






Управление образования города Батайска
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Центр развития детей и юношества на основе инновационных технологий»
(МБУ ДО «ЦИТ»)

РАССМОТРЕНО и СОГЛАСОВАНО
на заседании Методического совета
протокол № 1 от 28.08.2018 г.
 Н.А.Борисова
председатель

РАССМОТРЕНО и СОГЛАСОВАНО
на Педагогическом совете
Протокол № 1 от 28.08.2018 г.
Председатель  Н.Н.Хижняков



УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУ ДО «ЦИТ»
 Н.Н.Хижняков
28.08.2018 г.

Приказ № 95 от 28.08.2018 г.


ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
детского объединения
«Компьютерное моделирование»
(техническое направление)


Автор-составитель:

Долгополова Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Возраст обучающихся: 6-17 лет

Срок реализации: 3 года

СОГЛАСОВАНО
Председатель Управляющего совета
Протокол № 1 от 28.08.2018 г.
 В.А. Табунщикова

СОГЛАСОВАНО
Председатель ПК МБУ ДО «ЦИТ»
Протокол № 1 от 28.08.2018 г.
 О.Б. Ковалева

г. Батайск

Электронный адрес док.:
ЦИТ/Образовательные программы/2018-19

Рецензия
на образовательную программу детского объединения
«Компьютерное моделирование»,
разработанную педагогом дополнительного образования
МБУ ДО «ЦИТ» г. Батайска
Долгополовой Мариной Владимировной

Образовательная программа детского объединения «Компьютерное моделирование» разработана в соответствии с требованиями к учебно-программной документации дополнительного образования на основе «Методических рекомендаций в написании образовательных программ ДО детей» и «Примерных требований» (Пр. к письму МО № 06-1844 от 11.12.2006 г.).

Содержание, структура названной образовательной программы и ее оформление соответствует требованиям, предъявляемым к учебной документации организаций дополнительного образования.

В процессе реализации содержательного компонента рецензируемой программы автор планирует решать задачи предпрофильного и профильного обучения.

Учебный материал логично скомпонован по принципу «от простого к более сложному», что заинтересовывает обучающихся и повышает мотивацию самостоятельной работы по изучению компьютерных технологий.

Образовательная программа детского объединения «Компьютерное моделирование» достаточно актуальна, так как не только определена запросами дальнейшей жизни обучающегося и общества, но и направлена на использование в практической деятельности прикладных программ.

Анализ программы показал, что она способствует формированию у молодых людей навыка использования компьютерных технологий в различных сферах деятельности. Приобретенные компьютерной грамотности помогут обучающимся раскрыть потенциал электронно-технического творчества.

Педагог ДО определяет цели и задачи дополнительного образования детей с учетом развития и воспитания обучающихся, самостоятельно разрабатывает содержательный компонент образовательной деятельности, подбирает методы и технологии обучения, способствующие приобретению обучающимися дополнительных учебных и развивающих компетенций.

Педагог предусматривает самостоятельную мыслительную деятельность обучающихся, планирует использование информационных технологий обучения.

Содержание данной образовательной программы дает возможность реализовать предпрофильные задачи в процессе дополнительного образования.

Рассматриваемая образовательная программа соответствует требованиям и может быть реализована в учреждении дополнительного образования.

Рецензент:

Преподаватель информатики

Рецензия
на образовательную программу
детского объединения «Компьютерное моделирование»,
разработанную педагогом дополнительного образования
МБУ ДО «ЦИТ» г. Батайска
Долгополовой Мариной Владимировной

Дополнительная образовательная программа детского объединения «Компьютерное моделирование» была обсуждена и прошла первичную внутреннюю экспертизу на заседании Методического совета Центра. Были проанализированы все компоненты рецензируемой образовательной программы.

Данная образовательная программа разработана в соответствии с требованиями к учебно-программной документации дополнительного образования на основе «Методических рекомендаций в написании образовательных программ ДО детей» и «Примерных требований» (Пр. к письму МО № 06-1844 от 11.12.2006 г.).

