

Аннотация к программе внеурочной деятельности для учащихся 5 класса «Я – дизайнер».

Рабочая учебная программа «Я - дизайнер» 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, в защите своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих, что очень необходимо в современном мире.

Цель программы: создать условия для оптимальной социальной и творческой самореализации личности, интеллектуального совершенствования.

Внеурочная деятельность в школе позволяет решить ряд очень важных задач:

- повысить мотивацию к обучению отдельных предметов;
- формировать навыки исследовательской и проектной деятельности школьников;
- развивать метапредметные компетенции учащихся;
- оптимизировать учебную нагрузку обучающихся;
- улучшить условия для развития ребенка;
- учесть возрастные и индивидуальные особенности обучающихся; стремление к самосовершенствованию и самореализации.

Задачи изучения курса

Обучающие:

- дать базовые знания в области компьютерной графики и создания презентаций, работы с графическими редакторами;
- формирование навыков работы с векторными и растровыми графическими редакторами и программой создания презентаций
- дать учащимся глубокое понимание принципов построения и хранения изображений;
- изучить форматы графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными графическими программами;
- научить учащихся создавать и редактировать собственные изображения, используя инструменты графических программ;
- научить учащихся выполнять обмен графическими данными между различными программами;
- дать представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- познакомить с приемами создания мультимедийных презентаций;
- научить пользоваться графическими редакторами и программой для создания презентации;
- повысить умение самостоятельно работать с компьютером;
- сформировать готовность использовать вышеперечисленные программы для решения учебных и практических задач.
- приобретение знаний о культуре правильного мышления, его формах и законах;
- формирование интереса к творческому процессу учебно-познавательной деятельности, умения применять их для решения жизненных задач
- удовлетворение личных познавательных интересов в области смежных дисциплин таких как математика, рисование, черчение и т.д.

Развивающие:

- развитие умения создавать свои собственные дизайнерские объекты, учить находить новое в знакомых предметах.
- способствовать развитию умений пользоваться полученными знаниями;
- способствовать развитию информационной культуры;
- способствовать развитию логического мышления.
- способствовать стремлению как воплощать свои фантазии, так и выражать свои мысли;
- составлять шрифтовые сочетания, композиции, узоры;
- дизайнерски оформлять готовые формы
- совершенствование речевых способностей (правильное использование терминов, умение верно построить умозаключение);
- развитие психических функций, связанных с речевой деятельностью (память, внимание, анализ, синтез, обобщение и т.д.);
- мотивация дальнейшего овладения информационной культурой (приобретение опыта положительного отношения и осознание необходимости знаний методов и приёмов работы с графикой);
- интеллектуальное развитие учащихся в ходе выполнения творческих проектов;
- развитие пространственного мышления, художественных способностей;
- развитие творческого потенциала у каждого ребенка.

Воспитательные:

- доводить работу до полного завершения, через что прививается культура труда, чувства ответственности за принимаемые решения;
- воспитывать у обучающихся интерес к изучению информационных технологий, стремление к знаниям, самостоятельность в работе с компьютером;
- воспитывать творческую личность;
- воспитывать эстетический вкус;
- воспитывать чувство коллективизма и товарищества.
- воспитание усидчивости, терпения, внимательности, старательности.
- становление самосознания;

Принципы построения программы

Деятельностно - ориентированные принципы: принцип обучения деятельности; принцип управляемого перехода от деятельности в учебной ситуации к деятельности в жизненной ситуации; принцип перехода от совместной учебно-познавательной деятельности к самостоятельной деятельности учащегося (зона ближайшего развития); принцип опоры на процессы спонтанного развития; принцип формирования потребности в творчестве и умений творчества.

Формы организации познавательной деятельности учащихся подбирается в соответствии с целями урока, содержанием, методом обучения, учебными возможностями и уровнем сформированности познавательных способностей учащихся. На занятиях используются элементы следующих технологий: личностно ориентированное обучение, технологии проблемно-диалогического обучения, технология межличностного взаимодействия, технология развивающего обучения, технология опережающего обучения, здоровьесберегающие технологии.

Занятия проходят в форме: беседы, игры, конкурсов, практических занятий.

Место курса в учебном плане

Рабочая программа внеурочной деятельности «Я - дизайнер» ориентирована на учащихся 5 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 презентаций.

Программа рассчитана на 35 часов в год с проведением занятий 1 раз в неделю, продолжительность занятия 45 минут. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, содержит полезную и любопытную информацию, интересные факты, способные дать простор воображению.

Материально-техническое обеспечение

Рабочая программа ориентирована на использование учебно-методического комплекта:

- Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Босова Л.Л. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов «Информатика 5-7». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний.
- Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)