|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

**Рабочая программа**

**кружок «Веб студия»**

**для 7-11 классов**

**на 2019-2020 учебный год**

Учитель: Мамаева С.З.

Предмет: информатика

**ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа кружка по информатике и информационным технологиям для 5-9 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;

Предмет информатика в школе изучается учащимися с 3 по 9 класс. 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:

1. помощь в обработке рисунков;
2. помощь в постановке целей презентации;

2.     проработку плана презентации, её логической схемы;

3.     стилевое решение презентации;

4.     дизайн слайдов презентации;

5.     создание анимационных и видео-роликов;

6.     озвучивание презентации;

7.     сборку презентации;

1. помощь в создании домашних слайд – фильмов.

Программа называется «Мир мультимедиа технологий», 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.

Данная программа рассчитана на учащихся 5-9 классов.. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу – 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.

**Требования к уровню подготовки учащихся**

*Учащиеся должны знать:*

* возможности графического редактора и назначение управляющих элементов;
* особенности растровой графики;
* графические объекты-примитивы;
* технологию создания и редактирования графических объектов.
* назначение и функциональные возможности PowerPoint;
* объекты и инструменты PowerPoint;
* этапы создания презентации;
* технологию работы с каждым объектом презентации.

*Учащиеся должны уметь:*

* создавать и редактировать любой графический объект;
* осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом.
* создать слайд;
* изменить настройки слайда;
* создать анимацию текста, изображения;
* вставить в презентацию звук и видеоклип;
* создать презентацию из нескольких слайдов.

**ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №п/п | Наименование разделов (или тем) | Общее количество часов на изучение раздела (тем) | Из них |
| Теория | Практика |
| 1 | **Модуль 1. Создание презентаций в среде Power Point** | 14 | 4 | 10 |
| 2 | **Модуль 2. Компьютерная графика. Использование прикладной среды растрового графического редактора Adobe Photoshop** | 24 | 10 | 14 |
| 3 | Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker | 30 | 7 | 23 |
| Общее количество часов | 68 | 21 | 47 |

**Содержание КРУЖКА**

**Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint**

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Технология создания презентации. Вставка звука и видеоклипов в презентацию. Настройка анимации. Создание нескольких слайдов согласно сценарию.

**Модуль 2 Компьютерная графика**

Назначение графических редакторов. Растровая графика. Объекты растрового редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Назначение графических редакторов. Векторная графика. Объекты векторного редактора. Инструменты графического редактора. Создание и редактирование рисунка с текстом.

Сканирование рисунков, фотографий. Обработка изображений с помощью программы Picture Manager и Paint. Работа с Gif-аниматором/

**Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker**

Создание и редактирование фильмов с помощью программы Windows - Movie Maker. Основные сведения о сборниках, проектах и фильмах. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Основные правила съемки видеоматериалов и монтажа фильма. Импорт материалов. Монтаж и сохранение проекта. Эффекты проекта. Уровень звука.

**Список литературы (основной и дополнительной)**

1. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). – СПб.: Питер, 2004.
2. Информатика. 10-11 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
3. Информатика. 5-6 кл. / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2004.
4. Информатика. 7-9 класс. Базовый курс. Практикум по информационным технологиям / Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.:Питер, 2003.
5. Куприянов Н.И. Рисуем на компьютере: Word, Photoshop, CorelDRAW, Flash. – СПб.: Питер, 2006.
6. Intel® "Обучение для будущего":Учеб. пособие – 7-е изд., испр. – М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2006. – 128 с. + CD.

**ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Программное обеспечение для факультатива является стандартным для большинства образовательных учреждений и ориентировано на программные продукты фирмы Microsoft:

* операционная система Windows XP;
* графический редактор Adobe Photoshop;
* текстовый процессор Word (2003, 2007);
* программа презентаций PowerPoint (2003, 2007);
* программа Gif-аниматор;
* программа киностудии Windows Live.

