

Муниципальное общеобразовательное учреждение «Пронская средняя общеобразовательная школа» Пронского района Рязанской области

РАССМОТРЕНО

на педагогическом совете

Протокол №1 от 30.08.2023

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по УВР

 Панина М.С.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

 Гуськова А.К.

Приказ № 103-2 от 31.08.2023



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного курса внеурочной деятельности

«Электронный вернисаж»

для обучающихся 5-6 классов

Составитель: учитель информатики Швецов Ю.Д.

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности для 5-6 классов составлена на основе федерального закона Российской Федерации.

Рабочая учебная программа (далее программа) «Электронный вернисаж» входит **во внеурочную деятельность по общинтеллектуальному 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, защиты своей творческой деятельности, наглядного представления информации для окружающих, что очень необходимо в современном мире.

Данная программа поможет детям освоить азы художественного мастерства, расширить горизонты мировоззрения. Вовсе не обязательно, что каждый из тех, кто посетит занятия, свяжет свою жизнь с творчеством, но понимание гармонии и цвета вполне может пригодиться. Позитивные эмоции и восторг детей – гарантированы!

Каждый ученик создает лично значимую для него образовательную продукцию - сначала простейшие анимированные объекты, затем все более их усложняя и, наконец, целые творческие проекты. В процессе создания презентации ученик может проявить себя и как режиссер, и как сценарист, и как художник и, наконец, как исполнитель.

Осознание и присвоение учащимися достигаемых результатов происходят на каждом уроке с помощью рефлексии. Такой подход гарантирует повышенную мотивацию и результативность обучения. При работе над проектами у учеников формируются навыки самостоятельной работы, навыки работы в группе, ребята учатся работать с различными источниками информации.

Основные формы организации занятий: лекционно-практические занятия, практикум, самостоятельные и групповые работы. Методическая установка курса – обучение школьников навыкам самостоятельной индивидуальной работы по практическому созданию презентаций. Индивидуальное освоение ключевых способов деятельности происходит на основе системы заданий и алгоритмических предписаний. Большинство заданий выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме индивидуальной работы, применяется и групповая работа. Предлагаемые занятия составляются таким образом, чтобы учащиеся изучили теоретический материал, который применяется на практических занятиях. Применение на практике полученных теоретических знаний позволяет учащимся овладеть умением создавать собственные презентации. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика.

Цели:

- ✓ формирование у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности и решения практических задач;
- ✓ подготовка учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества;
- ✓ раскрытие основных возможностей, приемов и методов обработки информации разной структуры с помощью графических процессоров.

Задачи:

- ✓ формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- ✓ формирование умений моделирования и применения компьютера в разных предметных областях;
- ✓ формирование умений и навыков самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- ✓ формирование умений и навыков работы над проектами по разным школьным дисциплинам.

Программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей учащихся.

Возраст детей, занимающихся в объединении 11 - 12 лет.

Срок реализации программы – 2 года.

Формы занятий – групповые и индивидуальные,

1-ый год обучения - 1 ч в неделю (35 часов в год)

2-ой год обучения - 1ч в неделю (35 часов в год)

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности

Личностные:

положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Электронный вернисаж»;

- потребность сотрудничества со сверстниками, доброжелательное отношение к сверстникам, бесконфликтное поведение, стремление прислушиваться к мнению одноклассников;
- способность к самооценке;
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

Метапредметные:

Познавательные

- формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- сбор информации;
- обработка информации (*с помощью ИКТ*);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- классификация по заданным критериям;
- установление аналогий;
- построение рассуждения.

