**МКОУ «Малоатлымская средняя общеобразовательная школа»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрено   на заседании МО  протокол № 5  от «29 » мая 2019 | Согласовано   на педагогическом совете  протокол № 8  от «10» июня 2019 | Утверждено  директором  приказ № 220-од  от «10» июня 2019 |

Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
Кружок «Компьютерное моделирование»

5-6 классы

**на 2019-2021 учебный год**  
**Общеинтеллектуальное направление**

Составитель: Барсуков С.В.,

учитель первой квалификационной

категории

с. Малый Атлым  
2019 год

**Пояснительная записка.**

Рабочая программа по внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Компьютерная мультимедиа графика» для 5-6 классов разработана на основе авторской программы учебного предмета «Информатика» для 5-6 классов, Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

**Цель программы:**

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

**Задачи:**

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

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. Особенность данногокурса 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. Данныйкурс рассматривается как дополнительный в процессе развития ИКТ-компетентности учащихся основной школы и закладывает основы естественнонаучного и культурного мировоззрения.

**Место курса в учебном плане**

На изучение курса внеурочной деятельности «Компьютерное моделирование» в 5-6 классах отводится по 1 ч в неделю. Курс рассчитан на 68 часов, 1 час- 5 класс, 1 час- 6 класс.

**Учебно-методическое обеспечение.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учебная дисциплина** | Компьютерное моделирование |
| **Класс** | 5- 6 |
| **Программа** | «Информатика и ИКТ: программа внеурочной деятельности для основной школы: 5-6 класс Л.Л.Босова, . – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний», 2013 год |
| **Тип программы**  **(государственная, авторская)** | Государственная |
| **Кол-во часов.**  **(в неделю, общее)** | 1 час в неделю, 68 часов в год |
| **Базовый учебник** | 1. Учебник для 5 класса**/**Л.Л. Босова.– 5-е изд**. –** М.:БИНОМ.Лаборатория знаний,2013; 2. Учебник для 6 класса**/**Л.Л. Босова.– 5-е изд**. –** М.:БИНОМ.Лаборатория знаний,2013. |
| **Методическое обеспечение** | 1. Афанасьева Е. Презентации в Power Point. Шпаргалка. /Издательство: НТ Пресс, 2006; 2. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс: Учебник. 2-е изд., переработанное/под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2006; 3. Поурочные разработки по информатике:5 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010; 4. Поурочные разработки по информатике:6 класс/ Югова Н.Л., Хлобыстова И.Ю. - М.: ВАКО, 2010. 5. <http://www.informika.ru/>; 6. http://www.edu.ru 7. [http://teacher.fio.ru](http://teacher.fio.ru/) 8. http://www.encyclopedia.ru 9. http://www.kpolyakov.ru |

**Планируемые результаты освоения учебного предмета**

**Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

**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 собственным поступкам при работе с графической 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 логическое рассуждение, умозаключение (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;
* владение устной и письменной речью.

**Содержание курса.**

**5 класс.**

**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

**Компьютерная графика.**

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.

**Создание растровых графических изображений.**

Графический редактор Paint: знакомство с интерфейсом программы, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов рисунка, создание меткого изображения с помощью сетки пикселей. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, новогодней и Рождественской открытки.

**Мультимедийные презентации.**

Мир мультимедиа. Виды презентаций.редактор электронных презентаций MSPowerPoint. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с инструментами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка. Анимированиеобъектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

**6 класс.**

1. **Ведение (1час)**

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

1. **Создание растровых изображений (14 часов).**

Графические редакторы Adobe Photoshop и Gimp: знакомство с интерфейсом программ, инструментами создания графических изображений, использование различных эффектов – добавление цветов в палитру, обращение цветов, изменение размера и местоположения рисунка, настройка атрибутов рисунка, создание мелкого изображения с помощью сетки пикселей, наложение слоев, вырезание объектов по контуру, настройка яркости и контрастности изображение, исправление дефектов, размытие объектов. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, открытки, коллажи.

1. **Мультимедийные презентации (14 часов)**

Мир мультимедиа. Виды презентаций. редактор электронных презентаций MS Power Point. Интерфейс программы, структура окна. Знакомство с интсрументами создания объектов на слайде, правил работы в среде редактора электронных презентаций. Вставка графики, текста, звука. Преобразование графических объектов и создание на их основе новых объектов с использованием возможностей меню группировка-разгруппировка. анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

1. **Создание анимированных изображений (6 часов).**

Анимация. Работа в мультимедийных редакторах Abrosoft\_FantaMorph\_Deluxe и Macromedia Flash: знакомство с интерфейсом программ, инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения, совмещение покадровой и автоматической анимации. Создание анимационных фильмов.