**КАЛЕНДАРНО-ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**Количество часов: всего 68 часов; в неделю 2 часа.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №**п/п** | **Дата проведения** | **Тема урока, лабораторной (№, тема), практической (№, тема), контрольной работы (№, тема) и т.д.** |
| **план** | **факт** |
| **Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint (14 ч.)** |
|  | 04.09 |  | Вводное занятие. Правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики |
|  | 08.09 |  | Мультимедиа технологии. Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение |
|  | 11.09 |  | Открытие презентации и сохранения ее в различных форматах |
|  | 15.09 |  | Создадим презентацию, напишем рассказ. |
|  | 18.09 |  | Вставка текста на слайд . Наведём красоту и порядок. |
|  | 22.09 |  | Требования к тексту и заголовкам, как привлечь внимание. Рисунки на слайдах |
|  | 25.09 |  | Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков |
|  | 29.09 |  | Использование анимации на слайдах презентации |
|  | 02.10 |  | Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах |
|  | 06.10 |  | Слайд - фильм. |
|  | 09.10 |  | Настройка показа презентации |
|  | 13.10 |  | Доработка презентаций |
|  | 16.10 |  | Итоговая работа. Мультфильмы своими руками |
|  | 20.10 |  | Мультзачёт |
|  | **Модуль 2. Компьютерная графика (24 ч.)** |
|  | 23.10 |  | Основы работы на ПК. Растровая графика. |
|  | 27.10 |  | Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Adobe Photoshop |
|  | 30.10 |  | Изучения интерфейса программы |
|  | 10.11 |  | Изучение панели инструментов |
|  | 13.11 |  | Изучение и применение слоев и фильтров |
|  | 17.11 |  | На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаём витражи |
|  | 20.11 |  | Преобразования формы. Рисуем бабочку |
|  | 24.11 |  | Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка |
|  | 27.11 |  | Векторная графика 1 |
|  | 01.12 |  | Векторная графика 2 |
|  | 04.12 |  | Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop |
|  | 08.12 |  | Обработка изображений с помощью программы Adobe Photoshop |
|  | 11.12 |  | Коллаж |
|  | 15.12 |  | Фотомонтаж |
|  | 18.12 |  | Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа |
|  | 22.12 |  | Удивительные возможности сканера. |
|  | 25.12 |  | Программа для сканирования изображений |
|  | 11.01 |  | Сканирование, обработка и сохранение изображений |
|  | 13.01 |  | Анимация и её последствия. |
|  | 18.01 |  | Анимация и её последствия. Создаём движение |
|  | 20.01 |  | Дополнительно. Рисунки символами |
|  | 01.02 |  | Дополнительно. Рисунки символами |
|  | 03.02 |  | Зачётная работа по теме "Компьютерная графика" |
|  |  |  | Зачётная работа по теме "Компьютерная графика" |
|  |
| * + - 1. Модуль 3. Создание фильмов с помощью программ Windows Movie Maker и Nero Vision (30ч)
 |
| **1** |  |  | Как создать фильм, какие программы. |
| **2** |  |  | Что такое Windows Movie Maker |
| **3** |  |  | Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker |
| **4** |  |  | Изучение интерфейса программы Windows Movie Maker |
| **5** |  |  | Функции и параметры Windows Movie Maker |
| **6** |  |  | Функции и параметры Windows Movie Maker |
| **7** |  |  | Создание фильмов. Сценарий и монтаж |
| **8** |  |  | Создание фильмов. Сценарий. |
| **9** |  |  | Создание фильмов. Монтаж. |
| **10** |  |  | Создание фильмов. Текстовое сопровождение |
| **11** |  |  | Создание фильмов. Кино |
| **12** |  |  | Создание фильмов. Музыка |
| **13** |  |  | Что такое Nero Vision |
| **14** |  |  | Изучение интерфейса программы Nero Vision |
| **15** |  |  | Изучение интерфейса программы Nero Vision |
| **16** |  |  | Функции и параметры Nero Vision |
| **17** |  |  | Функции и параметры Nero Vision |
| **18** |  |  | Создание фильмов. Сценарий и монтаж |
| **19** |  |  | Создание фильмов. Сценарий. |
| **20** |  |  | Создание фильмов. Монтаж. |
| **21** |  |  | Создание фильмов. Текстовое сопровождение |
| **22** |  |  | Вставка видеопереходов |
| **23** |  |  | Создание фильмов. Кино |
| **24** |  |  | Создание фильмов. Музыка |
| **25** |  |  | Кинозачёт. |
| **26** |  |  | Кинозачёт |
| **27** |  |  | Защита проекта |
| **28** |  |  | Защита проекта |
| **29** |  |  | Дополнительный материал. |
| **30** |  |  | Зрительные иллюзии |