Всесторонний анализ рецензируемой образовательной программы детского объединения «Компьютерное моделирование» показал следующие результаты:

- содержательный компонент образовательной программы представляет собой логическое сочетание теоретических и практических занятий, где материал изучается в соответствующей последовательности: от простого к сложному;
- цели, задачи и содержательный компонент рецензируемой образовательной программы представляют собой единую систему обучения основам компьютерного моделирования;
- структура рецензируемой программы соответствует требованиям нормативно-правовой документации;
- разработчик программы учитывает специфику дополнительного образования и адаптирует поставленные задачи по развитию творческих способностей детей в области моделирования на ПК;
- при разработке образовательной программы, педагог учитывает возрастные и индивидуальные способности детей, их склонности, состояние их здоровье, планирует применение здоровьесберегающих технологий;
- в образовательной программе отражено формирование различных компетенций в области электронных технологий, способствующих расширению знаний предпрофильного и основ профильного обучения;
- из пояснительной записки рецензируемой образовательной программы видно, что ПДО планирует вести не только образовательную, но и воспитательную деятельность, уделяя большое внимание самостоятельному формированию деятельностных компетенций;
- педагогом ДО продумана система разработки и использования методического обеспечения обучения: планируется использования продуктивных методов обучения, направленных на развитие креативных способностей, обучающихся в области моделирования;

В результате всестороннего анализа рецензируемой образовательной программы кружка «Компьютерное моделирование» можно сделать вывод: она разработана с учетом требований нормативных документов и может быть реализована в учреждении дополнительного образования детей как предпрофильная программа.

Рецензент:
Борисова Н.А.
ФИО

Подпись

Заместитель директора по
научно-методической работе
МБУ ДО «ЦИТ»
учреждение

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Образовательная программа детского объединения «Компьютерное моделирование» соответствует Закону РФ «Об образовании в РФ», Примерным требованиям к программам дополнительного образования (пр. к письму МО № 06-1844 от 11.12.2006 г), Уставу МБУ ДО «ЦИТ», Положению «О разработке образовательных программ в МБУ ДО «ЦИТ».

Образовательная программа «Компьютерное моделирование» имеет техническое направление и информационно-коммуникационную направленность.

Новизна данной образовательной программы основана на комплексном подходе, позволяющем по-новому решать проблемы дополнительного образования, применять инновационные методики преподавания, объединяя компьютерные и коммуникационные технологии. Новизна данной образовательной программы направлена на подготовку обучающихся, способных жить в современных условиях и стать компетентным, мобильным, с высокой технической культурой, готовым к принятию самостоятельных решений в области компьютерных технологий.

Актуальность образовательной программы определена запросами дальнейшей жизни обучающегося и обществом. При реализации данной образовательной программы обучающиеся учатся работать с офисными программами: Word, Excel, PowerPoint, графическими программами Paint, Gimp, Windows Movie Maker.

Реализация образовательной программы способствует формированию у молодых людей навыка использования компьютерных технологий в различных сферах деятельности. Приобретенные навыки работы в компьютерных программах помогут обучающимся раскрыть потенциал технического творчества.

Педагогическая целесообразность образовательной программы «Компьютерное моделирование» заключается в том, что при ее реализации обучающиеся получают необходимые в повседневной жизни знания и практические умения по использованию информационных технологий.

Цели образовательной программы детского объединения «Компьютерное моделирование»:

- формирование у обучающихся умений и навыков использования компьютерных технологий в различных сферах учебной деятельности и развитие потребности постоянного самосовершенствования в дальнейшей профессиональной жизни;
- показать возможности использования компьютера как инструмента практической деятельности человека;
- способствовать развитию творческого потенциала учащихся;
- продемонстрировать возможности использования и технологии работы с новыми устройствами: сканером, проектором, видеокамерой и т. д.;
- уметь слушать и уважать мнение товарища;
- анализировать информацию и синтезировать новые идеи.

Задачи образовательной программы детского объединения «Компьютерное моделирование»:
учебные:

- овладеть умениями применения полученных навыков и знаний по моделирование в среде графических редакторов;
- формировать умения и навыки применения полученных знаний по моделированию в среде графических редакторов Paint, Gimp;

развивающие:

- раскрыть творческий потенциал при использовании современных информационных и коммуникационных технологий;
- научить использовать возможности информационных технологий для решения практических задач;
- выработать навык осознанного и эффективного использования современных информационных технологий при создании компьютерного продукта;
- формировать умения по организации процесса проектирования деятельности при конструирования продукта по собственному замыслу;

воспитательные:

- развивать навыки самостоятельности, инициативы и творческого подхода в повседневной образовательной деятельности;
- создать ситуацию успеха для уверенности обучающихся в своих силах;
- выработать умение работать как индивидуально, так и в коллективе;
- подготовить обучающихся к будущей профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде.

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы, – от 7 до 12 лет. В изучении образовательной программы могут принять участие все желающие школьники города.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы «Компьютерный мир» – 3 года.

Формы занятий: групповая, работа в подгруппах, индивидуальная.

