

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 32
городского округа Тольятти

Согласовано

«Утверждаю»

Директор МБУ школы № 32

О.В.Федорахина

«____» _____ 2013г.

Рассмотрено и рекомендовано
к утверждению на М/о учителей
информатики и технологии
Протокол №__ от _____ 2013г.
Руководитель М/о Платошина Н.В.

Программа внеурочной деятельности
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Возраст обучающихся: 5-6 класс
Срок реализации: 2 года

Авторы:

Платошина Н.В., учитель информатики
Штейнбок О.П., учитель информатики

Тольятти, 2013г.

Направление программы: общеинтеллектуальное (для учащихся 5 – 6 классов)

1. Введение

Актуальность:

В современном мире людям приходится иметь дело с огромными потоками самых разнообразных сведений, новостей, данных и сообщений. Обучающиеся с начальной школы ведут проектную деятельность, принимают участие в научно-исследовательских конференциях, где при защите проектов необходимо так преподнести информацию, чтобы слушатели могли понять и оценить её значимость и необходимость. Чтобы донести до окружающих подобную информацию, необходимо создать качественную презентацию, которая поможет продемонстрировать всем заинтересованным лицам свои идеи и достичь, в конечном счете, требуемых результатов.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, предъявляют высокие требования к интеллекту работников. Информационные технологии, предъявляющие высокие требования к интеллекту работников, занимают одну из лидирующих позиций на международном рынке труда. Но если навыки работы с конкретной техникой можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определённые природой сроки, таковым и останется. Опоздание с развитием мышления – это опоздание навсегда. Поэтому для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей, осознанию принципов организации) и синтезу (созданию новых схем, структур и моделей).

Таким образом, актуальность введения внеурочного занятия «Компьютерная графика» становится необходимостью, продиктованной временем. Пользоваться информационными средствами, уметь работать с информацией так же необходимо, как читать, писать и считать. Еще недавно работа с информационными ресурсами была простой, неавтоматизированной. Сегодня требуется умение быстро находить нужную информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и умение представить информацию окружающим.

Программа внеурочной деятельности «Компьютерная графика» составлена на основе примерной программы по информатике и ИКТ (авторы Горячев А.В., Островская Е.М. модули «Конструктор мультфильмов «Мульти – Пульти» и «Конструктор игр»), рекомендованной Министерством образования и науки РФ.

2. Пояснительная записка

Цель: Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

Задачи:

1. овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
2. развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
3. освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира; формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
4. воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ВНЕУРОЧНОГО ЗАНЯТИЯ

Формы и методы содержания обучения информатике по данной программе должно проходить в компьютерном классе с использованием мультимедийного проектора, экрана. Занятия происходят один раз в неделю. Преподавание построено в соответствии с принципами валеологии «не навреди». На каждом занятии обязательно проводится физкультминутка, за компьютером обучающиеся работают 15-20 минут. Сразу после работы за компьютером следует минутка релаксации – обучающиеся выполняют упражнения для глаз и кистей рук.

ФОРМЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАБОТЫ С ДЕТЬМИ

- ✓ Коллективная и индивидуальная работа;
- ✓ Работа в парах;
- ✓ Работа в малых группах;
- ✓ Практическая работа за компьютером;

ОСНОВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

- ✓ Беседа;
- ✓ Игра: познавательная, развивающая;
- ✓ Проектная работа;
- ✓ Практическая работа;
- ✓ Наглядный пример.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Тема модуля	Количество часов
5 класс		
1	Работа с графикой	5
2	Конструктор мультфильмов (знакомство)	11
3	Создание собственного мультфильма	18
6 класс		
1	Виды компьютерных игр	3
2	Конструктор игр	11
3	Создание индивидуальной игры	20
Итого		68

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять* и *высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом и придуманных самостоятельно ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения);
- выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- *Определять* и *формулировать* цель деятельности.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- *Учиться высказывать* своё предположение (версию).
- *Учиться работать* по предложенному учителем плану.
- *Учиться отличать* верно выполненное задание от неверного.
- *Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.*
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.

- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать, группировать* и оживлять действия героев.

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать и понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам;
- выделять существенные признаки предметов;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- классифицировать явления, предметы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения
- давать определения тем или иным понятиям;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- уметь создавать рисунки в программе графический редактор Paint;
- уметь проводить анализ при решении логических задач и задач на внимание;
- иметь понятие о множестве;
- уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества;
- уметь находить общий признак предмета и группы предметов;
- уметь конструировать фигуру из её частей;
- уметь находить истинное и ложное суждение;
- уметь классифицировать предметы по нескольким свойствам.

3. КАЛЕНДАРНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ занятия	Тема модуля	Тема занятия	Количество часов
5 класс			
1	Работа с графикой	Что такое мультфильм?	1
2-3		Основные принципы создания мультфильма.	2
4		Работа с сюжетом.	1
5-6		Рисование ручное.	2
7-8		Рисование с использованием компьютера.	2
9-10	Конструктор мультфильмов	Знакомство с программой.	2
11		Коллекция ресурсов.	1
12-15		Создание фильма по образцу.	4
16		Ключевые кадры.	1
17-20	Создание мультфильмов	Создание фильма, используя коллекцию ресурсов (групповая работа).	4
21-24		Создание фильма, используя коллекцию ресурсов (индивидуальная работа).	4
25-34		Создание собственного мультфильма с прорисовыванием героев.	10
ИТОГО:			34
6 класс			
1	Виды компьютерных игр	Что такое компьютерная игра	1
2-3		Основные принципы создания игры (порядок действий)	2
4-5		Знакомство с программой	2
6		Пример готовой игры	1
7-10		Создание игры с помощью конструктора	4
11-12	Конструктор игр	Коллекция ресурсов (уровни, препятствия, противники, ловушки, бонусы)	2
13-14		Знакомство с операциями	2
15-19		Создание групповой игры	5
20-24	Создание игры	Создание индивидуальной игры с использованием коллекции ресурсов	5
25-34		Создание игры с использованием компьютерной графики (прорисовывание героев)	10
ИТОГО:			34

4. ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ

В ходе реализации программы «Компьютерная графика» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

Первый уровень результатов — приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, понимания построения графического рисунка.

На I уровне ученики имеют представление:

- о правилах работы на компьютере;
- о различных видах информации, в т.ч. графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение обучающимися опыта работы на компьютере.

На II уровне ученики соблюдают:

- правила работы на компьютере;
- алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

5. ОЖИДАЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОГРАММЫ

1. Использование полученных знаний и умений в различных видах деятельности.
2. Появление потребности в саморазвитии и реализации своих способностей.

6. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Достижение результатов первого уровня и частично второго.

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).
- **Текущий, в форме наблюдения**:
 - прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
 - рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
 - контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.
- **Итоговый контроль** в формах
 - практические работы;
 - творческие работы обучающихся;

- презентация своей работы.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

Литература:

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996.
2. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
3. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
4. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования./ Министерство образования Российской Федерации. – Москва, 2004
5. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
6. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989
7. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000
8. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.