

**« Утверждаю»**

**Директор школы:\_\_\_\_\_Т.Д.Айбазов**

Приказ № 152 от 31.08 2020г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КРУЖКА**

**«Информзнайка»**

**в центре цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»**

**на 2020-2021 учебный год**

# **1.Раздел. Пояснительная записка**

**ПРЕДМЕТ: ИНФОРМАТИКА**

**КЛАСС: 8**

**Количество часов в год: 34**

**В неделю: 1 час.**

Предмет информатика изучается в нашей школе учащимися с 7 по 11 класс.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому программа данного кружка отражает потребности учащихся 8 класса в обучении созданию мультимедиа объектов, которые могут успешно быть использованы на различных уроках как дополнительный материал. Главная задача мультимедиа-презентации - удивить слушателя, заинтересовать его, вызвать нужную эмоцию и донести главные мысли до слушателя.

**Решение задачи предполагает:**

- 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.

Данная программа рассчитана на 1 год обучения детей 13-14 лет. Занятия проводятся 1 раз в неделю. Всего 34 часа. Программа имеет практическую направленность.

**Цель:**

- 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.
- Создание условий для изучения основ 3D моделирования, развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка через программу Paint 3 D

**Задачи:**

**Образовательные:**

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

**Воспитательные:**

- Формирование потребности в саморазвитии
- Формирование активной жизненной позиции
- Развитие культуры общения

**Развивающие:**

- Развитие деловых качеств, таких как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- Развитие чувства прекрасного

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. Основу теоретической части курса составляют материалы, подробное изложение которых представлено в методической копилке. 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, среди которых родители. В конце обучения - конкурс презентаций. Защита творческих работ с использованием мультимедиа технологий.

### **Программа построена на принципах:**

*Доступности* - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

*Сознательности и активности* - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций центра «Точка роста», в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения. Кабинет формирования цифровых и гуманитарных компетенций центра «Точка роста» оборудован согласно правилам пожарной безопасности. Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, способны составить компьютерную презентацию любой сложности по выбранной теме создать и защитить проект.

## **Раздел 2. Требования к уровню подготовки учащихся**

### ***Знать:***

- интерфейс 3D Paint
- интерфейс MS PowerPoint;
- настройки эффектов анимации;
- правила вставки рисунка, диаграммы, графика, звука.;
- как создается слайд-фильм.

### ***Уметь:***

- создавать несложные 3D модели
- создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- создавать слайд-фильм.

## **Раздел 3.Содержание учебного курса**

### **1. *Графический редактор 3D Paint* – 7 ч.**

Вводное занятие. Техника безопасности в кабинете.

Знакомство с основными элементами трехмерной графики, с 3D моделями реальных объектов, с форматами графических файлов, с различными трехмерными редакторами. Знакомство с программой 3D Paint, создание виртуальных 3D-объектов в 3D графическом редакторе «Paint 3D», редактирование их, сохранение и использование их в различных работах.

### **2. *Power Point* – 27ч.**

Необходимость умения в современном мире создавать презентацию.

Просмотр презентаций учащихся- победителей конкурсов.

Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов. Настройка эффектов анимации. Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике. Создание презентации.

Научить использовать сканер для перевода информации в цифровой вид. Составление презентации о себе или по своим темам по изученным правилам. Демонстрация и просмотр всех презентаций. Подведение итогов работы кружка за год. Разгадывание кроссвордов по теме "Компьютерные презентации"

### **Техническое и программное оснащение**

1. Компьютерный класс
2. Программы 3D Paint ,PowerPoint
3. Сканер.
4. Принтер.
5. Колонки.
6. Мультимедиа проектор.
7. Экран
8. Микрофон.
9. Модем.
10. Цифровой фотоаппарат.
11. Цифровая видеокамера.
12. Дисковые накопители

## Раздел 4.Календарно-тематическое планирование.

<i>№ занятия</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во час.</i>	<i>Сроки изучения</i>	<i>Фактич.</i>
<b><i>Графический редактор 3D Paint – 7 ч.</i></b>				
1	Вводное занятие. Первоначальные сведения о курсе. Техника безопасности.	1		
2	Знакомство с программой 3D Paint . Меню в Paint 3D. Кисти в Paint 3D.	1		
3	Простые 3D фигуры. Первое знакомство	1		
4	Создание первого проекта Paint 3D	1		
5	Вырезание, удаление, копирование объектов с любых фотографий в 3D Paint	1		
6	Создание текста в Paint 3D	1		
7	Создание 3D открытки	1		
<b><i>Power Point – 27ч.</i></b>				
8	Основы работы в Power Point. Структура окна программы.	1		
9	Этапы и правила создания презентации.			
10	Содержание презентации. Этапы работы над презентацией	1		
11	Разметка слайдов.	1		
12	Оформление слайдов.	1		
13	Оформление слайдов.	1		
14	Вставка готового рисунка	1		
15	Вставка готового рисунка	1		
16	Создание графических объектов	1		
17	Создание графических объектов	1		
18	Вставка звука в презентацию	1		
19	Вставка звука в презентацию	1		
20	Вставка видеоклипа в презентацию	1		
21	Вставка видеоклипа в презентацию	1		
22	Вставка анимации текста и рисунка	1		
23	Вставка анимации текста и рисунка	1		
24	Заполнение слайдов.	1		
25	Заполнение слайдов.	1		
26	Заполнение слайдов.	1		
27	Оформление презентации. Титульная страница	1		
28	Создание управляющих кнопок в презентации.	1		
29	Создание управляющих кнопок в презентации.	1		
30	Работа над презентацией	1		
31	Работа над презентацией	1		
32	Работа над презентацией	1		
33	Демонстрация презентации	1		
34	Демонстрация презентации	1		

«Согласовано»

Зам.дир. по ВР \_\_\_\_\_ А.Д.Данаева

«\_\_» августа 2020 г.