|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **согласовано**  **Заместитель директора**  **по учебно – воспитательной работе**  **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г.** |  | **утверждаю**  **Директор Ефимова М.М.**  **Приказ №\_\_\_\_\_от «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022г.** |

**Рабочая программа**

**Кружка**

**«Мир информатики»**

**НА 2022/2023УЧЕБНЫЙ ГОД**

**(1 часов в неделю, за год 35 часов)**

Разработчик

Учитель информатики

Корбукова О.А.

2022

**Раздел I. Пояснительная записка.**

**Программа – модифицированная.**

**Направленность программы** – **научно - техническая.**

**Новизна программы**.

Программа содержит дополнительный изучаемый материал, значительно расширяет возможности формирования навыков работы на компьютере, изучения проектной деятельности с использованием информационных технологий. Специфика занятий кружка состоит в том, что они строятся на – предметно-практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

**Актуальность программы.**

При обычном обучении информатики, информационные технологии изучаются очень мало и поздно, и учащиеся, как правило, не готовы успешно выступать на олимпиадах по информатике, теряют интерес к предмету. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего «погружения» учащихся в мир информационных технологий, что важно для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Она рассчитана на сотворчество и сотрудничество педагога и обучающихся. 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 его мышления и других психических процессов в условиях компьютеризированной

игровой и учебной деятельности.  
Данная программа дает возможность детям творчески мыслить, находить самостоятельные индивидуальные решения, а полученные умения и навыки применять в жизни. Развитие творческих способностей помогает также в профессиональной ориентации подростков.

**Педагогическая целесообразность**

В представленной программе обуславливается возможностью повысить результативность обучения информатике при параллельном преподавании школьного основного курса и данного дополнительного, расширить мировоззрение учащихся, повысить предметные и межпредметные знания и умения, подготовки учащихся успешно освоить учебный материал и участвовать в олимпиадах, конкурсах.

**Отличительная особенность данной дополнительной программы от существующих образовательных программ**в том, что изучается материал, слабо представленный в программе основного курса информатики, материал систематизирован, доступно и логично излагается, направлен на практику применения ИКТ и подготовку к олимпиадам на развитие творчества и самостоятельности учащихся. На занятиях созданы структура деятельности, создающая условия для творческого развития обучающихся и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности.

**Возраст детей** участвующих в реализации данной программы с 13 до15 лет.

**Формы и режим занятий.**

Используются три основные формы обучения:

* **урочная форма**, в которой учитель объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий на компьютере, ученики выполняют практические и творческие работы под руководством учителя;
* **внеурочная форма**, в которой учащиеся после уроков (дома или в компьютерном классе) самостоятельно выполняют практические задания, проекты, конкурсные работы;
* **дистанционно-сетевая**, в которой учащиеся получают информацию и обмениваются результатами работы между собой и с учителем по глобальной сети, участвуют в сетевых олимпиадах и конкурсах.

**Раздел II. Содержание программы.**

**Объем программы – 35 часа.**

**Цель программы**:

воспитание и развитие познавательной активности обучающихся в области информационных технологий.

**Задачи программы**:

1. Развивать интеллектуальные способности и познавательный интерес обучающихся;
2. Быстро ориентироваться в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве;
3. Получать, использовать и создавать разнообразную информацию;
4. Принимать обоснованные решения и решать жизненные проблемы на основе полученных знаний, умений и навыков;
5. Повышать интерес школьников в области информатики.
6. **Освоение и систематизация знаний**информационных технологий**;**
7. **Овладение умениями**использовать информационные технологии в создании разнообразной информации;
8. **Воспитание**культуры проектной деятельности, в том числе умения планировать, работать в коллективе; чувства ответственности за результаты своего труда, используемые другими людьми; установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, недопустимости действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
9. **Приобретение опыта**создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов различного типа с помощью современных программных средств; коллективной реализации информационных проектов, преодоление трудностей в процессе интеллектуального проектирования, информационной деятельности в различных сферах, востребованных на рынке труда; решения олимпиадных задач.

**Нормативный срок освоение программы – 1 год.**

**Планируемые результаты.**

* умение планировать и осуществлять проектную и исследовательскую деятельность;
* способность презентовать достигнутые результаты, включая умение определять приоритеты целей с учетом ценностей и жизненных планов;
* самостоятельно реализовывать, контролировать и осуществлять коррекцию своей деятельности на основе предварительного планирования;
* способность использовать доступные ресурсы для достижения целей;
* осуществлять выбор конструктивных стратегий в трудных ситуациях;
* способность создавать продукты своей деятельности, востребованные обществом, обладающие выраженными потребительскими свойствами;
* сформированность умений использовать все необходимое многообразие информации и полученных в результате обучения знаний, умений и компетенций для целеполагания, планирования и выполнения индивидуального проекта.

