

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 156
С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ИНФОРМАТИКИ
КАЛИНИНСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Рассмотрено
на заседании МО
(чл. МКФ №)

«28» августа 2017 г.
Муромовичев СВ
Ф. И. О.

Согласовано
на заседании
педагогического совета

Протокол от 30.08.17 № 52
Мамшикова Т.
Ф. И. О.

«Утверждаю»
Приказ от 31.08.17 № 150

Директор ГБОУ СОШ № 156
А.Е. Белик



**Рабочая программа
внеурочной деятельности
по общинтеллектуальному направлению
«Электронный вернисаж»
6 класс
2017-2018 учебный год**

«Электронный вернисаж»

Пояснительная записка

Настоящее время – это время перемен, когда государству нужны люди, способные принимать нестандартные решения, умеющие творчески мыслить.

В настоящее время информатизации обучения отводится ответственная роль в развитии и становлении активной, самостоятельно мыслящей личности, готовой конструктивно и творчески решать возникающие перед обществом задачи. Поэтому одна из основных задач современной школы состоит в том, чтобы помочь учащимся в полной мере проявлять свои способности, развить творческий потенциал, инициативу, самостоятельность.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках, обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Рабочая учебная программа (далее программа) «Электронный вернисаж» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности. Предлагаемая программа предназначена для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах. У обучающихся все чаще возникает потребность в самопрезентации, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих, что очень необходимо в современном мире.

Данная программа поможет детям освоить азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения. Вовсе не обязательно, что каждый из тех, кто посетит занятия, свяжет свою жизнь с творчеством, но понимание гармонии и цвета вполне может пригодиться. Позитивные эмоции и восторг детей – гарантированы!

Каждый ученик создает лично значимую для него образовательную продукцию - сначала простейшие анимированные объекты, затем все более их усложняя и, наконец, целые творческие проекты. В процессе создания презентации ученик может проявить себя и как режиссер, и как сценарист, и как художник и, наконец, как исполнитель.

Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят на каждом уроке с помощью рефлексии. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. При работе над проектами у учеников формируются навыки самостоятельной работы, навыки работы в группе, ребята учатся работать с различными источниками информации.

Основные формы организации занятий: лекционно-практические занятия, практикум, самостоятельные и групповые работы. Методическая установка курса – обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной работы по практическому созданию презентаций. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме индивидуальной работы, применяется и групповая работа. Предлагаемые занятия составляются таким образом, чтобы учащиеся изучили теоретический материал, который применяется на практических занятиях. Применение на практике полученных теоретических знаний позволяет учащимся овладеть умением создавать собственные презентации. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию активизации творческих способностей.

Основные принципы программы

Принцип системности

Реализация задач через связь внеурочной деятельности с учебным процессом.

Принцип гуманизации

Уважение к личности ребёнка. Создание благоприятных условий для развития способностей детей.

Принцип опоры

Учёт интересов и потребностей учащихся; опора на них.

Принцип обратной связи

Каждое занятие должно заканчиваться рефлексией. Совместно с учащимися необходимо обсудить, что получилось и что не получилось, изучить их мнение, определить их настроение и перспективу.

Принцип успешности

И взрослому, и ребенку необходимо быть значимым и успешным. Степень успешности определяет самочувствие человека, его отношение к окружающим его людям, окружающему миру. Если ученик будет видеть, что его вклад в общее дело оценен, то в последующих делах он будет еще более активен и успешен. Очень важно, чтобы оценка успешности ученика была искренней и неформальной, она должна отмечать реальный успех и реальное достижение.

Принцип стимулирования

Включает в себя приёмы поощрения и вознаграждения.

Материально-техническое обеспечение: доска, компьютеры (по количеству воспитанников или 1 на двоих), компьютер учителя, мультимедийная установка, сканер.

Цели курса:

знакомство учащихся с современными принципами и методами создания фильмов на программе Windows Movie Maker;

- развитие творческих и дизайнерских способностей учащихся, умение работать в группе;
- использование теоретических знания для решения практических работ творческого характера;
- удовлетворение познавательных потребностей обучающихся.

