

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа села Яблоновый гай
Ивантеевского района Саратовской области»

Согласовано:
Зам. директора по УВР
МОУ «СОШ с.Яблоновый Гай»
_____/С.Н.Зубкова /
от «__»_____20 г.

Утверждаю:
Директор МОУ «СОШ с.
Яблоновый Гай»
_____/ Л.А.Решетова /
от «__»_____20 г.

Программа
предметного кружка по информатике
«Юный информатик»

Автор:

Куприянова Марина Ивановна

учитель информатики

I квалификационной категории

МОУ « СОШ с Яблоновый Гай»

Рассмотрено
на заседании ШМО учителей
физико-математического цикла
Протокол № _____
От «__»_____20 г.

с. Яблоновый Гай, 2013 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего изучения школьных предметов и в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая дальнейшую социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Компьютерные технологии в учебном процессе способствуют формированию познавательных и творческих способностей ребенка. Развивающая сторона занятий по приобщению к информационным технологиям направлена на формирование приемов учебной деятельности в условиях информатизации.

Настоящая образовательная программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культуры учащихся. Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка. Она основывается на оптимистичных взглядах на возрастные возможности и образовательные потребности школьника, изучении специфики развития их мышления и других психических процессов и функций в условиях компьютеризированной игровой и учебной деятельности.

Эффективность обучения основам информационной грамотности зависит от правильного учета психофизиологических особенностей детей данного возраста, соблюдения санитарно-гигиенических и эргономических норм во время организации и проведения занятий, профессиональной компетентности преподавателя в области воспитания и обучения.

Школа – это важный инструмент достижения индивидуального успеха. Главным результатом школьного образования должно стать его соответствие целям опережающего развития. Это означает, что изучать в школах необходимо не только достижения прошлого, но и те способы и технологии, которые пригодятся в будущем. Ребята должны быть вовлечены в исследовательские проекты, творческие занятия, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выражать собственные мысли, уметь принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся 8 класса в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и

интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участия ребят в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Все более и более широкое распространение в сети Интернет получает технология создания флэш анимации. Большое количество баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Macromedia Flash. Сама программа легка в освоении и позволяет дать понятие о новых способах работы с графической и текстовой информацией. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Цель курса способствовать:

- развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов;
- формированию интереса к творческому применению информационных технологий, к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном;
- ознакомлению учащихся с прикладным программным обеспечением;
- повышению компетентности учащихся в вопросе создания анимации.

Задачи курса:

- Создание условий для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
- Содействие ознакомлению с новыми информационными технологиями;
- Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенции;
- Уточнение готовности и способности учащихся осваивать выбранное направление на повышенном уровне;
- Подготовка к осознанному выбору данного профиля.

Содержание курса

В программе представлены задания, которые ориентированы на индивидуальный опыт, чувства, результат представления учащихся как предмет содержания. Отражает динамичное развитие содержания обучения в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Задания ориентированы на осознанный интерес к исследовательской деятельности.

Используются методы, формы и средства усвоения содержания образовательного процесса, самостоятельно выбираемые учениками или предлагаемые ими в соответствии с их индивидуальным опытом. Имеет место гибкая зависимость между планируемыми и применяемыми методами, формами и средствами обучения.

Целью обучения является решение индивидуальных проблем учеников, решение актуальных проблем среды трансформируется в цель обучения, в связи с этим окончательная цель определяется в процессе обучения.

Исходя из программных требований и ориентируясь на индивидуальные возможности и способности каждого ребенка, педагог вправе самостоятельно разрабатывать контрольные задания и в соответствии с ними оценивать успех каждого ребенка по учебным полугодиям.

Содержание программы

1. **Информационная грамотность (3 часа).** Продолжение знакомства с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.
2. **Создание мультимедиа в Power Point (15 часов).** Выполнение работ по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в Power Point. Приобретение навыков вставки векторных изображений, применение эффекта анимации. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации.
3. **Программа Macromedia Flash (6 часов).** Первое знакомство с программой создания анимационных роликов. Работа с рисунками и текстом.
4. **Творческая работа(6 часов).** Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.
5. **Участие в конкурсах, олимпиадах, выставках (4 часа).** Активное участие учащихся кружка в познавательных, интеллектуальных, развивающих и др. мероприятиях, проводимых школой, районом, городом, областью.

Требования к уровню подготовки обучения

В результате изучения учащиеся должны **знать**:

- наименование и назначение инструментов графической программы Paint, мультимедийной программы Power Point; Macromedia Flash.

- способы анимации;
- способы публикации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;

В результате изучения курса учащиеся должны **уметь**:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации в Power Point;
- самостоятельно находить информацию о программе Power Point;
- самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash.

Учебно-тематический план

№	Дата	Тема	Кол-во часов	В том числе	
				теория	практика
1	8.09	Введение в информационную культуру. Вводный контроль по ТБ.	1	0,5	0,5
2	15.09	Основы информационной грамотности	1	0,5	0,5
3	22.09	Теоретические основы мультипликации	1	0,5	0,5
4	29.09	Знакомство с Power Point	1	0,5	0,5
5-6	6.10 13.10	Рабочее поле Power Point, инструменты, панели	2	1	1
7-8	20.10 27.10	Создание простейших рисунков. Раскраска.	2	1	1
9-10	17.11 24.11	Рисование плоских объектов. Раскраска	2	1	1
11-12	1.12 8.12	Рисование объемных изображений. Раскраска	2	1	1
13-14	15.12 22.12	Конструирование с помощью Power Point.	2	1	1
15-16	29.12 12.01	Настройка анимации в презентации	2	1	1
17-18	19.01 26.01	Другие способы создания анимации в Power Point.	2	1	1
19-24	2.01, 9.02, 16.02, 2.03, 9.03, 16.04	Индивидуальная творческая работа	6	-	6
25-28	13.04 20.04 27.04	Программа программе Macromedia Flash	3	1	2
29-30	4.05 11.05	Простейшая анимация в Macromedia Flash	2	1	1
31-32	18.05 25.05	Работа над конкурсными заданиями	3	-	3
		Итого:	32	11	21