

Приложение к образовательной программе
среднего общего образования
МАОУ Ленской СОШ
(утверждено приказом №130 от 30.08.2021г.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерное моделирование»

Среднее общее образование, 10-11 классы

Составитель:
Бушланов Юрий Михайлович
учитель физики, информатики,
первая кв. категория

Пояснительная записка

Направленность образовательной программы «Компьютерное моделирование» - техническая. Она ориентирована на изучение основных графических компьютерных программ в рамках их возможностей в области технического творчества. Обучающиеся получают широкий социальный опыт конструктивных взаимодействий и продуктивной деятельности. В творческой среде дополнительного образования, обеспечивающей возможности для раскрытия и эффективного развития способностей, формируется творческая, социально зрелая и активная личность, стремящаяся постоянному самообразованию, самосовершенствованию и самореализации на протяжении всей жизни.

Вид программы «Компьютерное моделирование»- модифицированная. **Уровень**- базовый.

Сегодня информатика рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. «Компьютерное моделирование» дает возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера.

Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. Без компьютерной графики невозможна ни одна современная мультимедийная программа.

Программа «Компьютерное моделирование» ориентирована на углубление и расширение знаний учащихся по теме «Графические редакторы» и предусматривает изучение различных видов графики, цветовых моделей, форматов графических файлов, выполнение лабораторных работ в различных графических редакторах. Данный курс раскрывает перед учащимися удивительные возможности компьютерной графики.

Актуальность программы заключается в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы «Компьютерное моделирование» не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление.

Обучающиеся получают представление о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики при создании изображений, коллажей, электронных презентаций. Обучающиеся приобретут навыки по технологии создания произведений на основе сочетания компьютерной графики и литературного слова.

Организация занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческой направленностью. Внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный, позитивный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить.

Воспитательное воздействие станет особенно актуальным, если знакомство с компьютерной графикой выйдет на уровень практической деятельности обучающегося и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, оформления обложек и вкладышей к аудио кассетам, дискам, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит видеть красоту реального мира. Отличительной особенностью является и использование нестандартных материалов при выполнении различных дизайн проектов.

Педагогическая целесообразность раскрывается через следующие принципы:

- тема занятия преподносится в простой, доступной для детей форме;
- включение обучающихся в активную творческую деятельность с предоставлением им широких возможностей для самовыражения средствами компьютерного моделирования

Цель:

Овладение навыками моделирования, конструирования и рисования, используя компьютерные программы и графические редакторы, создание оптимальных условий для самореализации личности.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать навыки работы с компьютерными программами и графическими редакторами;
- сформировать у детей навыки исследовательской деятельности: способность видеть проблему, рационально организовать свою деятельность;
- сформировать навыки умения моделировать с помощью компьютера, конструировать смоделированные модели из прикладных материалов, оформлять изделия.

Развивающие:

- развить интерес к компьютерным программам, графике, дизайну;
- развить креативные способности;
- развить композиционное мышление, художественный вкус, наблюдательность, творческое воображение;
- развить способность уверенно и легко владеть компьютером;
- развить смекалку, фантазию, исследовательское и изобретательское, развивающее мышления;
- развить интеллектуальные качества: внимание, память и т.д.;
- раскрыть возможности личности и творческого потенциала;
- развить глазомер, моторику рук, зрительную память.

Воспитательные:

- воспитать духовно-нравственную личность;
- воспитать добросовестное отношение к труду;
- воспитать толерантное отношение к окружающим;
- воспитать интерес к творческой работе;
- воспитать аккуратность, воображение, концентрацию внимания;
- воспитать трудолюбие, бережное отношение к экологии.

Возраст детей участвующих в реализации программы:

Программа адресована учащимся 15-17 лет. Наполняемость группы составляет 10 человек.

Объем программы.

Программа рассчитана на 2 года обучения -10 класс – 34 часа и 11 класс - 34 часов.

