муниципальное АВТОНОМНОЕ общеобразовательное учреждение

«средняя общеобразовательная школа № 17»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **«Рассмотрено»**  на заседании МО, протокол  от\_\_\_\_\_\_\_\_\_2012г. №\_\_\_\_\_\_\_  руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.Б. Морозова | **Согласовано:**  Заместитель директора ВР  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.А.Кузьмина | **«Утверждено»**  Педагогическим советом протокол  от\_\_\_\_\_\_\_\_2012г. №\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Директор МАОУ «СОШ №17»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.В.Ганиева  Введено приказом №\_\_\_\_\_  от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2012г. |

**Рабочая программа для кружка**

**по информатике и ИКТ**

**для 5 классов**

**«Занимательная информатика»**

*(4 часа в неделю, 140 часов в год)*

Составитель: Скочкова Надия Рафиковна

учитель информатики и ИКТ

г. Набережные Челны

2012г.

**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 программа направлена на создание организационных условий формирования информационной культу­ры учащихся 5 классов. Программа ориентирована на развитие интеллекту­альной сферы школьника, на его познавательную деятельность и информационную подготовку, направленную на органичное вклю­чение информационных технологий в образовательную деятельность ребен­ка. Она основывается 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 5 классов в творческую работу с применение 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 участием 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 ПРОГРАММЫ**

**Информационная культура (4 часа).**  Знакомство с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий.

**Теоретические основы мультипликации (5 часов).** Ознакомление с основами информационной культуры и грамотности, с социальной значимостью применения компьютерных технологий, с профессиями и специальностями, связанными с созданием анимации, с историей анимационных фильмов.

**Создание мультипликации на бумаге (9 часов).** Знакомство с принципами создания анимации. Практические задания по созданию анимации на бумаге. Сканирование рисунков и подготовка их для работы с анимационными компьютерными программами.

**Использование графического редактора (20 часов).** Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе. Приобретение навыков объемного и плоского изображения, копирования, с целью создания покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров.

**Использование программ-аниматоров (6 часов).** Создание простейших анимационных файлов.

**Создание мультипликации в Power Point (19 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.

**Программа Macromedia Flash (20 часов).** Первое знакомство с программой создания анимационных роликов. Работа с рисунками и текстом.

**Основы процедурного программирования (7 часов).** Основы и принципы процедурного программирования. Знакомство с процедурным языком QBasic. Графический режим QBasic. Выполнение практических работ.

**Создание мультипликации в программировании (20 часов).** Средства и принципы анимации в программировании. Выполнение практических работ.

**Творческая работа (24 часа).** Самостоятельная творческая работа учащихся над индивидуальным тематическим проектом.

**Участие в конкурсах, олимпиадах, выставках (4 часа).** Активное участие учащихся кружка в познавательных, интеллектуальных, развивающих и др. мероприятиях, проводимых школой, районом, городом, областью.

**Самопрезентация творческих работ (2 часа).** Презентация учащимися своих творческих работ, созданных в течение всего года.

**ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ**

В результате изучения учащиеся должны **знать**:

* теоретические основы мультипликации;
* наименование и назначение инструментов графической программы Paint, мультимедийной программы Power Point, Macromedia Flash;
* принципы работы в графических редакторах растрового типа;
* способы анимации, публикации;
* ресурсы для получения дополнительной информации;
* возможности процедурного программирования;
* команды графического режима в QBasic.

  В результате изучения учащиеся должны **умет**ь:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации в Power Point, Paint, QBasic;

- самостоятельно находить информацию о  программе Paint, Power Point;

- самостоятельно находить информацию о  программе Macromedia Flash.