**Организационно – методические условия.**

**Аппаратные средства**

1. Персональный компьютер - рабочее место учителя и учащихся
2. Мультимедиапроектор
3. Интерактивная доска
4. Принтер (лазерный)
5. Устройства вывода звуковой информации (наушники, колонки,

микрофон)

1. Устройства для ручного ввода текстовой информации и

манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь)

1. Сканер
2. 3-д принтер
3. Камера

**Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый

редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу

разработки презентаций и электронные таблицы.

1. Мультимедиа-проигрыватель (входит в состав операционных систем)
2. Браузер (входит в состав операционных систем или др.).
3. Программа для редактирования аудиофайлов Audacity
4. Программа для создания музыкальных композиций FL Studio
5. Программа для верстки книг, журналов Adobe In Design
6. Программа для создания дизайна помещений Remplanner
7. Программа для создания интерактивных заданий и тестов Hot Potatoes
8. Программы по создании анимации Stop Motion Studio, Мульти-пульти
9. Программа по созданию 3-д графики Blender
10. Программа для работы с видеофайлами Movavi

**Методика.**

**Основным методом обучения** в данном курсе является **метод проектов**.

Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Роль учителя состоит в кратком по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения практического задания.

* Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере. Кроме выполнения проектов учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

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.

Наиболее удачная форма организации труда – **коллективное выполнение работы.** Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

**Основные дидактические принципы программы:**

* доступность и наглядность;
* последовательность, систематичность обучения и воспитания;
* учет возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Например, по мере обучения выполняются все более и более сложные задания, оттачивается мастерство, исправляются ошибки. Обучаясь по программе, учащиеся проходят путь от простого к сложному, с учетом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне. Программа основывается на доступности материала и построена по принципу «от простого к сложному». Тематика занятий разнообразна, что способствует творческому развитию ребенка, фантазии, самореализации. Обучение строится таким образом, чтобы учащиеся хорошо усвоили приемы работы с ИКТ. Постепенно образуется система специальных навыков и умений, формируется интерес к творчеству, пробуждается желание творить самостоятельно - одна из главных задач руководителя кружка.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | **Разделы и**  **темы** | **Количество**  **часов** |
| **Тема 1. Введение** | | **1** |
| 1 | Вводное занятие. Цели и задачи кружка. Инструктаж по технике безопасности. | 1 |
| **Тема 2. Графика и анимация** | | **6** |
| 2 | Знакомство с графическим редактором Gimp | 1 |
| 3 | Создание рисунка в  Gimp | 1 |
| 4 | Способы создания анимации | 1 |
| 5 | Создание анимации в Gimp | 1 |
| 6 | Создание анимации в конструкторе мультфильмов Мульти-пульти | 1 |
| 7 | Создание анимации в Stop Motion Studio | 1 |
| **Тема 3. 3-д моделирование и печать** | | **5** |
| 8 | Программы по созданию 3-д моделей | 1 |
| 9 | 1. Интерфейс и возможности программы Blender | 1 |
| 10 | Создание модели в Blender | 1 |
| 11 | Устройство и принцип работы 3-д принтера | 1 |
| 12 | Создание объемной модели на 3-д принтере | 1 |
| **Тема 4. Видеомонтаж** | | **4** |
| 13 | Программы для работы с видеофайлами. | 1 |
| 14 | Интерфейс и возможности программы Movavi | 1 |
| 15 | Редактирование видео в Movavi | 1 |
| 16 | Создание поздравительного видеоролика | 1 |
| **Тема 5. Аудиоредактор** | | **6** |
| 17 | Программы по созданию и редактированию аудио-файлов. | 1 |
| 18 | Интерфейс и возможности программы Audacity | 1 |
| 19 | Создание аудиофайла на свободную тему | 1 |
| 20 | Программы для создания музыки | 1 |
| 21 | 1. Интерфейс и возможности программы FL Studio | 1 |
| 22 | 1. Создание музыкального отрывка | 1 |
| **Тема 6. Верстка** | | **5** |
| 23 | Программы для верстки книг, журналов и т.д. | 1 |
| 24 | Интерфейс и возможности программы Microsof Office Publisher. | 1 |
| 25 | Создание буклета | 1 |
| 26 | Интерфейс и возможности программы Adobe In Design | 1 |
| 27 | Создание макета газеты | 1 |
| **Тема 7. Дизайн проекты** | | **3** |
| 28 | Программы для создания дизайн проектов | 1 |
| 29 | Интерфейс и возможности программы Remplanner | 1 |
| 30 | Создание дизайна комнаты | 1 |
| **Тема 8. Интерактивные задания и тесты** | | **3** |
| 31 | Программы для создания интерактивных заданий и тестов | 1 |
| 32 | Интерфейс и возможности программы Hot Potatoes | 1 |
| 33 | Создание теста на свободную тему | 1 |
| **Тема 9. Web-сайт** | | **2** |
| 34 | **Способы создания Web-сайтов.** | 1 |
| 35 | Создание  **Web-сайт с помощью конструктора сайтов** | 1 |
| **Итого** | **За год** | **35** |