Формы организации образовательного процесса, виды занятий.

Групповые занятия, в процессе которых используются различные формы занятий:

- традиционные, комбинированные, индивидуальные занятия и т.д.;
- теоретические и практические занятия;
- досуговые и массовые мероприятия;
- мастер-классы.

Все коллективно-творческие дела проводятся по методике организации коллективно-творческих дел с созданием благоприятной и комфортной обстановке для детей.

Режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю с обязательным 10 минутным перерывом для отдыха детей в соответствии с СанПиН, в среду с 15.30 до 16.10

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности.

По окончании обучения учащиеся должны:

Знать:

- основную базовую информацию о персональном компьютере;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие конструирования.

Уметь:

- уверенно и легко владеть компьютером;
- использовать базовый набор инструментов и возможности графического редактора для создания собственных изображений;
- свободного ориентирования в графической среде операционной системы (открытие, создание, сохранение и т.д.);
- самостоятельно составлять композиции;
- видеть ошибки и уметь их исправлять;
- моделировать схемы при помощи компьютерных программ;
- конструировать разработанные модели;
- оформлять дизайн.

Планируемые образовательные результаты:

Личностные УУД:

- личностное, профессиональное, жизненное самоопределение;
- понимание значения различных видов информации;
- умение слушать и выделять главное, запоминать;
- формирование интереса к изучению графических редакторов, компьютерного моделирования через творческие задания, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
- способность к самооценке;
- уважительное отношение к другим участникам рабочего процесса.

Метапредметные:

Регулятивные УУД:

- планирование путей достижения цели;
- прогнозирование результатов;
- составление плана и последовательности действий;
- применение правил безопасного поведения при работе с инструментом и в компьютерном классе;
- умение самостоятельно контролировать и рационально использовать своё время.

Познавательные УУД:

- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- создание различных информационных объектов с использованием графического компьютерного редактора;
- создание целостного изображения, используя базовые геометрические фигуры;
- преобразование модели из простой в более сложную;
- сравнение объектов по заданным или самостоятельно определенным критериям;
- структурирование знаний;
- преобразование информации;
- использование ручного труда для создания полезных вещей.

Коммуникативные УУД:

- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками;
- управление поведением сверстников – коррекция, оценка действий сверстников;
- проявление уважения к сверстникам и педагогу;
- постановка вопросов – инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации.

Предметные:

- умение самостоятельно и мотивированно организовать свою познавательную деятельность;
- поиск нужной информации в источниках различного типа;
- участие в практической деятельности, приобщение к поисковой и творческой деятельности.

Формы и виды контроля.

Итоги результатов реализации программы подводятся педагогическим советом по представленному педагогом анализу результатов. Мониторинг качества образования осуществляется в течении всего года и делится на несколько этапов:

1. Начальный – проводится в начале учебного года в виде собеседований и фиксирует исходный уровень обучающегося.
2. Текущий – проводится в течение учебного года для выявления уровня овладения обучающимися знаниями, умениями и навыками.
3. Промежуточный – это результаты выполнения контрольных заданий, которые фиксируются в журнале учета работы объединения.
4. Итоговый – проводится в конце учебного года с целью определения уровня освоения образовательной программы, реализации поставленных задач.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- продуктивные формы: творческий проект;
- документальные формы подведения итогов: карты оценки результатов освоения программы.

Инструменты контроля:

- Диагностическая карта мониторинга результатов обучения.
- Мониторинг личностного развития обучающихся.
- Мониторинг результатов освоения программы.

