, человек приобретает новое видение мира.

Работа в графическом редакторе основывается на знаниях учащихся, полученных на уроках ИЗО: правильное сочетание цветов, композиционное построение рисунка, знание законов перспективы.

 Программа рассчитана на 34 часа, по 1 ч. в неделю. Распределение часов в программе является примерным, учитель может сам определить, с учетом конкретных условий, количество часов на изучение разделов, а также изменить порядок изучения отдельных тем. В зависимости от реальных условий работы учитель может усилить прикладную, декоративную направленность обучения, конкретизировать материал.

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 более 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.

 Занятия в кружке «Киноманы» помогут учащимся 5-6-х классов в занимательной форме освоить элементарные навыки работы с компьютером, научат пользоваться основными графическими редакторами и программами по обработке видео, и таким образом подготовят учащихся к изучению информационных технологий в старших классах.

 **Основная** **цель курса** - формирование поколения, готового жить в современном информационном обществе, насыщенном средствами хранения, переработки и передачи информации на базе  новых информационных технологий; синтез изучения возможностей графических редакторов (Paint, программы создания презентаций Microsoft Power Point, а также программ по обработке звука и видео) и развития познавательных и творческих потенциалов учащихся, основанных на изучении явлений, процессов, объектов, веществ, окружающих их в повседневной жизни и в различных предметных областях; применение их в моделируемом мире в привлекательной для детей мультимедийной форме с последующей демонстрацией и защитой.

 Основная **задача программы** - обеспечить  овладение учащимися основами знаний о процессах получения, преобразования и хранения графической информации и на этой основе раскрыть им роль компьютерных технологий в формировании современной научной картины мира; показать значение  информационных технологий, подготовить школьников к практической деятельности в компьютеризованном мире; выработать навыки, необходимые для использования персональных компьютеров (далее - ПК) в учебной, а затем - профессиональной деятельности.

**Задачи кружка:**

* формирование у учащихся готовности к информационно – учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития;
* пропедевтика понятий базового курса школьной информатики;
* обучение способам отбора, создания, оформления и преподнесения информации в мультимедийном варианте;
* углубление и расширение интеграции программного материала и межпредметных связей;
* познакомить с графическими возможностями компьютера на примере графического редактора Paint;
* обучить процессу создания 2D-графики;
* познакомить с основами обработки звука и видео материала;
* развитие творческих и познавательных способностей учащихся.

**Принципы построения курса**

 Основой работы кружка являются принципы обучения от простого к сложному, самостоятельное творчество, задания должны позволять ребенку подниматься каждый раз самостоятельно до своего "потолка", тогда ребенок развивается наиболее успешно.

 Первые занятия ставят целью дать первоначальные навыки работы с редактором (работа с панелями инструментов и управление мышкой). Затем рисунки с элементами конструирования. Когда дети успешно справляются с этими этапами, им предлагается самостоятельное конструирование на основе общих моделей и образцов.

 Как завершающий этап работы с графическими редакторами проводиться конкурс на лучший рисунок.

 После знакомства с графическим редактором при создании новых рисунков, дети создают новых персонажей, изменяют готовые формы, моделируют реальный и фантастический мир, создают работы, различные по настроению, характеру, легко меняют цвет объекта, используют в своём творчестве связь с ИЗО, геометрией.

 Работая на компьютере над творческим заданием, ученики овладевают и техническими умениями: создают свой файл, сохраняют рисунок, копируют его на дискету, передают по сети, распечатывают на принтере. Компьютер помогает рассмотреть новые подходы к изобразительному искусству, сформировать познавательный интерес, развить и реализовать творческие возможности учащихся.

 В качестве положительных результатов работы в этом направлении можно назвать:

* высокую степень стабильности творческих достижений во временном и качественном отношениях;
* динамику развития каждого ребенка и коллектива в целом;
* разнообразие творческих достижений: по масштабности, степени сложности, видам деятельности;
* по количеству детей, имеющих творческие достижения;
* удовлетворенность учащихся собственными достижениями, объективность самооценки.

 В данную программу вошло 3 раздела, которые дают представления о работе с графическими редакторами, а также знакомят с основами обработки звука и видео.

 Первым разделом кружка является «Графический редактор Paint», где учащиеся на первом уроке при знакомстве с графическим редактором знакомятся со специальными терминами “графический редактор”, “компьютерная графика”. Главный инструмент для создания рисунка – это компьютерная мышь, инструменты: карандаш, линия, прямоугольник, закрашенный прямоугольник, ластик, ведёрко с краской, распылитель, овал, закрашенный овал, рамка. Есть возможность для экспериментирования с цветом, т.к. за считанные секунды можно залить нужным цветом фон, замкнутую область. И если цветовое решение не понравилось, то его легко заменить на другое. Использование графического редактора Paint упрощает рисование и дает возможность накоплению опыта и уверенность в развитии творческого воображения. Обучение графическому конструированию, выделение различными способами основных элементов изображаемого объекта обогащает опыт ребенка, ведет к развитию творчества и фантазии. Возможности графического редактора (откатка, геометрические фигуры, готовые штампы и пр.) облегчают и сводят процесс рисования к конструированию. Получив первоначальные навыки, дети с удовольствием будут конструировать и дальше.

