

Рабочая программа
дополнительного образования

Кружок «Медиацентр»

5-6 классы

Цель:

Более углубленное изучение и раскрытие особенно важных элементов программы по информатике.

Формирование у обучающихся 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:***

Научить обучающихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий

Включение обучающихся в практическую исследовательскую деятельность

Развитие мотивации к сбору информации.

Научить обучающихся 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

Планируемые результаты:***Знают:***

- правила безопасного пользования интернет – ресурсами;
- какие существуют типы социальных медиа, их преимущества;
- виды и типы рекламы, ее цели и задачи;
- общие принципы работы с Google – формами;

- инструменты для создания презентации в MS PowerPoint.
- основные правила и приемы работы с фотографией;
- правила работы с компьютером;
- основные пункты создания мультфильма;
- как составлять сценарий для видеосъемки, подбирать ракурс, монтировать видео;
- полезные комбинации клавиш для работы с компьютером.

Умеют:

- работать с программами Pencil2D и Pivot Animator, VSDC Free Video Editor;
- создавать презентации и анимации в MS PowerPoint и CANVA;
- пользоваться различными социальными – медиа, подбирать их под определенные задачи;
- пользоваться облачными ресурсами, создавать Google – формы;
- делать правильные фотокадры для мультипликации и анимации;
- строить сюжет мультфильма и анимации;
- снимать видеоролики;
- создавать рекламу;
- быстро печатать на клавиатуре;

**Содержание изучаемого курса дополнительного образования
Учебно-тематический план**

№	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма контроля
5 класс			
1	Интернет - безопасность	3	Создание буклета «Безопасность в сети»
2	Социальные медиа	5	Создание блога или сообщества
3	Реклама	3	Реклама предмета

4	Google - формы	6	Создание Google - формы
5	Презентация	8	Создание презентации
6	Анимация	6	Создание анимации
7	Фотография	5	Конкурс фотографии «Наконец-то лето!»
			Итого: 36 часов
8	Компьютерная грамотность	3	Тест
9	Презентация. Создание обучающего плаката.	2	Создание плаката
10	Мультипликация	10	Создание пластилинового мультфильма
11	Видеосъёмка	10	Съёмка видео на тему «Природа вокруг нас»
12	Монтаж	6	Создание видеоролика
13	Работа с клавиатурой	2	
14	Итоговая творческая работа	3	Защита творческой работы
			Итого: 36 часов
			Общее количество часов: 72

Содержание курса

5 класс

1. Интернет – безопасность (3 ч)
Компьютерные вирусы. Сети Wi-Fi. Кибербуллинг. Смартфон. Онлайн-игры. Фишинг или кража личных данных. Авторские права. Информационная безопасность и ее угрозы. Меры безопасности в интернете.
2. Социальные медиа (8 ч)
Популярные социальные сети и мессенджеры: их использование, достоинства и недостатки, цели. Инструменты продвижения в социальных сетях. Сайты: SMM – аудит. Разбор профиля в социальных сетях. Поиск информации. Работа с сетевыми ресурсами: форум, чаты, блог, телеконференции и т.д.
3. Реклама (3 ч)
Понятие реклама. История возникновения и развитие. Виды и задачи рекламы. Современный рынок рекламы, функции и цели. Средство распространение рекламы.
4. Google - документы (6 ч)
Понятие «облачный» сервис. Общие принципы работы с google-документами. Хранилища файлов и совместный доступ. Типы google-документов. Сетевой документ разных типов. on-line опросник.
5. Презентация (8 ч)
Правила хорошей и красивой презентации. MS PowerPoint: интерфейс, рисунки, таблицы, диаграммы, звуки и видео, гиперссылки. Конструктор слайдов. Знакомство с интернет-ресурсом CANVA. Анимация в MS PowerPoint.
6. Анимация (6 ч)
Знакомство с программами Pencil2D и Pivot Animator. Создание простейшей анимации.

7. Фотография

Основы фотографии. Анализ фотографии. Понятие ракурса. Виды и жанры фотографии. Приемы и правила фотосъемки. Режимы съемки.