IV. Учебно-тематический план

| | Название разделов и тем | Количество часов | | | | Формы занятий |
|-----------------|---|------------------|--------|----------|---------------------------------------|--------------------------------|
| | | всего | теория | практика | Индивидуальные занятия и консультации | |
| 1 | | | | | | |
| 10 класс | | | | | | |
| 1.1 | Введение. Основы техники безопасности. | 1 | 1 | 0 | 0 | Лекция беседа |
| 1.2 | Растровая и векторная графика. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция |
| 1.3 | Основные отличия растровой и векторной графики. | 2 | 0 | 1 | 0 | Лекция Практические занятия |
| 1.4 | Графические информационные объекты. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция Практические занятия |
| 2 | | | | | | |
| 2.1 | Техника создания изображений. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция |
| 2.2 | Симметрия в жизни и на экране. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция |
| 2.3 | Составление рисунка из фрагментов | 3 | 0 | 1 | 0 | Практические занятия |
| 2.4 | Составление рисунка из фрагментов | 2 | 0 | 1 | 0 | Практические занятия |
| 2.5 | Работа с текстом в графическом редакторе. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практические занятия |
| 2.6 | Итоговая работа | 2 | 0 | 1 | 0 | Практические занятия |
| 3 | | | | | | |
| 3.1 | Структура презентации. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция |
| 3.2 | Создание текстовых слайдов. | 2 | 1 | 0 | 0 | Лекция |
| 3.3 | Настройка презентации. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |

| | | | | | | |
|-----------------|---|---|---|---|---|---------------------|
| 3.4 | Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 3.5 | Вставка графических объектов в слайды. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 3.6 | Рисование форм и линий. | 2 | 0 | 1 | 0 | |
| 3.7 | Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 11 класс | | | | | | |
| 3.8 | Настройка показа слайдов. | 2 | 0 | 1 | 0 | |
| 3.9 | Добавление аудио- и видеоэффектов. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 3.10 | Настройка просмотра презентаций. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 4 | | | | | | |
| 4.1 | Подготовка к созданию мультфильма. | 2 | 1 | 0 | 0 | |
| 4.2 | Разработка сценария мультфильма. | 2 | 1 | 0 | 0 | Практическая работа |
| 4.3 | Создание слайдов мультфильма. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 4.4 | Редактирование слайдов | 2 | 0 | 1 | 0 | |
| 4.5 | Вставка звука и озвучивание героев мультфильма. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 4.6 | Соединение слайдов и сохранение мультфильма. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 4.7 | Просмотр мультфильмов. | 4 | 0 | 2 | 0 | |
| | | | | | | |
| 5.1 | Введение в Windows MovieMaker. Структура фильма. | 2 | 1 | 0 | 0 | Практическая работа |
| 5.2 | Вставка изображения. | 2 | 0 | 1 | 0 | |
| 5.3 | Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов. | 2 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 5.4 | Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов. | 1 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 5.5 | Вставка звука или музыки. Создание названий и титров. | 1 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 5.6 | Завершение создания фильма. | 1 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 5.7 | Создание собственного фильма | 1 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |

| | | | | | | |
|-----|---|---------------|-----------|-----------|----------|---------------------|
| 5.8 | Защита проекта | 1 | 0 | 1 | 0 | Практическая работа |
| 5.9 | Создание и защита коротких видеороликов | 1 | 0 | 1 | 0 | |
| | | | | | | Практическая работа |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | Всего: | 68 час | 10 | 31 | 0 | |

V. Содержание изучаемого материала

1. Введение. Организация рабочего места и правила поведения в кабинете вычислительной техники.

2. Освоение графического редактора Paint. Основы обработки графических изображений. Графический редактор, назначение и основные функции. Цвет. Инструменты. Копирование и перемещение. Симметрия. Вставки из файла, поворот, отражение и перемещение.

Практические работы: Создание изображений в растровом графическом редакторе. Создание изображений с помощью инструмента распылитель. Создание изображений с помощью кривой. Создание изображений с помощью ломанной линией. Создание изображений с помощью овалов и эллипсов. Создание орнамента. Конкурс рисунков.

3. Освоение программы MS PowerPoint. Структура презентации. Создание текстовых слайдов. Настройка презентации. Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. Группировка и разгруппировка объектов. Аудио- и видеоэффекты.

