

## Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования по информатике «**Лаборатория социальной рекламы**» относится к социально-педагогической направленности.

Программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося, творческой самореализации, умственного и духовного развития.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) — одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

Курс дополнительного образования по информатике «**Лаборатория социальной рекламы**» разработан с целью изучения и закрепления знаний по информатике в среднем звене основной школы.

Данный курс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся основной школы и закладывает основы естественно-научного и культурного мировоззрения. Особенность данного курса заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая графические возможности средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Занятия дополнительного объединения «**Лаборатория социальной рекламы**» способствуют вовлечению учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах и творческих проектах.

### **Цель программы:**

Создание благоприятных условий для развития творческих способностей обучающихся, формирование информационной компетенции и культуры, формирование представления о графических возможностях компьютера, развитие информационно-коммуникационных компетенций.

Данная цель достигается решениями следующих задач:

#### **Задачи:**

- ✓ развивать основные навыки и умения использования прикладных компьютерных программ;
- ✓ научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- ✓ формировать у обучающихся представление об информационной деятельности человека и информационной этике как основах современного информационного общества;
- ✓ развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

## **Планирование результатов освоения курса**

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- ✓ словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- ✓ наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- ✓ практического (практические работы в среде текстового, графического редакторов и электронных презентаций);
- ✓ проектного.

Сформулированная цель реализуется через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам дополнительного общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя личностные, предметные, метапредметные результаты.

### **Личностные результаты:**

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственной деятельности при работе с информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

### **Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;
- использование мультимедийных возможностей редактора электронных презентаций.

### **Метапредметные результаты:**

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические

рассуждения, умозаключения (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;

### 3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

#### Учебный план 2017-2018 года обучения

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Введение	1	1		
2.	Компьютерная графика	2	1	1	
3.	Социальная фотография, реклама	17	3	14	Фото, плакат
4.	Мультимедийная презентация, отражающие социальную проблему, предлагающие пути её решения.	14	2	12	Готовые работы
5.	Создание видеорекламы, мотивирующей на здоровый образ жизни, любовь к труду, природе, Родины и т.д.	12	2	10	Готовые работы
6.	Короткометражный фильм, освещающие социальную проблему	8	2	6	Готовые работы
7.	Творческие проекты	18	2	16	Фестиваль
	Итого	72	12	60	

#### 4. Календарный учебный график «Лаборатория социальной рекламы» на 2017-2018 учебный год

1. **Продолжительность учебного года** – 36 недель  
начало занятий: 10.09.2018г.  
Окончание занятий: 25.05.2019 г.
2. **Объем учебных часов** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Лаборатория социальной рекламы» 72 часа, 1 раз в неделю 2 часа
3. **Промежуточный и итоговый контроль** освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Лаборатория социальной рекламы»  
- Текущая диагностика и контроль – декабрь  
- Итоговая диагностика и контроль – апрель-май  
Формы проведения диагностики и контроля определены дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой
4. **Режим работы** в период школьных каникул  
Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул.

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ занятия	Элементы содержания	Дата проведения
1. Введение	Правила поведения в кабинете информатики и техника безопасности при работе с компьютерной техникой, электробезопасность. Требования к организации рабочего места. Санитарно-гигиенические нормы при работе за компьютером Теория	1 час
2. Виды компьютерной графики Форматы графических файлов	Задачи, цели курса. Растровая и векторная графика, способы организации. Пиксель, разрешение изображения, графические примитивы, чувствительность к масштабированию Форматы графических файлов. Графические редакторы: многообразие, возможности, область применения. Сохранение графического файла Теория	1 час
3. Создание графических объектов	Изображение средствами растровой графики в среде растрового графического редактора Практика	1 час
4. Социальная реклама, фотография	Назначение, понятия и свойства социальной рекламы, фотографии Теория	2 часа
5. Фотография момента	Поиск выразительности в мимолетном жесте, взгляде, случайном движении Практика	2 часа
6. Фотография детали	Практика	2 часа
6. Жанровая фотография	Практика	2 часа
7. История плаката	Познакомить с историей плаката и с историей социальной рекламы в России и в мире. Описать технологию создания плаката социальной рекламы с помощью программы Word Теория	2 часа
8. Создание эскизов к плакату	Практика	2 часа
9. Проработка выбранного эскиза. Работа над слоганом	Практика	2 часа
10. Представление работ	Практика	2 часа
11. Представление работ	Практика	2 часа

12. Мир мультимедиа. Представление о презентации	Мультимедийные программы и средства создания мультимедиа. Возможности воспроизведения мультимедиа. Векторная графика. Анимация Возможности редактора электронных презентаций. Интерфейс программы. Теория	2 часа
13. Технология создания презентации	Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона. Копирование и удаление слайдов. Практика	2 часа
14. Вставка текста, графики, звука	Панель WordArt, способы преобразования надписей Практика	2 часа
15. Эффекты мультимедиа	Анимация объектов. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде. Практика	2 часа
16. Создание движущихся объектов	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами , вставка растрового изображения как фона и векторных изображений. Практика	2 часа
17. Создание слайд-фильма, отражающего социальную проблему	Практика. Представление готовой работы	2 часа
18. Создание слайд-фильма, отражающего социальную проблему	Практика. Представление готовой работы	2 часа
19. Знакомство с программой для создания видео	Программа Movie Maker Теория	2 часа
20. Исследование основных параметров цифровой видеозаписи	Научиться разбираться в форматах видеозаписи. Понимать разницу между аналоговыми и цифровыми устройствами. Практика	2 часа
21. Носители видеoinформации, кодеки	Ознакомиться с носителями видеoinформации, научиться работать с кодеками. Практика	2 часа
22. Монтаж видеоролика	Научиться работать с видео в Movie Maker. Практика	2 часа
23. Творческая работа по созданию видеорекламы, мотивирующей на здоровый образ жизни, любовь к труду, природе, Родины	Работа над проектом. Практика	2 часа
24. Творческая работа и представление готового продукта	Практика	2 часа
25. Как снять короткометражный фильм	Развитие персонажа. Развитие сюжета. Характер персонажа. Теория	2 часа

26. Творческая работа по созданию короткометражного фильма, освещающего социальную проблему.	Практика	2 часа
27. Творческая работа по созданию короткометражного фильма, освещающего социальную проблему.	Практика	2 часа
28. Творческая работа по созданию короткометражного фильма, освещающего социальную проблему.	Практика	2 часа
29. Творческий проект	Определить проблему, выбрать тему, разработать этапы выполнения, подобрать инструментарий. Выполнить работу, проанализировать, что получилось. Защитить проект. Теория	2 часа
30. Творческий проект	Практика	2 часа
31. Творческий проект	Практика	2 часа
32. Творческий проект	Практика	2 часа
33. Творческий проект	Практика	2 часа
34. Творческий проект	Практика	2 часа
35. Творческий проект	Практика	2 часа
36. Фестиваль	Представление творческих работ	2 часа

## Список литературы

1. Журнал «Рекламные технологии» № 1, 6, 2000.
  2. Шмитков В.Д. «Агитация искусством», М., 1977.
  3. Корецкий В.Б. «Товарищ плакат», Опыт, размышления. Москва.
  4. Иванов В.С. «Как создается плакат», М., 1963.
  5. Владимир Кравченко «Значение социальной рекламы в России»
  6. Екатерина Квашнина «Социальная реклама в России: особенности развития»
  7. Перепечаева Яна «Психологические аспекты социальной рекламы»
  8. Гюзелла Николайшвили «Краткая история социальной рекламы»
  9. Алла Балашова, Владимир Вайнер, «Социальная реклама – когда прибыль больше, чем деньги!»
  10. Мандель Б.Р. Социальная реклама М.: Литера. 2012.
- [www.socreklama.ru](http://www.socreklama.ru) - основной источник полученных статей
- Плакаты: Давно.ру – плакаты советского периода
- <http://www.fsr.ru> Московский Фестиваль Социальной Рекламы 2003 - плакаты