## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа кружка по информатике и информационным технологиям для 5-6 классов разработана на основе: примерной программы основного общего образования по информатике и информационным технологиям; федерального компонента государственного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования России «Об утверждении федерального компонента государственных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования» от 05 марта 2004 г. № 1089; федерального перечня учебников, рекомендованных (допущенных) к использованию в образовательном процессе в образовательных учреждениях, реализующих программы общего образования; требований к оснащению образовательного процесса в соответствии с содержательным наполнением учебных предметов федерального компонента государственного образовательного стандарта;

. В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного факультатива отражает потребности учащихся и школы.

Мультимедиа технологии – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Главная задача продуктов мультимедиа – удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

Решение задачи предполагает:

* помощь в обработке рисунков;
* помощь в постановке целей презентации;
* проработку плана презентации, её логической схемы;
* стилевое решение презентации;
* дизайн слайдов презентации;
* создание анимационных и видео-роликов;
* озвучивание презентации;
* сборку презентации;
* помощь в создании домашних слайд – фильмов.

Программа называется «Удивительный мир мультимедии», потому что это действительно мир огромных возможностей при использовании мультимедиа технологий создать настоящее художественное произведение.

Программа имеет практическую направленность.

## Цели:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике. Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

## Задачи:

Образовательные:

1. Научить учащихся создавать обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий
2. Включение учащихся в практическую исследовательскую деятельность
3. Развитие мотивации к сбору информации.
4. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формирование потребности в саморазвитии.
2. Формирование активной жизненной позиции.
3. Развитие культуры общения.
4. Развитие навыков сотрудничества.

Развивающие:

1. Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
2. Развитие чувства прекрасного.
3. Развитие у учащихся навыков критического мышления.

## Общая характеристика программы

Данная программа рассчитана на учащихся 5-6 классов. Занятия проводятся 2 часа в неделю – всего 68 ч. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

В конце обучения – конкурс презентаций, защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

## Планируемые результаты освоения курса

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса

В ходе изучения курса формируются и получают развитие следующие метапредметные результаты:

* умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
* умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствующей ситуацией;
* умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
* умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
* владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
* формирование и развитие компетентности в области использования информационно- коммуникационных технологий (далее ИКТкомпетенции).
* идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
* выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы;
* ставить цель деятельности на основе определенной проблемы и существующих возможностей;  выбирать из предложенных вариантов и самостоятельно искать средства ресурсы для решения задачи/достижения цели;
* составлять план решения проблемы (выполнения проекта, проведения исследования);
* описывать свой опыт, оформляя его для передачи другим людям в виде технологии решения практических задач определенного класса;
* оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата;
* находить достаточные средства для выполнения учебных действий в изменяющейся ситуации и/или при отсутствии планируемого результата;
* работая по своему плану, вносить коррективы в текущую деятельность на основе анализа изменений ситуации для получения запланированных характеристик продукта/результата;
* принимать решение в учебной ситуации и нести за него ответственность.

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие личностных результатов:

* формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
* формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает

на:

* овладение простейшими способами представления и анализа статистических данных; формирование представлений о статистических закономерностях в реальном мире и. о различных способах их изучения, о простейших вероятностных моделях; развитие умений извлекать информацию, представленную в таблицах, на диаграммах, графиках, описывать и анализировать массивы числовых данных с помощью подходящих статистических характеристик, использовать понимание вероятностных свойств окружающих явлений при принятии решений;
* формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей –таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
* формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
* формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
* формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
* формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
* формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
* осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим людям в реальном и виртуальном мире, их позициям, взглядам, готовность вести диалог с другими людьми, обоснованно осуществлять выбор виртуальных собеседников;
* готовность и способность к осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов;
* освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
* сформированность понимания ценности безопасного образа жизни.

## Содержание программы внеурочной деятельности «Удивительный мир мультимедиа»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела** | **Количество часов** |
|  | Графический редактор Paint | 19 |
|  | Текстовый редактор | 20 |
|  | Редактор электронных презентаций | 15 |
|  | Редактор электронных таблиц | 14 |