Задачи курса:

- дать общее представление о приложении Windows Movie Maker;
- превратить его в понятную и комфортную среду пользования;
- обучить основным правилам и приемам работы в Windows Movie Maker
- использовать Windows Movie Maker для решения практических задач;
- познакомить с основами дизайна программы;
- развить воображение и художественный вкус;
- закреплять полученные навыки работы на компьютере;
- получать и развивать теоретические знания и практические навыки в области создания презентации;
- формировать и развивать навыки самостоятельной работы, самообучения и творческого подхода при выполнении задания;
- способствовать правильной оценке учащимися своего потенциала с точки зрения образовательной перспективы.

Место курса в учебном плане

Рабочая программа внеурочной деятельности «Электронный вернисаж» ориентирована на учащихся 6 классов и направлена на развитие творческих способностей учащихся, привития интереса к информатике, развитие компьютерной грамотности, расширения кругозора учеников.

Программа курса неразрывно сочетает теоретическую подготовку и освоение практических приёмов работы. Полученные навыки учащиеся смогут использовать в области создания фильмов.

Программа рассчитана на 35 часов в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 40 минут. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Формы подведения итогов

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные фильмов, фото альбомов и т.п.).

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом уроке. Итоговый контроль - в форме защиты проектов.

Основой для оценивания деятельности учащихся являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию.

Проверкой достигаемых учениками образовательных результатов могут служить:

- устные суждения педагога;
- самооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- текущая диагностика и оценка учителем деятельности ученика;
- текущий рефлексивный самоанализ ученика;
- публичная защита проектов.

Учитывая возрастные особенности учащихся, оценивание на занятиях осуществляется путём анализа того, что ученик выполняет хорошо и над чем ему следует поработать. Оценки не выставляются.

В конце курса каждый учащийся выполняет индивидуальный проект в качестве зачетной работы. На последнем занятии проводится конференция, на которой учащиеся представляют свои работы и обсуждают их.

Выполненные учащимися работы включаются в их "портфель достижений".

Требования к результатам освоения содержания курса

Личностные:

положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Электронный вернисаж»;

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению одноклассников;
- способность к самооценке;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

Метапредметные:

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- классификация по заданным критериям;

- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планирование достижения этой цели, создание вспомогательных эскизов в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные:

- владение понятиями "слайд - шоу", "слайд", "анимация", "демонстрация", "дизайн фильма";
- умение спроектировать, изготовить и разместить на ПК анимированный, интерактивный слайд-фильм объемом 3 минуты;
- владение приемами организации и самоорганизации работы по изготовлению презентации;
- использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни для создания фильмов.

Содержание программы

Введение (2 часа)

Введение. Правила техники безопасности в компьютерном классе и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ. Правила поведения в кабинете информатики.

Вернисаж. Что это...?

Windows Movie Maker; Общий обзор (3 часа)

Что такое видеозаписи и слайд-шоу, заголовки, переходы кадров, основные эффекты, музыкальное и закадровое сопровождение. Понятие электронных публикаций. Примеры электронных публикаций. Изучение основного меню программы Windows Movie Maker.

Основы программы Windows Movie Maker их назначение и применение. Просмотр программных и технических средств, предназначенных для создания и демонстрации фильмов.

Программа подготовки фильмов Windows Movie Maker. Сохранение и редактирование фильмов.

Практическая работа № 1 «Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы Windows Movie Maker. Сохранение фильмов.

Практическая работа № 2 «Изучение основного меню программы Windows Movie Maker».

Сканирование изображений (2 часа)

Форматы сканеров. Характеристики сканеров. Программное обеспечение. Интерфейс. Инструментальная панель. Главное меню. Параметры сканирования.

Формат сканированных графических изображений.

Практическая работа № 3 «Сканирование фотографий и рисунков для иллюстрации материала».

Технология создания фильмов (22 часа)

Кадры. Выбор макетов и эффектов перехода. Последовательность действий при создании электронного фильма. Основные принципы дизайна. Дизайн фильма. Шаблоны и основные возможности анимацией. Принципы стилового оформления фильма. Цветовая схема и ее изменение.

Ввод и редактирование текста. Работа с графической информацией. Работа с сортировщиком фото материалов. Добавление анимационных эффектов, настройка параметров анимации. Вставка звука, музыки и видеоклипов в фильм.

Подготовка фильма к показу, демонстрация. Эффекты перехода и другие возможности Windows Movie Maker.

Практическая работа №4 «Знакомство с различными эффектами перехода кадров. Изучение общих инструментов программы»

Практическая работа №5 «О раскадровке и шкале времени

Практическая работа №6 «Выбор дизайна и темы фильма»

Практическая работа №7 «Импорт новой и уже существующие видеозаписи»

Практическая работа №8 «Импорт изображений и звукозаписей в фильм».