Практические работы: Создание презентации с использованием готового материала. Запись звука с использованием микрофона. Создание проекта в форме презентации.

4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS PowerPoint. Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма.

Практические работы: Создание собственного мультфильма.

5. Освоение программы Windows Movie Maker. Введение в Windows Movie Maker. Структура фильма. Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. Завершение создания фильма.

Практические работы: Создание фильма с использованием готового материала. Творческая работа.

Всего: 68 час.

VI. Календарный учебный график

| № п/п | Количество часов | Дата | Время проведения занятия | Тема занятия | Форма занятия | Место проведения | Форма контроля |
|---|------------------|-------|--------------------------|---|--------------------------------|---------------------|--|
| 1. Введение.(4 часа) | | | | | | | |
| 1 | 1 | 2.09 | 15.30-16.10 | Введение. Основы техники безопасности. | Лекция беседа | Кабинет информатики | Определение целей и задач работы. Вспоминаем правила работы в текстовом редакторе MSWord и MSPowerPoint |
| 2 | 2 | 9.09 | 15.30-16.10 | Растровая и векторная графика. | лекция | Кабинет информатики | Основы обработки графических изображений. |
| 3 | 3 | 16.09 | 15.30-16.10 | Основные отличия растровой и векторной графики. | лекция практическое занятие | Кабинет информатики | Графический редактор, назначение и основные функции |
| 4 | 4 | 23.09 | 15.30-16.10 | Графические информационные объекты. | лекция практическое занятие | Кабинет информатики | Графический редактор, назначение и основные функции |
| 2.Освоение графического редактора Paint. (8 часов) | | | | | | | |
| 5 | 1 | 30.09 | 15.30-16.10 | Техника создания изображений. | лекция | Кабинет информатики | Создание изображений в растровом графическом редакторе. |
| 6 | 2 | 7.10 | 15.30-16.10 | Симметрия в жизни и на экране. | лекция | Кабинет информатики | Создание изображений в растровом графическом редакторе. |
| 7 | 3 | 14.10 | 15.30-16.10 | Составление рисунка из фрагментов | практическое | Кабинет информатики | Создание орнамента. Конкурс рисунков. |
| 8 | 4 | 21.10 | | Составление рисунка из фрагментов | практическое | Кабинет информатики | Создание орнамента. |

| | | | | | | | |
|--|---|-------|-------------|--|---------------|---------------------|---|
| | | | 15.30-16.10 | | | ки | Конкурс рисунков. |
| 9 | 5 | 28.10 | 15.30-16.10 | Работа с текстом в графическом редакторе | практическое | Кабинет информатики | Создание орнамента. Конкурс рисунков. |
| 10 | 6 | 11.11 | 15.30-16.10 | Итоговая работа | практическое | Кабинет информатики | Конкурс рисунков. |
| 3. Освоение программы MS PowerPoint. (14 часов) | | | | | | | |
| 11 | 1 | 18.11 | 15.30-16.10 | Структура презентации. | теоретическое | Кабинет информатики | Создание презентации с использованием готового материала. |
| 12 | 2 | 25.11 | 15.30-16.10 | Создание текстовых слайдов. | теоретическое | Кабинет информатики | Создание презентации с использованием готового материала. |
| 13 | 3 | 2.12 | 15.30-16.10 | Настройка презентации. | практическое | Кабинет информатики | Создание презентации с использованием готового материала. |
| 14 | 4 | 9.12 | 15.30-16.10 | Выбор дизайна презентации, фон слайда, перестановка слайдов. | практическое | Кабинет информатики | Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. |
| 15 | 5 | 16.12 | 15.30-16.10 | Вставка графических объектов в слайды. | практическое | Кабинет информатики | Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. |
| 16 | 6 | 23.12 | | Рисование форм и линий. | практическое | Кабинет информатики | Дизайн и макеты слайдов. Вставка |