**Календарно – тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Наименование раздела | Дата | Тема урока | Кол-  во часов |
| 1. | **Знакомство с**  **персональным компьютером** |  | Инструктаж по ТО. Что такое ПК и его составные. | **1** |
| 2. |  |  | Основные свойства и функции в работе  компьютера (ноутбука) | **1** |
| 3. | **Графический**  **редактор Paint** |  | Введение в компьютерную графику | **1** |
| 4. |  |  | Интерфейс графического редактора Paint | **1** |
| 5. |  |  | Знакомство с инструментами  графического редактора | **1** |
| 6. |  |  | Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из  деталей. | **1** |
| 7. |  |  | Действия с фрагментами рисунка.  Создание рисунка «Открытка для мамы». | **1** |
| 8. |  |  | Учимся сохранять и открывать созданный  рисунок. | **1** |
| 9. |  |  | Построения с помощью клавиши Shift. | **1** |
| 10. |  |  | Создание рисунка «Кубик». | **1** |
| 11. |  |  | Эллипс и окружность. Создание рисунка  «Узор из кругов». | **1** |
| 12. |  |  | Инструмент «Масштаб». | **1** |
| 13. |  |  | Создание рисунка из пикселей | **1** |
| 14. |  |  | Соприкасающиеся окружности. | **1** |
| 15. |  |  | Создание рисунка «Экзотическая  бабочка». | **1** |
| 16. |  |  | Инструмент «Текст». Создание рисунка  «Новогодняя елочка». | **1** |
| 17. |  |  | Повторяющиеся элементы вокруг нас.  Создание рисунка «Ветка рябины». | **1** |
| 18. |  |  | Создание фотографии и её  редактирование. | **1** |
| 19. |  |  | Индивидуальный проект «Вперед, к  звездам» в Paint | **1** |
| 20. | **Текстовй редактор** |  | Знакомство с текстовым процессором. Меню, панели инструментов. | **1** |
| 21-22 |  |  | Правила набора текста. Работа в клавиатурном тренажере. | **2** |
| 23-24 |  |  | Редактирование текста. | **2** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 25 |  |  | Оформление текста. | **1** |
| 26 |  |  | Оформление текста: выделение текста цветом. | **1** |
| 27 |  |  | Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал. | **1** |
| 28 |  |  | Нумерация и маркеры | **1** |
| 29 |  |  | Изменение формата нумерации и маркировки | **1** |
| 30–  31 |  |  | Вставка специальных символов, даты и времени | **2** |
| 32 |  |  | Работа с колонками. | **1** |
| 33 |  |  | Работа с таблицами | **1** |
| 34 |  |  | Изменение структуры таблицы | **1** |
| 35 |  |  | Форматирование таблиц | **1** |
| 36-  37 |  |  | Вставка картинок, рисунков в текст | **2** |
| 38 |  |  | Используем возможности панели  «Рисование» | **1** |
| 39 |  |  | Индивидуальный проект «Буклет» | **1** |
| 40 |  |  | Публикация индивидуального проекта | **1** |
| 41 | **Редактор электронных**  **презентаций** |  | Знакомство с редактором электронных презентаций | **1** |
| 42 |  |  | Интерфейс редактора электронных  презентаций | **1** |
| 43 |  |  | Планирование презентации | **1** |
| 44 –  45 |  |  | Создание пустой презентации | **2** |
| 46 |  |  | Художественное оформление презентаций | **1** |
| 47 |  |  | Настройка анимации | **1** |
| 48 |  |  | Настройка анимации. Проект «Часы» | **1** |
| 49 |  |  | Настройка презентации | **1** |
| 50 |  |  | Использование гиперссылки в показе  слайдов | **1** |
| 51 |  |  | Использование звука в презентации | **1** |
| 52 |  |  | Использование видео и фото в  презентации | **1** |
| 53 |  |  | Создание презентации с помощью  программы OPENOFFICE IMPRESS | **1** |
| 54 |  |  | Создание презентации с помощью  шаблона | **1** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 55 |  |  | Индивидуальный проект «Рождественская елка» | **1** |
| 56 |  |  | Демонстрация и защита индивидуального  проекта | **1** |
| 57 | **Редактор электронных**  **таблиц** |  | Интерфейс редактора электронных таблиц | **1** |
| 58-59 |  |  | Ввод и редактирование данных.  Копирование, вставка. Автозаполнение | **2** |
| 60 |  |  | Форматирование данных. Стили,  колонтитулы. | **1** |
| 61-62 |  |  | Использование функций | **2** |
| 63-64 |  |  | Построение диаграмм. Нестандартные  диаграммы. | **2** |
| 65 |  |  | Сортировка и фильтрация данных.  Создание и использование гиперссылок. | **1** |
| 66-67 |  |  | Проект «Недвижимость» | **2** |
| 68 |  |  | Проект «Протокол жюри конкурса» | **1** |

# Учебно – методическое обеспечение Технические средства обучения:

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Столы
3. Стулья
4. Компьютеры
5. Принтер.
6. Колонки.
7. Мультимедиа проектор.
8. Экран.
9. Микрофон.
10. Цифровой фотоаппарат.

11.3-D Принтер

1. Сервер.
2. Наушники с микрофоном/
3. Квадрокоптер
4. Вертуальная реальность

# Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows;
2. Интернет-браузеры MS Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera и др;
3. Пакет Microsoft Office 2010
4. Почтовый клиент (MS Outlook Express);
5. FTP-клиент (CuteFTP или др.).
6. Графические редакторы MS Paint, Adobe Photoshop.
7. Редакторы анимаций Macromedia FLASH.
8. Программы для работы со звуком и видео.