Практическая работа №9 «Усечение, монтаж и копирование импортированных аудио- и видеоклипов»

Практическая работа №10 «Добавление в проект переходов и эффектов».

Практическая работа №11 «Добавление в проект заголовков и титров к фильму».

Практическая работа №12 «Публикация фильма для предоставления различных способов общего доступа»

Разработка индивидуального творческого проекта (4 часа)

Индивидуальная работа по разработке творческого проекта.

Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Создание слайдов. Ввод текста на слайде. Сохранение файла. Вставка рисунков, видео, анимации. Смена слайдов. Редактирование презентации. Представление созданных проектов.

Конкурс творческих проектов (1 час)

Защита творческих проектов на конкурсе, награждение победителей дипломами, грамотами, ценными подарками.

Тематическое планирование

	Основное содержание по темам	Количество часов
1	Введение.	2
2	Windows Movie Maker; Общий обзор	3

3	Сканирование графических изображений.	2
4	Технология создания фильмов.	22
5	Разработка индивидуального творческого проекта.	4
6	Конкурс творческих проектов.	2
Всего:		35

Планируемые результаты изучения

В результате прохождения программного материала обучающиеся должны знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- назначение, основные программы Windows Movie Maker;
- основные понятия "видеофильм", "слайд", "анимация", "демонстрация", "дизайн фильма", "текст за кадром";
- пользоваться изученной терминологией;
- алгоритм и технологию создания фильмов;
- объекты, из которых состоит фильм и технологию работы с каждым объектом;
- общие операции с кадрами фильма.
- назначение и принцип работы сканера;

должны уметь:

- создавать фильмы с помощью программы Windows Movie Maker;
- создавать слайд и изменять настройки слайда;
- вставлять и форматировать текст, графику, звук, таблицы;
- применять анимацию;
- пользоваться различными эффектами перехода;
- настраивать режим смены слайдов;
- сканировать графические изображения;
- планировать показ;
- демонстрировать свою работу и защищать её.

должны владеть:

- навыками работы с группами инструментов среды Windows Movie Maker;
- культурой визуальной грамотности;

Литература

1. Пользователь персонального компьютера: практические задания [Текст]: методическое пособие / В.П. Жуланова, Т.Л. Кирюхина, Е.В. Тютюнникова и др. – Изд. 2-е, с измен. и доп. – Кемерово: Изд-во КРИПКИПРО, 2012. – 106 с.
2. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2011. – 223 с. (Стандарты второго поколения).
3. Внеурочная деятельность. Сборник заданий для развития познавательных способностей учащихся. 5-8 классы / Н.А. Криволапова. – М.: Просвещение, 2012. – 222 с. – (Работаем по новым стандартам).
4. Программы внеурочной деятельности. Художественное творчество. Социальное творчество: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Д.В.Григорьев, Б.В.Куприянов. – М.: Просвещение, 2011. – 80 с. – (Работаем по новым стандартам).
5. Самостоятельная работа учащихся с электронными образовательными ресурсами в условиях введения федеральных государственных образовательных стандартов нового поколения: учебно-методическое пособие/ под ред. Е. А. Востриковой. – Новокузнецк: МАОУ ДПО ИПК, 2012. – 96 с. – (Федеральные государственные образовательные стандарты нового поколения)
6. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. 2-11 классы: методическое пособие / составитель М.Н. Бородин. – 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 584 с.: ил.- (Программы и планирование).
7. Формирование ИКТ-компетентности младших школьников: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / [Е.И. Булин-Соколова, Т.А. Рудченко А.Л. Семенов, Е.Н.Хохлова]. – М.: Просвещение, 2012. – 128 с. (Работаем по новым стандартам).
8. Информатика. Сборник рабочих программ. 1-4 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений / Т.А. Рудченко, А.Л.Семёнов. – М.: Просвещение, 2011. – 55 с. ил.
9. Примерные программы по информатике для основной и старшей школы / под ред. С.А. Бешенкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 176 с. : ил. – (Программы и планирование).
10. http://ipk.kuz-edu.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=174&Itemid=87 - Методические рекомендации по реализации национально-регионального компонента по предмету «Искусство».
11. <http://www.school2100.ru/pedagogam/vdru/> - Конспекты уроков и методические материалы на каждый день.
12. <http://www.school2100.ru/pedagogam/collect/> - Учительская копилка