Используются различные виды занятий: школьная лекция, защита проектов, деловая и ролевая игра, «мозговой штурм», наблюдение, олимпиада, творческий отчет, тренинг и др.

Режим занятий:

- 1 год - 2 раза в неделю, по 2 академических часа;
- 2 год – 3 раза в неделю по 2 академических часа,
- 3 год – 3 раза в неделю по 2 академических часа.

Ожидаемые результаты деятельностных компетенций обучающихся:

в области теоретических компетенций:

- понятие инструмента в графическом редакторе;
- понятие материальных и информационных моделей;
- основные способы и приемы работы в различных графических редакторах;
- использование нестандартных типов данных в задачах, возникающих на практике.

в области практических компетенций:

- применять полученные знания при создании и обработке графических файлов;
- применять полученные знания при решении олимпиадных задач;
- создавать модели различных типов и моделировать ситуации.

в области личностных компетенций:

- терпение при приобретении новых знаний и отработке умений;
- чувство ответственности за результат своего труда;
- толерантность при коллективной деятельности.

Увидеть результаты достижений каждого обучающегося помогут педагогические наблюдения, мониторинг, а также анализ результатов анкетирования, тестирования, участия обучающихся в викторинах, деловых играх. Результаты достижений обучающихся покажут зачёты, взаимозачёты, анализ активности обучающихся на открытых занятиях, выполнения диагностических заданий и задач поискового характера.

Для выявления результатов реализации образовательной программы используются следующие виды и формы: деловые и ролевые игры, тестирование, конкурсы и т.д.

Для отслеживания полученных результатов деятельности обучающихся предусматривается система промежуточной и итоговой аттестации.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

| № темы | Название темы | Кол-во часов. | В том числе в год | |
|-----------------------|---|------------------|----------------------|----------|
| | | | теория | практика |
| 1 год обучения | | | | |
| 1. | Моделирование в среде графического редактора. | | | |
| 2. | Моделирование в среде текстового процессора. | | | |
| 3. | Моделирование в электронных таблицах Excel. | | | |
| | Итого за 1 год | | | |
| 2 год обучения | | | | |
| № темы | Название темы | Кол-во часов. | В том числе в год | |
| | | | теория | практика |
| 1. | Моделирование анимационных фильмов в Power Point. | 94 | 22 | 72 |
| 2. | Моделирование компьютерной игры в программе «Конструктор игр». | 66 | 14 | 52 |
| 3. | Моделирование анимационных фильмов в редакторе Windows Movie Maker. | 48 | 10 | 38 |
| | Итого за 2 год | 208 | 46 | 162 |
| 3 год обучения | | | | |
| № темы | Название темы | Кол-во часов. | В том числе в год | |
| | | | теория | практика |
| 1. | Введение | | | |
| 2. | Моделирование роботов. | | | |
| | Итого за 3 год | | | |
| | Всего за 3 года: | | | |

3. СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Тема № 1. Моделирование в среде графического редактора

Теория:

- Введение. Техника безопасности при работе за компьютером. Представление о моделировании в среде графического редактора MS Paint.
- Создание компьютерного рисунка в MS Paint. Настройка инструментов. Фрагмент рисунка.
- Точные построения графических объектов. Пиксель и пиктограмма.
- Приемы работы с повторяющимися объектами.
- Работа с инструментами: Выделение, Повороты, Отражения рисунка.
- Придание объема, тени, светотени объектам средствами редактора MS Paint.
- Меню готовых форм.
- Учебные модели.
- Работа с инструментом Надпись в графическом редакторе MS Paint.
- Создание векторных изображений в MS Word.
- Моделирование объемной конструкции.
- Паркетты.
- Подготовка прелюда.
- Моделирование в Gimp. Знакомство с графическим редактором Gimp: история создания, интерфейс программы.
- Работа с выделенными областями. Общее понятие о слоях. Панель слоев.
- Инструменты преобразования изображений: Перемещение, Выравнивание, Кадрирование, Вращение, Масштаб.
- Инструменты - лечебная кисть, штамп, их параметры и настройка.
- Инструменты рисования, параметры и настройка. Текстовые эффекты.
- Фотомонтаж и фотоколлаж.
- Анимация. Анимация в Gimp

Практика:

- Практическая работа №1: Понятие модели.
- Практическая работа №2: Сборка рисунка из деталей.
- Практическая работа №3: Создание геометрических композиций из готовых мозаичных форм
- Практическая работа №4: Технология работы с графическими объектами.
- Практическая работа №5: Основные приемы и принципы композиции.
- Практическая работа №6: Изображение объектов в перспективе.
- Практическая работа №7: «Конструирование из кубиков».
- Практическая работа №8: «Создание учебных моделей».
- Практическая работа №9: Разработка логотипов, визитных карточек.
- Практическая работа №10: Моделирование геометрических операций и фигур.
- Практическая работа №11: «Разработка макета дома».
- Практическая работа №12: «Моделирование паркета».
- Практическая работа №13: Работа по созданию векторного рисунка «Дом моей мечты».
- Практическая работа №14: Работа с инструментами Gimp.
- Практическая работа №15: Создание слоя.
- Практическая работа №16: Работа с инструментами.
- Практическая работа №17: Коррекция изображения.
- Практическая работа №18: «Вставка надписи».
- Практическая работа №19: Работа со слоями. Использование фильтров.
- Анимация. Анимация в Gimp .

- Зачетная работа. Моделирование в среде графического редактора.

Тема № 3. Моделирование в среде текстового процессора

Теория:

- Словесные модели.
- Моделирование составных документов .
- Моделирование составных документов
- Моделирование составных документов.
- Структурные модели.
- Структурные модели.
- Таблицы.
- Вставка готового изображения.
- Структурные модели. Построение логических таблиц.

Практика:

- Практическая работа №20: Ввод, редактирование и форматирование текста.
- Практическая работа №21: Словесный портрет.
- Практическая работа №22: «Поздравительная открытка».
- Практическая работа №23: «Научный текст»
- Практическая работа №24: «Диплом».
- Практическая работа №25: «Логотип». «Объявление».
- Практическая работа №26: Создание кроссворда «Компьютер».
- Практическая работа №27: Ребусы.
- Зачетная работа. Моделирование в среде текстового процессора.

Тема № 3. Моделирование в электронных таблицах Excel

Теория:

- Знакомство с электронными таблицами Excel. Структура, принцип работы Excel. Ссылки.
- Расчет геометрических параметров объекта.
- Информационная модель.
- Вставка изображения в ячейку
- Графики и диаграммы.
- Графики и диаграммы.

Практика:

- Практическая работа №28: Ввод формул. Ссылки.
- Практическая работа №29: «Электронный калькулятор».
- Практическая работа №30: «Компьютерный магазин». «Расписание уроков».
- Практическая работа №31: Таблица «Одноклассники».
- Практическая работа №32: «Население Ростовской области»
- Практическая работа №33: «Растительность Ростовской области»
- Практическая работа №34: Создание кроссворда «Компьютер» в электронных таблицах Excel.
- Зачетная работа. Компьютерное моделирование.

2 год обучения

Тема № 1. Моделирование анимационных фильмов в Power Point

Теория:

- Введение. Техника безопасности при работе за компьютером
- Знакомство с программами для создания анимации. Представление о Power Point.
- Запуск программы. Окно программы. Коллекция ресурсов.
- Термины и порядок действий. Пример создания фильма. Практическая работа №4: Начало работы с фильмом.

- Операции с фильмами: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.
- Операции с фоном: выбор, передвижение, удаление.
- Операции с предметами и актёрами. Выбор актёра или предмета и его действия, удаление и передвижение, смена действия, анимация.
- Операции с текстом. Ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста.
- Операции с музыкой и звуками. Выбор музыки и звуков, изменение громкости и времени звучания
- Создание мультфильма, анимированной картинки или мультконцерта.
- Конкурс проектов

Практика:

- Практическая работа №1: Компьютерная анимация.
- Практическая работа №2: Знакомство с программой.
- Практическая работа №3: Работа с окнами.
- Практическая работа №4: Начало работы с фильмом.
- Практическая работа №5: Операции с фильмами: создание, открытие, сохранение, удаление, перемещение по кадрам, сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма, выход из программы.
- Практическая работа №6: Операции с фоном: выбор, передвижение, удаление.
- Практическая работа №7: Операции с предметами и актёрами. Выбор актёра или предмета и его действия, удаление и передвижение, смена действия, анимация.
- Практическая работа №8: Операции с текстом. Ввод текста, передвижение, изменение, анимация и удаление текста.
- Практическая работа №9: Запись голосового сопровождения.
- Практическая работа №10: Создание мультфильма, анимированной картинки или мультконцерта.
- Конкурс проектов

Тема № 2. Моделирование компьютерной игры в программе «Конструктор игр»

Теория:

- Компьютерные игры. Виды игр. Ситуации, в которых они применяются.
- Термины и порядок действий при создании игры.
- Окно программы.
- Пример готовой игры. Практическая работа №14: Основные операции при создании игры с помощью «Конструктора игр».
- Создание или выбор фонов, карт или полей.
- Выбор и размещение предметов и персонажей.
- Операции в главном меню.
- Операции в режиме выполнения игры.
- Операции в режиме конструирования игры.
- Операции с предметами.
- Операции с играми: сохранение, загрузка, просмотр, перемещение по уровню.
- Переходы в игре: в режим выполнения игры, выход из игры (досрочный и по завершению игры).
- Выход из режима конструирования игры. Конкурс проектов.

