

ПРИНЯТО
Педагогическим советом школы

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ «Школа №32»

Протокол № _____
от _____ 200__ г.

_____ И.А. Колодчикова
_____ 200__ г.

Положение
о клубе увлечённых
информатикой «Драйверы»
МОУ «Средняя
общеобразовательная школа с
углубленным изучением
отдельных предметов №32»

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ «ДРАЙВЕРЫ»

Компьютерный клуб – это творческое объединение, организованное на принципах ученического самоуправления. Клуб объединяет заинтересованных школьников, создавая им условия наиболее полного проявления творческих способностей и приобретения практических навыков в области информатики и информационных технологий

В настоящее время любое образование немислимо без владения информационными технологиями. Учащиеся школы - это будущее высшего образования, успех которого во многом зависит от использования современных информационных технологий.

Информационная деятельность является одной из форм самостоятельной творческой работы, мощным средством развития познавательных интересов школьников, творческого и системного мышления. В условиях информационного общества обучение учащихся принципам информационной деятельности и привитие им информационной культуры этой деятельности позволит обеспечить успешность личности в жизни и успешность достижения образовательных целей в различных областях знаний. Деятельность клуба в этом смысле позволит не только расширить и углубить знания и навыки по информационной деятельности, но и приобрести опыт их использования для решения практических задач.

Решение этой проблемы влечет за собой поиск и разработку соответствующих образовательных технологий, которые будут иметь психолого-педагогическую направленность.

К таким технологиям, прежде всего, относятся:

Проектная – проводится клубом как самостоятельная часть создания программных средств в рамках отдельных направлений, а также как составная часть в рамках комплексных проектов в других предметных областях.

Элементы адаптивной и групповых технологий – осуществляются в рамках клуба руководителями направлений. Главная цель - органично приспособить членов клуба к условиям максимального развития интеллектуальных сил каждого школьника. С самого начала работы в клубе обучающийся может попробовать свои силы в любом из направлений деятельности по возможностям и интересам.

Это предполагает изменение ролевых функций руководителя направлений: он выступает как организатор самостоятельной деятельности учащегося и эффективного общения в группе. Ведущая форма работы – групповая в сочетании с самостоятельной креативной деятельностью, элементы взаимного обучения, когда старшие и более знающие школьники обучают и организуют младших.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Клуб увлеченных информатикой «Драйверы» МОУ «Средняя общеобразовательная школа с углубленным изучением отдельных предметов №32» (в дальнейшем – клуб «Драйверы») является самоуправляемой секцией НОУ СОШ №32, сформированной с целью повышения общего интеллектуального уровня школы в области информатики и информационно-коммуникационных технологий, совершенствования школьной внеучебной жизни, нацелена на развитие движения применения современных информационных технологий в школе.

В своей работе клуб «Драйверы» руководствуется Конституцией Российской Федерации, действующим законодательством Российской Федерации, нормативно-правовыми актами Министерства образования Российской Федерации, Уставом МОУ СОШ №32 и настоящим Положением.

2. ЦЕЛЬ КЛУБА

Объединение детей для совместной деятельности в области информатики и ИКТ, для пропаганды применения современных информационных технологий в проектной деятельности.

3. ЗАДАЧИ КЛУБА

Популяризировать движение применения современных информационных технологий в школе.

Расширить кругозор и эрудицию школьников.

Создать условия для увеличения возможностей выпускников в профессиональной сфере.

Продуманный и организованный индивидуальный подход к познавательной деятельности создает условия для наиболее полного проявления творческих способностей и удовлетворения практических интересов учащихся. Участие в компьютерном клубе позволяет школьникам в наиболее полной мере развить системное творческое мышление, а именно, научиться:

- формулировать постановку задачи и определять влияющие на ее решение факторы;
- проводить информационный поиск возможных методов решения;
- формализовать условие задачи;
- видеть явления и ситуации в динамике;
- устанавливать причинно-следственные связи и составлять прогноз развития;
- проводить анализ полученных результатов и область их применения.

Участие педагогов и учащихся в работе клубе, позволяет педагогическому коллективу решить следующие задачи:

- индивидуализировать процесс обучения;
- создать творческую образовательную среду, обеспечивающую раскрытие и развитие творческих возможностей учащихся;
- активизировать самостоятельную познавательную деятельность учащихся;
- углубить изучение учащимися учебных дисциплин;
- воспитывать информационную культуру;
- установить реальные межпредметные связи не только на занятиях, но и во внеурочной работе;
- объединить образовательный и воспитательный процессы на основе интеграции их по содержанию и организационных подходов.

4. ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КЛУБА

Информационное обеспечение продвижения современных информационных технологий в школе;

Проведение отбора участников и формирование сборных команд школы на различные олимпиады, конференции и конкурсы, непосредственно связанных с применением информатики и ИКТ.

Привлечение школьников в движения применения современных информационных технологий.

Проведение мероприятий по повышению уровня знаний и подготовки школьников.

Поддержание и развитие общегородских, региональных, общероссийских и международных связей между школами в области применения современных информационных технологий, взаимодействие с иными участниками подобных клубов.

Иная деятельность, не противоречащая законодательству РФ, Уставу МОУ СОШ №32 и настоящему Положению.