***Творческие работы***: самопрезентация, «Моя семья», «Морское дно», слайд-фильм с эффектами мультипликации, открытка-поздравление, презентация-поздравление, мультипликационная реклама.

**Тематическое планирование ( 5 класс).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Дата проведения урока** | | **Название темы/урока** |
| **План** | **Дата** |
|  | **03.09** |  | Введение. |
|  | **10.09** |  | Виды компьютерной графики. |
|  | **17.09** |  | Форматы графических файлов. |
|  | **24.09** |  | Букет в вазе. |
|  | **01.10** |  | Букет в вазе. |
|  | **08.10** |  | Дом моей мечты. |
|  | **15.10** |  | Дом моей мечты. |
|  | **22.10** |  | Геометрический орнамент. |
|  | **29.10** |  | Геометрический орнамент. |
|  | **10.11** |  | Растительный орнамент. |
|  | **12.11** |  | Растительный орнамент. |
|  | **19.11** |  | Ввод текста. |
|  | **26.11** |  | Рождественская открытка. |
|  | **03.12** |  | Рождественская открытка. |
|  | **10.12** |  | Новогодняя открытка. |
|  | **17.12** |  | Новогодняя открытка. |
|  | **24.01** |  | Букет в вазе. |
|  | **19.01** |  | Мир мультимедиа. |
|  | **26.01** |  | Редактор электронных презентаций. |
|  | **02.02** |  | Вставка текста, графики, звука. |
|  | **09.02** |  | Анимация объектов. Смена слайдов. |
|  | **16.02** |  | Управляющие кнопки. Гиперссылки. |
|  | **02.03** |  | Создание движущихся объектов. |
|  | **09.03** |  | Организация движения на слайде. |
|  | **16.03** |  | Создание слайд-фильма. |
|  | **23.03** |  | Создание слайд-фильма. |
|  | **30.03** |  | Творческая работа по созданию слайд-фильма. |
|  | **06.04** |  | Творческая работа по созданию слайд-фильма. |
|  | **13.04** |  | Творческая работа по созданию слайд-фильма. |
|  | **20.04** |  | Творческая работа по созданию слайд-фильма. |
|  | **27.04** |  | Творческая работа по созданию слайд-фильма. |
|  | **04.05** |  | Защита творческой работы. |
|  | **11.05** |  | Растровая и векторная графика. |
|  | **18.05** |  | Мир мультимедиа |
|  | **25.05** |  | Мир мультимедиа. |

**Тематическое планирование ( 6 класс).**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ урока** | **Дата проведения урока** | | **Название темы/урока** |
| **План** | **Дата** |
|  | **01.09** |  | Правила техники безопасности при работе с компьютером. Мультимедиа. |
|  | **08.09** |  | Растровые графические изображения. |
|  | **15.09** |  | Изображение букета в вазе |
|  | **22.09** |  | Открытие изображения. Редактирование рисунка |
|  | **29.09** |  | Слой. Наложение слоев. Коллаж. |
|  | **13.10** |  | Создание графического изображения |
|  | **20.10** |  | Открытие изображения. Редактирование рисунка |
|  | **27.10** |  | История появления геометрического орнамента. |
|  | **03.11** |  | Редактирование орнамента |
|  | **10.11** |  | Что такое коллаж, плакат, реклама. |
|  | **17.11** |  | Редактирование коллажа |
|  | **24.11** |  | Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. |
|  | **01.12** |  | История появления открытки. |
|  | **08.12** |  | Редактирование изображения. |
|  | **15.12** |  | Защита творческой работы. |
|  | **22.12** |  | Редактор электронных презентаций. |
|  | **12.01** |  | Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов. |
|  | **19.01** |  | Реализация возможностей |
|  | **26.01** |  | Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде |
|  | **02.02** |  | Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)» |
|  | **09.02** |  | Создание управляющих кнопок.  Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл» |
|  | **16.02** |  | Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. |
|  | **02.03** |  | Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. |
|  | **09.03** |  | Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". |
|  | **16.03** |  | Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета пр**е**зентации. |
|  | **23.03** |  | Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов. |
|  | **30.03** |  | Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов. |
|  | **06.04** |  | Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации. |
|  | **13.04** |  | то такое Abrosoft\_FantaMorph\_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка. |
|  | **20.04** |  | Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека». |
|  | **27.04** |  | Что такое Macromedia Flash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения. |
|  | **04.05** |  | Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации |
|  | **11.05** |  | Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма. |
|  | **18.05** |  | Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма. |
|  | **25.05** |  | Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма. |