Практика:

- Практическая работа №11: Знакомство с программой «Конструктор игр».
- Практическая работа №12: Начало работы с программой.
- Практическая работа №13: Знакомство с коллекцией ресурсов.

- Практическая работа №14: Основные операции при создании игры с помощью «Конструктора игр».
- Практическая работа №15: Создание или выбор фонов, карт или полей.
- Практическая работа №16: Выбор и размещение предметов и персонажей.
- Практическая работа №17: Операции в главном меню.
- Практическая работа №18: Операции в режиме выполнения игры.
- Практическая работа №19: Операции в режиме конструирования игры.
- Практическая работа №20: Операции с предметами.
- Практическая работа №21: Операции с играми: сохранение, загрузка, просмотр, перемещение по уровню.
- Практическая работа №22: Создание переходов.
- Конкурс проектов.

Тема № 3. Моделирование анимационных фильмов в редакторе Windows Movie Maker

Теория:

- Постановка. Структура фильма. Развитие сюжета.
- Построение эпизода.
- Выбор масштаба изображения.
- Стыковка кадров. Длительность кадров и сцен
- Монтаж.
- Работа с монтажным кадром.
- Монтаж звука. Способы монтажа.
- Кадр. Композиция.
- Цветовое решение композиции.
- Отображение пространства.
- Освещение. Классический набор источников света. Природное освещение.
- Режимы экспозиции. Переменное кадрирование.
- Основы разработки сценариев.
- Зачетная работа «Мой первый фильм».

Практика:

- Практическая работа №23: Начало работы с программой.
- Практическая работа №24: Работа с порядком разворачивания событий.
- Практическая работа №25: Выбор масштаба изображения.
- Практическая работа №26: Стыковка кадров. Длительность кадров и сцен
- Практическая работа №27: Работа с монтажным кадром.
- Практическая работа №28: Монтаж звука. Способы монтажа.
- Практическая работа №29: Окружение и линии в кадре.
- Практическая работа №30: Изменение цветового разрешения в композиции.
- Практическая работа №31: Размещение объекта на экране.
- Практическая работа №32: Работа со светом.
- Переменное кадрирование.
- Практическая работа №33: Съёмка людей..
- Практическая работа №34: Работа над фильмом.
- Зачетная работа «Мой первый фильм».

3 год обучения

Тема № 1. Введение (2/2)

Теория:

1. Введение. Техника безопасности при работе за компьютером.

Практика:

1. Техника безопасности. Тренинг в выполнении Правил техники безопасности

Тема № 2. Моделирование роботов

Теория:

- Виды роботов, применяемые в современном мире.
- Понятие. Назначение. Что такое робототехника.
- Как работать с инструкцией. Проектирование моделей-роботов. Символы. Терминология. Конструирование. Основная часть. Датчики
- Знакомство со средой программирования.
- Обзор библиотеки функций.
- Программирование. Программы LegoWeDo.

Итоговое занятие. Защита проектов

Итоговое занятие. Защита проектов

Практика:

- Практическая работа №2: Создание модели робота в Word.
- Практическая работа №3: Создание символики в Word.
- Практическая работа №4: Конструирование отдельных частей.
- Практическая работа №5: Создание описательной модели робота.
- Практическая работа №6: Знакомство со средой программирования.
- Практическая работа №7: Обзор библиотеки функций.
- Практическая работа №8: Программирование. Программы LegoWeDo.
- Практическая работа №9: Создание модели «Танцующие птицы»
- Практическая работа №10: Создание модели «Умная вертушка»
- Практическая работа №11: Создание модели «Обезьянка-барабанщица»
- Практическая работа №12: Создание модели «Голодный аллигатор»
- Практическая работа №13: Создание модели «Рычащий лев»
- Практическая работа №14: Создание модели «Порхающая птица»
- Практическая работа №15: Создание модели «Нападающий»
- Практическая работа №16: Создание модели «Вратарь»
- Практическая работа №17: Создание модели «Ликующие болельщики»
- Практическая работа №18: Создание модели «Спасение самолёта»
- Практическая работа №19: Создание модели «Спасение от великана»
- Практическая работа №20: Создание модели «Непотопляемый парусник»
- Практическая работа №21: Исследование модели «Умная вертушка»
- Практическая работа №22: Исследование модели «Обезьянка-барабанщица»
- Практическая работа №23: Исследование модели «Голодный аллигатор»
- Практическая работа №24: Исследование модели «Рычащий лев»
- Практическая работа №25: Исследование модели «Порхающая птица»
- Практическая работа №26: Исследование модели «Нападающий»
- Практическая работа №27: Исследование модели «Вратарь».
- Практическая работа №28: Исследование модели «Ликующие болельщики»
- Практическая работа №29: Исследование модели «Спасение самолёта»
- Практическая работа №30: Исследование модели «Спасение от великана»
- Практическая работа №31: Исследование модели «Непотопляемый парусник»
- Практическая работа №32: Исследование модели «Танцующие птицы»
- Практическая работа №33: Создание итогового проекта
- Практическая работа №34: Создание итогового проекта
- Практическая работа №30: Тестирование проекта. Подготовка к просмотру.
- Итоговое занятие. Защита проектов
- Итоговое занятие. Защита проектов

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.

| № п/п | Раздел, тема программы | Формы занятий | Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса | Дидактический материал | Техническое оснащение занятия | Формы подведения итогов |
|-----------------------|---|---|---|--|---|--|
| 1 год обучения | | | | | | |
| 1. | Моделирование в среде графического редактора | школьная лекция, беседа, практические занятия | объяснительно-иллюстративные, продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (СД-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, редактор Блокнот, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera), редакторы Paint, GIMP. | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |
| 2. | Моделирование в среде текстового процессора. | школьная лекция, беседа, практические занятия | объяснительно-иллюстративные, продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (СД-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, редактор Блокнот, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera), редакторы Paint, GIMP | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |
| 3. | Моделирование в электронных таблицах | школьная лекция, беседа, практические занятия | объяснительно-иллюстративные, продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (СД-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, редактор Блокнот, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera), редакторы Paint, GIMP | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |
| 2 год обучения | | | | | | |
| 1. | Моделирование анимационных фильмов в Power Point. | беседа, практические занятия | продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (СД-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera) Power Point. | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |

| | | | | | | |
|-----------------------|---|---|--|--|--|---|
| 2. | Моделирование компьютерной игры в программе «Конструктор игр». | беседа, практические занятия | продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (CD-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, Word, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera) редактор «Конструктор игр» | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |
| 3. | Моделирование анимационных фильмов в редакторе Windows Movie Maker. | практические занятия | продуктивные, практические, самостоятельные работы | Электронные средства (CD-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на компьютер, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera) Windows Movie Maker | задачи, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |
| 3 год обучения | | | | | | |
| 1. | Моделирование роботов. | школьная лекция, беседа, практические занятия | объяснительно-иллюстративные, продуктивные, практические | инструкции по технике безопасности. Электронные средства (CD-диски), карточки-задания, схемы, таблицы, видео материалы | ПК, установленный на редактор Блокнот, браузер (Internet Explorer, Google Chrome, Opera), программа LegoWeDo. | тесты, творческие задания, конкурсы, соревнования по группам |

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1.1 Литература, используемая педагогом:

- Как проектировать универсальные учебные действия. От действия к мысли. Под. ред. А.Г. Асмолова. М.: «Просвещение», 2011 г.ш
- Планируемые результаты общего образования. Под. ред. Г.С. Ковалевой, О.Б. Догиновой. М.: «Просвещение», 2011 г.
- Цифровые образовательные ресурсы ЦОР к учебнику А.В. Горячева «Информатика в играх и задачах».
- Бондаренко, Е.А. Диалог с экраном / Е.А. Бондаренко. – М., 2005. – 364 с.
- Чельшева, Т.В. Предпрофильная подготовка девятиклассников. Образовательная область «Искусство». Учебно-методическое пособие. / Т.В. Чельшева – М.: АПК и ПРО, 2003. – 102 с.
- Бери, Э.М. Карьера в рекламном мире. / Э.М. Берри. – М., 1997. – 129 с.
- Плаксина В.В., Плаксина А.В. – Практикум по моделированию (информатика)- Программа кружка для предпрофильной подготовки в 9 классах, 2010г.

Ресурсы Интернет:

- Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>.
- <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/>– единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.

1.2 Литература для обучающихся:

- Плаксина В.В., Плаксина А.В. – Практикум по моделированию (информатика)- Программа кружка для предпрофильной подготовки в 9 классах, 2010г.