| | | | | | | | |
|--|----|-------|-------------|---|---------------|---------------------|---|
| | | | 15.30-16.10 | | | ки | графических объектов в слайды. |
| 17 | 7 | 13.01 | 15.30-16.10 | Группировка и разгруппировка форм; изменение и вращение форм. | практическое | Кабинет информатики | Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. |
| 18 | 8 | 20.01 | 15.30-16.10 | Настройка показа слайдов. | практическое | Кабинет информатики | Дизайн и макеты слайдов. Вставка графических объектов в слайды. |
| 19 | 9 | 27.01 | 15.30-16.10 | Добавление аудио- и видеоэффектов. | практическое | Кабинет информатики | Аудио- и видеоэффекты. |
| 20 | 10 | 3.02 | 15.30-16.10 | Настройка просмотра презентаций. | практическое | Кабинет информатики | Аудио- и видеоэффекты. |
| 4. Проект по созданию мультфильма с помощью программы MS PowerPoint. (16 часов) | | | | | | | |
| 21 | 1 | 10.02 | 15.30-16.10 | Подготовка к созданию мультфильма. | Теоретическое | Кабинет информатики | Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. |
| 22 | 2 | 17.02 | 15.30-16.10 | Разработка сценария мультфильма. | Теоретическое | Кабинет информатики | Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. |
| 23 | 3 | 24.02 | 15.30-16.10 | Создание слайдов мультфильма. | практическое | Кабинет информатики | Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. |

| | | | | | | | |
|----|---|-------|-------------|---|--------------|---------------------|---|
| 24 | 4 | 3.03 | 15.30-16.10 | Редактирование слайдов | практическое | Кабинет информатики | Мультфильм. Сценарий мультфильма. Этапы создания мультфильма. |
| 25 | 5 | 10.03 | 15.30-16.10 | Вставка звука и озвучивание героев мультфильма. | практическое | Кабинет информатики | Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма. |
| 26 | 6 | 17.03 | 15.30-16.10 | Соединение слайдов и сохранение мультфильма. | практическое | Кабинет информатики | Озвучивание героев мультфильма. Сохранение мультфильма. |
| 27 | 7 | 24.03 | 15.30-16.10 | Просмотр мультфильмов. | практическое | Кабинет информатики | Просмотр мультфильмов. |
| 28 | 8 | 31.03 | 15.30-16.10 | Просмотр мультфильмов. | практическое | Кабинет информатики | Просмотр мультфильмов. |

5. Освоение программы WindowsMovieMaker. (26 часов)

| | | | | | | | |
|----|---|-------|-------------|---|--------------------------------|---------------------|--|
| 29 | 1 | 7.04 | 15.30-16.10 | Введение в Windows MovieMaker. Структура фильма. | лекция практическое занятие | Кабинет информатики | Введение в Windows Movie Maker. |
| 30 | 2 | 14.04 | 15.30-16.10 | Вставка изображения в Windows Movie Maker. | практическое | Кабинет информатики | Вставка изображения. Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. |
| 31 | 3 | 21.04 | 15.30-16.10 | Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов. | практическое | Кабинет информатики | Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. |

| | | | | | | | |
|----|----|-----------|-----------------|---|--------------------|----------------------------|--|
| 32 | 4 | 28.0 4 | 15.30- 16.10 | Монтаж фильма. Настройка видеоэффектов и видео переходов | практическ ое | Кабинет информати ки | Монтаж фильма. Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. |
| 33 | 5 | 5.05 | 15.30- 16.10 | Вставка звука или музыки. Создание названий и титров. | практическ ое | Кабинет информати ки | Видеоэффекты и видео переходы. Звук и музыка. Создание названий и титров. |
| 34 | 6 | 12.0 5 | 15.30- 16.10 | Завершение создания фильма. | практическ ое | Кабинет информати ки | Завершение создания фильма. |
| 35 | 7 | 19.0 5 | 15.30- 16.10 | Создание собственного фильма | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 36 | 8 | 26.0 5 | 15.30- 16.10 | Защита проекта | защита проекта. | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 37 | 9 | 2.06 | 15.30- 16.10 | Создание и защита коротких видеороликов | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 38 | 10 | 9.06 | 15.30- 16.10 | Создание и защита коротких видеороликов | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 39 | 11 | 16.0 6 | 15.30- 16.10 | Создание и защита коротких видеороликов | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 40 | 12 | 23.0 6 | 15.30- 16.10 | Создание и защита коротких видеороликов | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |
| 41 | 13 | 30.0 6 | 15.30- 16.10 | Создание и защита коротких видеороликов | практическ ое | Кабинет информати ки | Творческая работа. |