5. ОСНОВНЫЕ ЛИНИИ ТЕМАТИЧЕСКОГО СОДЕРЖАНИЯ КЛУБА

Издательская деятельность.

Основы издательской деятельности, создание газет, буклетов, дипломов, визитных карточек и др.

Программное обеспечение: Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher, Adobe PageMaker.

Компьютерная графика.

Основы компьютерной графики, инструменты растровой графики, фильтры, эффекты, обработка фотографий, ретушь.

Программное обеспечение: Adobe PhotoShop

Анимация во Flash.

Основы векторной графики, анимация движения, анимация формы, движение по траектории, создание кнопки, работа со слоями и сценами, создание баннеров, создание рекламных роликов и др.

Программное обеспечение: Macromedia Flash.

Программирование во Flash.

Программирование кнопки, программирование движения, программирование изменения цвета, подключение внешних файлов, решение задач с применением объектно-ориентированного программирования, основы создания сайта во Flash.

Программное обеспечение: Macromedia Flash.

Web-дизайн.

Основы создания Web – страницы, подготовка графических изображений для Web-страниц, параметры форматирования, применяющиеся к элементам Web-страницы для управления их видом и положением, правила сайтостроения.

Программное обеспечение: Adobe PhotoShop, Corel Draw, Adobe Illustrator

Web – программирование.

HTML

Основные теги HTML, добавление формы, однострочное текстовое поле, поле с паролем, создание кнопок, многострочное поле, списки, радиокнопки, поле с паролем и т.д.

PHP

Правила задания переменных, констант, типы данных, основные операторы, строковые операторы, работа с файлами, подключение Web-страниц, считывание данных со страниц, скрипт счетчика посещений сайта, создание гостевой книги, новостные ленты, форумы и т.д.

Программное обеспечение: Блокнот, Macromedia Dreamweaver.

Сайтостроение.

Правила сайтостроения, создание сайтов с помощью шаблонов, элементы Web-программирования, создание динамических меню.

Программное обеспечение: Namo WebEditor, Macromedia Dreamweaver, Xara Menu Maker.

Создание видеofilьмов.

Основы создания видео, покaдровое редактирование, работка со звуковым рядом, озвучивание фильма, добавление титров, спецэффекты, публикация фильма, сжатие фильма.

Программное обеспечение: Sonic Foundry Forge, Sonic Foundry Vegas.

Проектная деятельность в рамках участия во всероссийском детском Интернет - фестивале «Умник».

Создание презентаций и сайтов в рамках участия во всероссийской конференции увлечений.

6. СТРУКТУРА КЛУБА

Клуб «Драйверы» формируется на основе добровольного членства из числа учащихся 9-11 классов.

Членом клуба «Драйверы» может стать на добровольной основе любой учащийся, учитель, представитель администрации школы, который разделяет цели и задачи деятельности клуба.

Руководителем клуба является учитель информатики, осуществляющий обучение учащихся 9-11 классов и занимающий должность руководителя методического объединения учителей информатики.

Председатель клуба «Драйверы» выбирается на собрании клуба сроком на один год из числа членов клуба простым большинством голосов.

Заместитель Председателя клуба «Драйверы» выбирается из числа участников клуба сроком на один год простым большинством голосов. Заместитель Председателя клуба помогает в своей работе Председателю, а в его отсутствие организует работу клуба. В своей работе он отчитывается Председателю клуба.

Все члены клуба имеют одинаковые права, формируют свои отношения на основе взаимного уважения и сотрудничества.

Общее собрание участников:

- определяет направления развития деятельности клуба;
- принимает решения о проведении мероприятий под эгидой клуба;
- проводит выборы Председателя и Заместителя Председателя клуба.

7. ОБЯЗАННОСТИ РУКОВОДИТЕЛЯ КЛУБА

Осуществлять непосредственное руководство Советом Компьютерного Клуба.

Намечать и выносить на обсуждение клуба тематику работ, ход выполнения работ, возникающие проблемы и перспективы развития.

Координировать деятельность по направлениям и систематизирует ее результаты.

Выходить с предложениями к членам клуба о возможных темах работ компьютерного клуба.

Представлять школу на внешних и внутренних конференциях, конкурсах, фестивалях, семинарах и олимпиадах по информатике и ИКТ.

8. ПРАВА КЛУБА

Получать от подразделений школы информацию, необходимую для осуществления деятельности, в пределах компетенции Клуба;

Принимать участие в совещаниях, на которых обсуждаются вопросы, связанные с развитием и совершенствованием движения применения современных информационных технологий в школе.

Выступать на приоритетных началах представителем школы в сфере информатики и ИКТ на олимпиадах, конкурсах, фестивалях и научно-

практических конференциях местного, регионального, федерального и международного уровня.

Вносить предложения в администрацию школы по формированию системы стимулирования активных участников клуба.

Использовать по согласованию с администрацией информационные средства и материально-техническую базу школы.

9. ВНЕСЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ И ДОПОЛНЕНИЙ В НАСТОЯЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Внесение поправок и изменений в Положение о клубе увлеченных информатикой «Драйверы» МОУ СОШ №32 производится на общем собрании членов клуба.