 Вторая тема: «Программа создания презентаций Microsoft Power Point» способствует развитию творческих способностей ребенка, благодаря разнообразным возможностям этой программы и особенно возможности анимировать объекты. Учащиеся прекрасно осваивают Power Point, но так как пятиклассникам еще сложно работать с большими объемами информации им предлагается выполнять не крупные проекты: собрать рисунок из частей, подписав части на английском языке и настроив анимацию, создать модель солнечной системы с движущимися по орбитам планетами, придумать сказку и сделать к ней анимированную иллюстрацию, сделать новогодний пейзаж с падающими снежинками, нарисовать аквариум с плавающими рыбками. Такие задание способствуют развитию творчества ребенка и позволяют изучить программу с большим интересом.

Изучение этой темы вызывает большой интерес учащихся, и благодаря своим возможностям, способствует активному развитию творчества и фантазии детей. Данная форма позволяет представить учебный материал как систему ярких опорных образов, что позволяет:

* облегчить запоминание и усвоение изучаемого материала;
* систематизировать усвоенные знания;
* повысить мотивацию к учению;
* помочь учащимся в самостоятельной работе над учебным материалом.

 Третья тема «Программы обработка звука и видео» позволит учащимся познакомиться с простейшими стандартными программами по обработке звука ***Звукозапись*** и обработке видео ***MovieMaker***. Задача данного раздела изучить основные приемы по обработке звука и видео, знать отличия цифрового и аналогового видео.

## **Условия реализации программы:**

* компьютерный класс, мультимедийный проектор, интерактивная доска;
* операционная система Windows-XP, графический редактор Paint, программа создания презентаций Microsoft Power Point, программа для работы со звуком Звукозапись, программа обработки видео MovieMaker.