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Уроки | | Тема урока | Кол-во часов | В том числе | |
| теория | практика |
| **Информационная культура (4 часа).** | | | | | |
| 1-3 | | Введение в информационную культуру. Техника безопасности в компьютерном классе | 3 | 2 | 1 |
| 4 | | Основы информационной грамотности | 1 | 0,5 | 0,5 |
| **Теоретические основы мультипликации (5 часов).** | | | | | |
| 5,6 | | Теоретические основы мультипликации | 2 | 1 | 1 |
| 7-9 | | История мультипликации | 3 | 2 | 1 |
| **Создание мультипликации на бумаге (9 часов).** | | | | | |
| 10-12 | | Создание анимации на бумаге | 3 | 1 | 2 |
| 13-15 | | Покадровое рисование элементов анимации | 3 | 1 | 2 |
| 16,17 | | Сканирование рисунков, фотографий | 2 | 1 | 1 |
| 18 | | Просмотр отсканированных рисунков (слайд-шоу) | 1 | - | 1 |
| **Использование графического редактора (20 часов).** | | | | | |
| 19,20 | | Основы компьютерной графики | 2 | 1 | 1 |
| 21,22 | | История компьютерной графики | 2 | 1 | 1 |
| 23,24 | | Знакомство с графическим редактором Paint | 2 | 1 | 1 |
| 25,26 | | Рабочее поле Paint, инструменты, палитра | 2 | 1 | 1 |
| 27-29 | | Создание простейших рисунков. Цвет. | 3 | 1 | 2 |
| 30-32 | | Рисование плоских объектов. Раскраска | 3 | 1 | 2 |
| 33-35 | | Рисование объемных изображений. Раскраска | 3 | 1 | 2 |
| 36,37 | | Конструирование с помощью Paint. | 2 | 1 | 1 |
| 38 | | Просмотр компьютерных рисунков (слайд-шоу) | 1 | - | 1 |
| **Использование программ-аниматоров (6 часов).** | | | | | |
| 39,40 | | Программы для создания мульт. изображений | 2 | 1 | 1 |
| 41-44 | | Работа с Gif-аниматором | 4 | 1 | 3 |
| **Творческая работа (6 часов).** | | | | | |
| 45-50 | | Работа над творческими заданиями | 6 | - | 6 |
| **Участие в конкурсах, олимпиадах, выставках (4 часа)** | | | | | |
| 51-54 | | Работа над конкурсными заданиями | 4 | 1 | 3 |
| **Создание мультипликации в Power Point (19 часов).** | | | | | |
| 55 | | Знакомство с Power Point | 1 | 0,5 | 0,5 |
| 56,57 | | Рабочее поле Power Point, инструменты, панели | 2 | 1 | 1 |
| 58,59 | | Создание простейших рисунков. Раскраска. | 2 | 1 | 1 |
| 60,61 | | Рисование плоских объектов. Раскраска | 2 | 1 | 1 |
| 62,63 | | Рисование объемных изображений. Раскраска | 2 | 1 | 1 |
| 64,65 | | Конструирование с помощью Power Point. | 2 | 1 | 1 |
| 66-69 | | Настройка анимации в презентации | 4 | 1 | 3 |
| 70-73 | | Другие способы создания анимации в Power Point. | 4 | 2 | 2 |
| **Творческая работа (6 часов).** | | | | | |
| 74-79 | | Индивидуальная творческая работа | 6 | - | 6 |
| **Программа Macromedia Flash (20 часов).** | | | | | |
| 80-83 | | Знакомство с программой Macromedia Flash. | 4 | 2 | 2 |
| 84-89 | | Простейшая анимация в Macromedia Flash. | 6 | 2 | 4 |
| 90-95 | | Слои в Macromedia Flash. | 6 | 2 | 4 |
| 96-99 | | Звук в Macromedia Flash. | 4 | 1 | 3 |
| **Творческая работа (6 часов).** | | | | | |
| 100-105 | | Индивидуальная творческая работа | 6 | - | 6 |
| **Основы процедурного программирования (7 часов).** | | | | | |
| 106 | | Основы процедурного программирования | 1 | 1 | - |
| 107-109 | | Знакомство с языком QBasic | 3 | 2 | 1 |
| 110-112 | | Графический режим QBasic | 3 | 2 | 1 |
| **Создание мультипликации в программировании (20 часов).** | | | | | |
| 113-116 | | Основные примитивы в QBasic | 4 | 2 | 2 |
| 117-120 | | Создание рисунков с помощью примитивов | 4 | 2 | 2 |
| 121-126 | | Эффект анимации в программировании | 6 | 3 | 3 |
| 127-132 | | Рисование в QBasic с помощью макроязыка | 6 | 2 | 4 |
| **Творческая работа (6 часов).** | | | | | |
| 133-138 | | Выполнение творческого задания | 6 | - | 6 |
| 139,140 | **Самопрезентация творческих работ.** | | 2 | - | 2 |
|  | | **Итого:** | **140** | **49** | **91** |

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Для проведения занятий требуется компьютерный класс, в котором также должны быть установлены ученические парты для выполнения безкомпьютерных практических заданий.

Технические устройства: персональные компьютеры, видеопроектор, сканер, принтер, интерактивная доска.

Также необходимы альбомы для рисования, цветные карандаши, маленький блокнот, тетради для записи программного кода и выполнения эскизов для программы.

Для работы на компьютере необходима установка следующих программ:

* MS Word, Paint;
* MS Power Point;
* Macromedia Flash;
* Язык программирования QBasic;
* Электронная программа «Мир информатики»;
* Рисованные мультфильмы (5-10 минутные).

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Гейн А.Г. Информационная культура - Екатеринбург, Центр «Учебная книга», 2005
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Учебное пособие, М., БИНОМ, 2008
3. Залогова Л.А. Практика по компьютерной графике. М., БИНОМ, 2008
4. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика» - Волгоград, ИТД «Корифей», 2007
5. Макарова Н.В. Практикум по технологии работы на компьютере. – М., Финансы и статистика, 2002
6. Сафронов И.К. Бейсик в задачах и примерах - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2005
7. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учеб.-методич. Пособие – Волгоград, 2008
8. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2003
9. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики, Методическое пособие 5-6 класс - Санкт-Петербург, БХВ-Петербург, 2006
10. Угринович Н.Д. Информатика 5-7 класс - М., Лаборатория Базовых Знаний, 2007

**Ресурсы Интернета**

1. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
2. <http://www.lbz.ru/> - сайт издательства Лаборатория Базовых Знаний;
3. <http://www.college.ru/> - Открытый колледж;
4. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ.