

Программа кружка «Компьютерная графика. Виртуальные экскурсии и сказки»

Курс ориентирован на параллельную работу с пропедевтическим обучением по предмету «Информатика», и направлен на практическое освоение графических редакторов, проектирование. При выполнении творческих проектов в среде AG-player учащиеся могут выбирать темы творческих работ, которые в дальнейшем можно использовать при проведении уроков литературы, истории, биологии, математики, информатики, физики и других дисциплин, но так же это могут быть сказки, рассказы, экскурсии как подобранные из источников, так и сочиненные собственноручно.

Мир окружающий нас сегодня чрезмерно динамичен, мобилен и суетлив. Телевидение, игрушки на компьютере, на мобильном телефоне зачастую не дают времени задуматься, осознать промелькнувшее, отметить важные детали. Информация, обрушивающаяся на современного ребенка воздействует напором динамики. Если же говорить о развитии речи, воображения, памяти, образного мышления, то гораздо более эффективным будет не пассивное поглощение предлагаемой информации, а создание собственного образовательного продукта: анимационного фильма, виртуальной экскурсии, интерактивной сказки.

Современный компьютер может дать такую творческую свободу и открыть такие возможности, которые в докомпьютерную эпоху трудно было даже вообразить: добавление музыкального сопровождения, озвучивание текста превратят набор картинок в полноценную сказку. При работе используются свободно распространяемые среды виртуальных экскурсий.

Цель программы -

раскрытие творческого потенциала учащихся средствами компьютерной графики, воспитание их информационной культуры.

Основными задачами программы являются:

- развитие базовых пользовательских навыков и основ наглядно-образного и логического мышления;
- развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности.
- освоение средств информационных технологий;
- закрепление навыков конструирования и проектирования;
- знакомство с основными приемами эффективного использования информационных ресурсов;
- развитие самооценки и самоконтроля;
- развитие конструктивно-технического мышления и воображения;
- формирование логических связей с другими предметами, входящими в курс среднего образования;
- развитие у детей художественного вкуса, творческого представления, пространственного мышления, эстетического вкуса;
- развитие устной и письменной речи учащихся,

- развитие воображения.

Стремление школьников к освоению современных технических средств является хорошим стимулом повышения мотивации к учебной деятельности. Интересные и занимательные формы работы с использованием компьютерных технологий, воспринимаются детьми сначала на уровне игры, затем подростки вовлекаются в серьезную творческую работу, в которой развивается личность учащегося. Постепенно у школьника вырабатывается определенная культура поведения, формируется его мировоззрение.

В результате работы ребенок самостоятельно создает некий образовательный продукт, наглядное пособие. Очевидно, что с точки зрения педагогики наилучшим будет учебное пособие, изготовленное самими учащимися. В процессе создания собственного мультимедийного проекта, содержащего изображения, музыку, печатный и аудио- текст (возможно, анимацию), идет формирование информационной культуры учащихся.

Набор разработанных дидактических материалов поможет детям создать собственные неповторимые мультфильмы и диафильмы.

Уточнить возможность получения полного варианта программы и разработанных материалов УМК, можно, связавшись со мной по адресу: vv@vinforika.ru