Ресурсы Интернет:

- www.newseducation.ru Большая переменна Сайт Для школьников и их родителей.

Календарно-тематический план
занятий детских объединений группы № 205
детского объединения
«Компьютерное моделирование»
на 2018-19 учебный год

Автор-составитель:

Долгополова Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Батайск
2018-2019 уч. год

2 год обучения

| Номер занятия | Тема занятия | Кол-во часов | | Дата |
|---------------|---|--------------|--------|----------------|
| | | теория | практ. | |
| | Моделирование анимационных фильмов в Power Point. | | | |
| 1-2 | Введение. Техника безопасности при работе за компьютером. | 1 | 3 | 01.09 05.09 |
| 3-4 | <u>Практическая работа №1:</u> Компьютерная анимация. | 1 | 3 | 07.09 08.09 |
| 5 | Знакомство с программами для создания анимации. | | 2 | 12.09 |
| 6 | Представление о Power Point. | 1 | 1 | 14.09 |
| 6-7 | <u>Практическая работа №2:</u> Знакомство с программой Power Point. | 1 | 3 | 15.09 19.09 |
| 7 | Запуск программы Power Point. | | 2 | 21.09 |
| 8 | Вставка изображения в Power Point. | | 2 | 22.09 |
| 9 | Коллекция ресурсов Power Point. | 1 | 1 | 26.09 |
| 10-11 | <u>Практическая работа №3:</u> Работа с окнами в Power Point. | 1 | 3 | 28.09 29.09 |
| 12 | Термины и порядок действий. | | 2 | 03.10 |
| 13 | Пример создания фильма. | 1 | 1 | 05.10 |
| 14-15 | <u>Практическая работа №4:</u> Начало работы с фильмом. | 1 | 3 | 06.10 10.10 |
| 16 | Создание, открытие, сохранение фильма. | | 2 | 12.10 |
| 17 | Удаление, перемещение по кадрам. | | 2 | 13.10 |
| 18 | Сохранение и просмотр фильма как любого видеофильма. | | 2 | 17.10 |
| 19-20 | <u>Практическая работа №5:</u> Операции с фильмами: создание, открытие. | 1 | 3 | 19.10 20.10 |
| 21 | Сохранение выход из программы. | 1 | 1 | 24.10 |
| 22 | Выбор, передвижение, удаление фона. | | 2 | 26.10 |
| 23-24 | <u>Практическая работа №6:</u> Операции с фоном. | 1 | 3 | 27.10 31.10 |
| 25 | Выбор актёра или предмета и его действия. | 1 | 1 | 02.11 |
| 26 | Удаление и передвижение, смена действия, анимация. | 1 | 1 | 03.11 |
| 27-28 | <u>Практическая работа №7:</u> Операции с предметами и актёрами. | 1 | 3 | 07.11 09.11 |
| 29 | Ввод текста, передвижение, изменение символов. | | 2 | 10.11 |
| 30 | Анимация и удаление текста. | 1 | 1 | 14.11 |
| 31-32 | <u>Практическая работа №8:</u> Операции с текстом. | 1 | 3 | 16.11 17.11 |
| 33-34 | Операции с музыкой и звуками. | 1 | 3 | 21.11 23.11 |
| 35-36 | Выбор музыки и звуков, работа с коллекцией звуков. | 1 | 3 | 24.11 28.11 |
| 37-38 | Изменение громкости и времени звучания. | 1 | 3 | 30.11 01.12 |