VII. Методическое сопровождение программы

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Стены светлых тонов.

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

Аудио устройства

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в конкурсах; прохождение курсов.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Обучающийся, заходя в такой кабинет, вне всяких сомнений, настраивается на творческую и плодотворную работу.

Моей основной задачей становится развивать этот настрой, не давая ему угаснуть в течение занятия.

Организация воспитательного процесса

Метод воспитания - способ совместной деятельности воспитателя и воспитанника, в ходе которого у последнего формируются понятия, представления, суждения, убеждения, положительная мотивация, способы деятельности и качества личности.

Изучая проблему организации воспитательной работы в учреждениях дополнительного образования, можно выделить следующие группы методов воспитания обучающихся:

1. Методы организации коллектива: дисциплина и самоуправление.
2. Группа методов, содействующих формированию сознания:
 - 2.1. Методы убеждения: информация, поиск, дискуссия и взаимное просвещение.
 - 2.2. Методы педагогического стимулирования: требование, перспектива, поощрение, общественное мнение.

Методам воспитания сопутствует педагогическая техника. Она включает в себя искусство общения с учащимися, управление их поведением, действиями и поступками, посредством мимики и жестов, выразительной речи, приемов театральной педагогики.

Форма оценки качества реализации программы.

За период обучения в объединении «Компьютерное моделирование» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

- беседы;
- наблюдения;

- специальные тестовые задания;
- анализ открытых занятий;
- опросы обучающихся;
- карточки;

Наиболее распространенной формой контроля является открытое занятие. Оно проводится в конце первого полугодия и в конце второго, что позволяет сравнивать результаты и сделать заключение об эффективности программы.

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса.

Дидактический блок

Наличие методических и дидактических разработок, рекомендаций, пособий

для детского объединения «Компьютерное моделирование» разработала дидактические материалы:

1. Кроссворды

На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

1. Ребусы

Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

1. Презентации

Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме. Также главное отличие от подобных мультимедийных файлов - это непосредственное управление.

1. Раздаточный материал

В виде пошаговой деятельности по темам которые в тематических планах программы Movie Maker.

Операционная система Microsoft. Пакет программ офисного пакета Microsoft Office. Графический редактор Movie Maker.

VIII. Список литературы.

Для педагога

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. «Компьютер в нашей школе. Компьютер. Информатика Интернет» С. В. Симонович «Инфорком-Пресс» 2001 г.
3. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
4. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев
Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремова
Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
10. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Для обучающихся

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. *Общая информатика.*
3. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс: <http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
4. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>

5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Для родителей:

1. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
2. «Занимательная информатика» А. Ефремова Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
3. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
4. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Электронные ресурсы:

ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» на сайте: <http://school-collection.edu.ru>.

Общие образовательные сайты:

1. www.edu.ru федеральный портал Российское образование
2. www.school-collection.edu.ru
3. www.school.edu.ru
4. www.mon.tatar.ru

Электронные библиотеки:

- ru.wikipedia.org Википедия
- www.solnet.ee портал «Солнышко»
- www.1september.ru издательский дом «Первое сентября»
- www.eidos.ru/index.htm центр дистанционного образования детей