- Практическая работа №1 «Создание буклета «Безопасность в сети»
- Практическая работа №2 «Создание блога или сообщества»
- Практическая работа №3 «Анализ сайтов»
- Практическая работа №4 «Поиск информации в интернете»
- Практическая работа №5 «Реклама предмета»
- Практическая работа №6 «Создание Google - формы»
- Практическая работа №7 «Создание и оформление презентации»
- Практическая работа №8 «Создание и оформление визитки в Canva»
- Практическая работа №9 «Разработка и создание анимации в PP»
- Практическая работа №10 «Разработка и создание анимации в Pencil2D»
- Практическая работа №11 «Фотосъемка статичных предметов»
- Практическая работа №12 «Фотосъемка портретов»

6 класс

1. Компьютерная грамотность (3 ч)

Загрузка ОС и порядок завершения работы. Удобства графического интерфейса. Рабочий стол. Панель задач. Окно — как основное понятие. Режим работы окна. Представление о файловой системе. Каталоги. Папки. Поиск, копирование, перемещение, удаление файлов и папок. Буфер обмена. Работа с группой объектов.

2. Презентация. Создание обучающего плаката. (2 ч)

Понятие «Обучающий плакат». Создание плаката.

3. Мультипликация (10 ч)

Знакомство с мультипликацией. Пластилиновый мультфильм своими руками. Разработка сценария будущего мультфильма. Создаём кадры для мультфильма (пластилинового, из обычных предметов, из сыпучих предметов, из природных материалов) – групповые и индивидуальные проекты. Создаем мульт-анимацию с помощью Canva.

4. Видеосъемка (10 ч)

Видеосъемка. Как брать интервью. Что снимаем и зачем. Человек в кадре. Правила съемки. Сценарий видеоролика. Съемка.

5. Монтаж (6 ч)

Знакомство с интерфейсом и возможностями программы VSDC Free Video Editor. Монтаж видео.

6. Работа с клавиатурой (2 ч).

Знакомства с полезными комбинациями клавиш. Онлайн тренажер для скорости печатания текста.

7. Итоговая творческая работа (3 ч.)

Обучающиеся самостоятельно выбирают какой продукт они будут создавать и на какую тему.

- 13. Практическая работа №13 «Компьютерная грамотность»

- 14. Практическая работа №14 «Создание обучающего плаката»
- 15. Практическая работа №15 «Лепка героев и декораций»
- 16. Практическая работа №16 «Разработка сценариев»
- 17. Практическая работа №17 «Создание мульт-анимации в CANVA»
- 18. Практическая работа №18 «Съемка видео-ролика»
- 19. Практическая работа №19 «Знакомство с VSDC Free Video Editor»
- 20. Практическая работа №20 «Я - монтажер»
- 21. Практическая работа №21 «Соревнования кто быстрее печатает».

Материально-техническое обеспечение.

Оборудование:

Компьютер.

Сканер.

Принтер.

Колонки.

Мультимедиа проектор.

Экран.

Микрофон.

Цифровой фотоаппарат.

Цифровая видеокамера.

Планшеты.

Штатив.

Программное обеспечение:

Операционная система Windows.

Программа для создания презентаций Microsoft Office PowerPoint.

Программы для создания анимации Pencil2D и Pivot Animator.

Программа для монтажа видео VSDC Free Video Editor.

Список литературы

1. Антивирусные системы – обучение онлайн. <http://compteacher.ru/antivirus/>. 16. Видеоуроки. Сообщество взаимопомощи учителей. <http://pedsovet.su/load/272>.
2. Алдошина О. Удивительная роль мультипликации //Искусство в школе. – 2007. – №. 6. – С. 83-83.
3. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа.- 2000. №1.
4. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.
5. Беньямин В. Краткая история фотографии. – Ad Marginem, 2013.
6. Горячев А.В., Шафрин Ю. А. Практикум по информационным технологиям. М.: Лаборатория базовых знаний, 2012.
7. Воронкин А. С. Социальные сети: эволюция, структура, анализ //Образовательные технологии и общество. – 2014. – Т. 17. – №. 1.
8. Деникин А. А. Американское и европейское видеоискусство 1960-2005 : дис. – Дис.... канд. культ: 24.00. 01/Гос. ин-т искусствознания. М, 2008.
9. Дыко Л. П. Основы композиции в фотографии. – Рипол Классик, 1989.
10. Зубрилин А. А. Викторины по информатике // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». 2005. № 2.
11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.
12. Кирилл и Мефодий. Сетевые компьютерные практикумы. <http://webpractice.cm.ru/>
13. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников/Начальная школа. – 2002, № 5.
14. Павлова И. М. Практические задания для работы в графическом редакторе // Информатика и образование. 2012. № 10.
15. Сонтаг С. О фотографии. – Ad Marginem, 2013.
16. Уэллс У., Мориарти С., Бернетт Д. Реклама. – Питер, 2007.
17. Чураков А. Н. Анализ социальных сетей //Социологические исследования. – 2001. – Т. 1. – С. 109-121.