| Номер занятия | Тема занятия | Кол-во часов | | Дата |
|---------------|---|--------------|--------|----------------|
| | | теория | практ. | |
| 39-40 | <u>Практическая работа №9:</u> Запись голосового сопровождения. | 1 | 3 | 05.12 07.12 |
| 41-42 | Анимирование картинки или мультконцерта. | 1 | 3 | 08.12 12.12 |
| 43-44 | <u>Практическая работа №10:</u> Создание мультфильма. | 1 | 3 | 14.12 15.12 |
| 45 | Конкурс проектов. | | 2 | 19.12 |
| | Моделирование компьютерной игры в программе «Конструктор игр». | | | |
| 46 | Компьютерные игры. Виды игр. | | 2 | 21.12 |
| 47 | Ситуации, в которых применяются игры. | | 2 | 22.12 |
| 48-49 | <u>Практическая работа №11:</u> Знакомство с программой «Конструктор игр». | 1 | 3 | 26.12 28.12 |
| 50 | Термины и порядок действий при создании игры. | 1 | 1 | 29.12 |
| 51-52 | <u>Практическая работа №12:</u> Начало работы с программой. | 1 | 3 | 09.01 11.01 |
| 53 | Окна программы. Работа с окнами. | | 2 | 12.01 |
| 54-55 | <u>Практическая работа №13:</u> Знакомство с коллекцией ресурсов. | 1 | 3 | 16.01 18.01 |
| 56 | Пример готовой игры. | | 2 | 19.01 |
| 57-58 | <u>Практическая работа №14:</u> Основные операции при создании игры с помощью «Конструктора игр». | 1 | 3 | 23.01 25.01 |
| 59-60 | <u>Практическая работа №15:</u> Создание или выбор фонов, карт или полей. | 1 | 3 | 26.01 30.01 |
| 61-62 | <u>Практическая работа №16:</u> Выбор и размещение предметов и персонажей. | 1 | 3 | 01.02 02.02 |
| 63-64 | <u>Практическая работа №17:</u> Операции в главном меню. | 1 | 3 | 06.02 08.02 |
| 65-66 | <u>Практическая работа №18:</u> Операции в режиме выполнения игры. | 1 | 3 | 09.02 13.02 |
| 67-68 | <u>Практическая работа №19:</u> Операции в режиме конструирования игры. | 1 | 3 | 15.02 16.02 |
| 69-70 | <u>Практическая работа №20:</u> Операции с предметами. | 1 | 3 | 20.02 22.02 |
| 71 | Сохранение, загрузка, просмотр, перемещение объектов по уровню. | | 2 | 27.02 |
| 72-73 | <u>Практическая работа №21:</u> Операции с играми. | 1 | 3 | 01.03 02.03 |
| 74 | Переходы в игре: в режим выполнения игры, выход из игры. | | 2 | 06.03 |
| 75-76 | <u>Практическая работа №22:</u> Создание переходов. | 1 | 3 | 13.03 15.03 |
| 77 | Выход из режима конструирования игры. Сохранение игры. | | 2 | 16.03 |

| Номер занятия | Тема занятия | Кол-во часов | | Дата |
|--|--|--------------|------------|----------------|
| | | теория | практ. | |
| 78 | Конкурс проектов. | 1 | 1 | 20.03 |
| | Моделирование анимационных фильмов в редакторе Windows Movie Maker. | | | |
| 79 | Постановка. Структура фильма. Развитие сюжета. | 1 | 1 | 22.03 |
| 80-81 | <u>Практическая работа №23:</u> Начало работы с программой. | 1 | 3 | 23.03 27.03 |
| 82 | Построение эпизода. | | 2 | 29.03 |
| 83 | <u>Практическая работа №24:</u> Работа с порядком разворачивания событий. | 1 | 3 | 30.03 03.04 |
| 84 | <u>Практическая работа №25:</u> Выбор масштаба изображения. | | 2 | 05.04 |
| 85 | Длительность кадров и сцен. | | 2 | 06.04 |
| 86 | <u>Практическая работа №26:</u> Стыковка кадров. | | 2 | 10.04 |
| 87 | Монтаж. <u>Практическая работа №27:</u> Работа с монтажным кадром | | 2 | 12.04 |
| 88 | <u>Практическая работа №28:</u> Монтаж звука. Способы монтажа | | 2 | 13.04 |
| 89 | . Кадр. Композиция. | 1 | 1 | 17.04 |
| 90 | <u>Практическая работа №29:</u> Окружение и линии в кадре. | | 2 | 19.04 |
| 91 | <u>Практическая работа №30:</u> Изменение цветового разрешения в композиции. | 1 | 1 | 20.04 |
| 92 | <u>Практическая работа №31:</u> Размещение объекта на экране. | | 2 | 24.04 |
| 93 | Освещение. Классический набор источников света. | 1 | 1 | 26.04 |
| 94 | Природное освещение. <u>Практическая работа №32:</u> Работа со светом. | | 2 | 27.04 |
| 95 | Экспозиция. Режимы экспозиции. | 1 | 1 | 08.05 |
| 96 | Переменное кадрирование. | 1 | 1 | 15.05 |
| 97 | <u>Практическая работа №33:</u> Съёмка людей. | | 2 | 17.05 |
| 98 | Основы разработки сценариев. | 1 | 1 | 18.05 |
| 99 | <u>Практическая работа №34:</u> Работа над фильмом. | | 2 | 22.05 |
| 100-101 | Зачетная работа «Мой первый фильм». | 1 | 3 | 24.05 25.05 |
| | | 64 | 144 | |
| Итого: 208 часов (теория - 46, практика – 162). | | | | |