#### Учебно-тематический план кружка

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№****п/п** | **Раздел и тема** | **Кол-во часов** | **Формы и методы работы** | **Результат обучения** |
| **Раздел I. Графический редактор Paint (14 ч.)** |
|  | Техника безопасности. Векторная и растровая графика.Графический редактор Paint | 1 | Рассказ учителя, демонстрация презентации, практическая работа | Знание техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе, постановка задачи, учебные принадлежности, умение настраивать панель инструментов, создание простого рисунка (домик) |
|  | Копирование и вставка деталей рисунка. Сборка рисунка из деталей.  | 1 | Демонстрация презентации, индивидуально-практическая деятельность | Умение выделять и перемещать фрагмент рисунка;сохранять рисунок в файле и открывать файл; создание рисунка из деталей (снеговик и ваза) |
|  | Прием вспомогательных построений. | 1 | Рассказ учителя, демонстрация презентации, практическая работа, консультация учащихся | Создание рисунка при помощи вспомогательных построений (пирамидка, радуга, лягушонок, поросенок) |
|  | Построения с помощью клавиши Shift. Изменение размеров рисунка. | 1 | Индивидуально-групповая практическая работа | Знание точных способов построения геометр.фигур; умение использовать при построении геометр.фигур клавишу Shift. Создание рисунка с помощью клавиши Shift (снежинка, бабочка) |
|  | Рисование по пикселям. Создание пиктограмм. | 1 | Творческие задания, рассказ учителя, индивидуальная работа, демонстрация | Умение редактировать граф.объект по пикселям. Создание рисунка по пикселям (слоник) |
|  | Метод последовательного укрупнения, копируемого фрагмента.  | 1 | Рассказ учителя, демонстрация презентации, коллективная практическая работа  | Создание рисунка методом последовательного укрупнения копируемого фрагмента (клеточное поле, домик) |
|  | Конструирование из мозаики. Создание элементов мозаики. | 1 | Постановка проблемы, коллективная практическая работа | Знание технологии конструирования из меню готовых форм; умение создавать меню типовых элементов мозаики (готовых форм). |
|  | Построение фигур, используя меню готовых форм. | 1 | Игра-соревнование | Умение разрабатывать алгоритм конструирования из меню готовых форм; конструировать разнообразные графические объекты. |
|  | Используя меню готовых форм создать рисунок для паркета. | 1 | Творческие задания | Создание рисунка для паркета, используя меню готовых форм. |
|  | Рисуем пейзаж. | 1 | Творческие задания | Создание пейзажа, используя все полученные ЗУНы. |
|  | Рисуем замки. | 1 | Творческие задания | Создание пейзажа, используя все полученные ЗУНы. |
|  | Рисуем сказку. | 1 | Творческие задания | Создание пейзажа, используя все полученные ЗУНы. |
|  | Рисуем поздравительную открытку. | 1 | Творческие задания | Создание пейзажа, используя все полученные ЗУНы. |
|  | Рисуем плакат по правилам дорожного движения. | 1 | Демонстрация презентации по ПДД, творческие задания | Создание пейзажа, используя все полученные ЗУНы. |
| **Раздел II. Программа Microsoft Power Point (10 ч.)** |
|  | Объекты в Power Point. | 1 | Рассказ учителя, демонстрация презентации, практическая работа  | Знание основных элементов окна Power Point. |
|  | Создание презентации. | 1 | Рассказ учителя, индивидуальная практическая работа  | Знание режимов создания презентации;Умение создать новую презентацию;выбрать подходящий дизайн презентации;задать или изменить разметку слайда. Создание простой презентации из одного слайда. |
|  | Настройка анимации. | 1 | Рассказ учителя с демонстрацией, самостоятельная практическая работа  | Умение вставить на слайд картинку или фотографию; настроить анимацию для текста, картинки; настроить эффект смены слайдов. |
|  | Запуск и наладка презентации. | 1 | Рассказ учителя, демонстрация презентации, практическая работа  | Знание способов вставки объектов на слайд; приёмов работы с диаграммой и таблицей; способов вставки звука в презентацию. Умение вставить на слайд диаграмму, вставить в презентацию звуковой файл, настроить его. |
|  | Создание презентации состоящей из нескольких слайдов. | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся, практическая работа  | Знание режимы работы с презентацией.  |
|  | Работа с сортировщиком слайдов. Смена слайдов. | 1 | Объяснение учителя, индивидуально-групповая практическая работа  | Умение настроить эффект смены слайдов; управлять слайдами в режиме сортировщика. |
|  | Разработка презентации на свободную тему. | 1 | Творческие задания, практическая работа  | Создание презентации, состоящей минимум из трех слайдов с настройкой анимации. |
|  | Создание презентации. | 1 | Работа учеников-консультантов, практическая работа  | Создание презентации, состоящей минимум из шести слайдов с настройкой анимации. |
|  | Настройка и отладка презентации. | 1 | Объяснение учителя, практическая работа  | Знание принципа построения цветовой схемы слайда; приёмов установки времени показа слайда; понятий непрерывного показа и произвольного показа. Умение настроить цветовую схему слайда по своему вкусу |
|  | Показ презентаций. | 1 | Круглый стол: просмотр и обсуждение созданных презентаций | Презентации на свободную тему |
| **Раздел III. Программы обработки звука и видео (10 ч.)** |
|  | Программа «Звукозапись»  | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся | знакомство с программой, запуск и настройка |
|  | Запись и обработка звуковых файлов. | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся | уметь выполнять запись и монтаж звуковых файлов, применение эффектов звука |
|  | Общие сведения о цифровом видео. Секреты создания фильма. | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся | изучить основные понятия цифрового видео, форматы видео файлов, работа с видеоматериалом |
|  | Знакомство с программой обработки видео MovieMaker | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся | программа для обработки видео MovieMaker, запуск и настройка |
|  | Монтаж фильма | 1 | Демонстрация презентации, самостоятельная работа учащихся | простейший монтаж видео, добавление переходов и титров, обработка звукового сопровождения |
|  | Создание маршрута видео экскурсии | 1 | самостоятельная работа учащихся | создание сценария видео экскурсии по школе |
|  | Подбор сюжетов для видео экскурсии | 1 | самостоятельная работа учащихся | работа по подбору материала, детальное обсуждение сюжета |
|  | Фотосессия | 1 | самостоятельная работа учащихся | сбор материала, фото- и видеосъемка |
|  | Запись текста экскурсии. | 1 | самостоятельная работа учащихся | запись звукового сопровождения, вставка его в фильм  |
|  | Создание видео экскурсии «Добро пожаловать!». | 1 | самостоятельная работа учащихся | окончательная доработка видео-экскурсии «Добро пожаловать!» |

**Литература для учителя**

* 1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
	2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
	3. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10-11 классов. Угринович Н. Д. - М.: БИНОМ*.* Лаборатория знаний, 2006.
	4. Практикум по информатике и информационным техноло­гиям: Учебное пособие. Угринович Н. Д. и др. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
	5. Угринович Н.Д. Информатика и ИКТ: учебник для 9 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008.
	6. Усиков А. Я. Компьютерная графика и элементы мультимедиа, 2006.
	7. Семакин И. Г., Хеннера Е. К. Информатика. Задачник-практикум в 2т.: Том 1. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 304 с.

**Литература для учеников**

* 1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие / Л.А. Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
	2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум / Л.А.Залогова - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.