Календарно-тематическое планирование
Региональный компонент по курсу «Электронный вернисаж» для 6б класса
(1 час в неделю, 35 часов в год)

№ п/п	Основное содержание по темам	Кол-во часов	Дата проведения		Оборудование
			план	факт	
1	Введение. Введение. Правила техники безопасности в компьютерном классе и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ. Правила поведения в кабинете информатики.	1	6.09.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
2	Вернисаж. Что это...? Windows Movie Maker.. Общий обзор.	1			
3	Понятие электронных публикаций и фильмов. Примеры электронных публикаций. Программы для создания фильмов. Просмотр программных и технических средств, предназначенных для создания и демонстрации фильмов.	1	13.09.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
4	Практическая работа № 1 «Запуск и завершение работы, знакомство с элементами окна программы Windows Movie Maker. Сохранение фильмов.	1	20.09.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
5	Практическая работа № 2 «Изучение основного меню программы Windows Movie Maker».	1	27.09.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
Сканирование изображений					
6	Форматы сканеров. Характеристики сканеров. Программное обеспечение. Интерфейс. Инструментальная панель. Главное меню. Параметры сканирования. Формат сканированных графических изображений.	1	4.10.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
7	Практическая работа № 3 «Сканирование фотографий и рисунков для иллюстрации материала».	1	11.10.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
Технология создания фильмов с помощью программы Windows Movie Maker.					
8	Карды. Последовательность действий при создании фильма	1	18.10.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
9	Практическая работа №4 «Знакомство с различными эффектами перехода	1	25.10.14		Интерактивная доска, проектор,

10	кадров. Изучение общих инструментов программы» Основные принципы работы программы Windows Movie Maker.	1	1.11.14		ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
11		1	15.11.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
12	Работа с клипами в программе Windows Movie Maker. Создание короткого фильма о классе.	1	22.11.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
13	Работа с клипами в программе Windows Movie Maker. Создание короткого фильма о классе.	1	29.11.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
14	Практическая работа №5 «О раскадровке и шкале времени	1	6.12.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.

15	Практическая работа №5 «О раскадровке и шкале времени	1	13.12.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
16	Практическая работа №6 «Выбор дизайна и темы фильма»	1	20.12.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
17	Практическая работа №6 «Выбор дизайна и темы фильма»	1	27.12.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
18	Практическая работа №7 «Импорт новой и уже существующие видеозаписи»	1	17.01.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
19	Практическая работа №7 «Импорт новой и уже существующие видеозаписи»	1	24.01.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
20	Практическая работа №8 «Импорт изображений и звукозаписей в фильм».	1	31.01.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
21	Практическая работа №8 «Импорт изображений и звукозаписей в фильм».	1	7.02.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
22	Практическая работа №9 «Усечение, монтаж и копирование импортированных аудио- и видеоклипов»	1	14.02.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
23	Практическая работа №9 «Усечение, монтаж и копирование импортированных аудио- и видеоклипов»	1	21.02.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
24	Практическая работа №10 «Добавление в проект переходов и эффектов»	1	28.02.14		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
25	Практическая работа №10 «Добавление в проект переходов и эффектов».	1	7.03.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
26	Практическая работа №11 «Добавление в проект заголовков и титров к фильму».	1	14.03.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
27	Практическая работа №11 «Добавление в проект заголовков и титров к фильму».	1	21.03.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.

28	Практическая работа №12 «Публикация фильма для предоставления различных способов общего доступа»	1	4.04.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
29	Практическая работа №12 «Публикация фильма для предоставления различных способов общего доступа»	1	11.04.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.					
30	Создание собственного проекта (начало). Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария	1	18.04.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
31	Создание собственного проекта (продолжение). Создание фильма. Ввод текста в фильм. Сохранение файла.	1	25.04.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
32	Создание собственного проекта (продолжение). Вставка рисунков, видео, анимации.	1	9.05.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
33	Создание собственного проекта (окончание). Смена кадров. Редактирование фильма.	1	16.05.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
34	Создание собственного проекта (окончание). Смена кадров. Редактирование фильма.	1	23.05.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.
35	Представление созданных проектов. Конкурс творческих проектов	1	30.05.15		Интерактивная доска, проектор, ученические компьютеры, презентатор, нетбуки, сканер.