Регулятивные

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планирование достижения этой цели, создание вспомогательных эскизов в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные:

в сфере познавательной деятельности:

- выбор языка представления информации в соответствии с поставленной целью, определение внешней и внутренней формы представления информации, отвечающей данной задаче диалоговой или автоматической обработки информации (таблицы, схемы, графы, диаграммы);
- преобразование информации из одной формы представления в другую без потери её смысла и полноты;

- решение задач из разных сфер человеческой деятельности с применением средств информационных технологий;

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

- понимание роли информационных процессов как фундаментальной реальности окружающего мира и определяющего компонента современной информационной цивилизации;
- следование нормам жизни и труда в условиях информационной цивилизации;
- авторское право и интеллектуальная собственность; юридические аспекты и проблемы использования ИКТ в быту, учебном процессе, трудовой деятельности;

в сфере коммуникативной деятельности:

- овладение навыками использования основных средств телекоммуникаций, формирования запроса на поиск информации в Интернете с помощью программ навигации (браузеров) и поисковых программ;
- соблюдение норм этикета, российских и международных законов при передаче информации по телекоммуникационным каналам.

в сфере трудовой деятельности:

- рациональное использование распространённых технических средств информационных технологий для решения общепользовательских задач и задач учебного процесса, усовершенствование навыков, полученных в начальной школе;
- выбор средств информационных технологий для решения поставленной задачи;
- создание и редактирование рисунков, чертежей
- приобретение опыта создания и преобразования информации различного вида, в том числе с помощью компьютера.

в сфере эстетической деятельности:

- знакомство с эстетически-значимыми компьютерными моделями из различных образовательных областей и средствами их создания;
- приобретение опыта создания эстетически значимых объектов с помощью возможностей средств информационных технологий (графических, цветовых, звуковых, анимационных).

в сфере охраны здоровья:

- понимание особенностей работы со средствами информатизации, их влияния на здоровье человека, владение профилактическими мерами при работе с этими средствами;
- соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером и другими средствами информационных технологий.

Контроль и оценка планируемых результатов

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

Стартовый, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

Текущий в форме наблюдения:

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

Итоговый контроль в формах

- практические работы;
- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с

другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

Содержание курса

I. Компьютерная графика (34 часа).

Роль компьютерной графики в жизни современного человека. Растровая графика. Форматы графических файлов. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора KolourPaint. Создание, редактирование и сохранение растровых изображений. Интерфейс и основные возможности растрового графического редактора Gimp. Создание, редактирование и сохранение векторных изображений.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс графического редактора KolourPaint. Форматы графических файлов».
- Практическая работа № 2 «Инструменты графического редактора KolourPaint».
- Практическая работа № 3 «Сборка рисунка из деталей».
- Практическая работа № 4 «Создание рисунка "Открытка на праздник"».
- Практическая работа № 5 «Построение изображений с помощью Shift».
- Практическая работа № 6 «Создание рисунка "Кубик"».
- Практическая работа № 7 «Создание рисунка "Узор из кружков"».
- Практическая работа № 8 «Создание рисунка из пикселей "Акула"».
- Практическая работа № 9 «Создание рисунка "Новогодняя ёлочка"».
- Практическая работа № 10 «Создание рисунка "Ветка рябины"».
- Практическая работа № 11 «Создание фона в Gimp»
- Практическая работа № 12 «Анимация цвета в Gimp»
- Практическая работа № 13 «Рисуем облако в Gimp»
- Практическая работа № 14 «Рисуем пушистые шарики в Gimp»
- Практическая работа № 15 «Создание светящегося текста в Gimp»
- Практическая работа № 16 «Картинка в нескольких кадрах»
- Практическая работа № 17 «Эффект свечения в Gimp»
- Практическая работа № 18 «Рисуем пингвина в Gimp»
- Практическая работа № 19 «Импорт графических объектов в Gimp»
- Практическая работа № 18 «Анимация пламени свечи»
- Практическая работа № 18 «Анимация течения воды»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- назначение растровой графики;
- форматы графических файлов;
- основные возможности и инструменты графических редакторов KolourPaint и Gimp.

Уметь:

- сохранять графическое изображение в различных форматах;
- создавать и редактировать изображения в растровых графических редакторах KolourPaint и Gimp;

II. Мультимедийные интерактивные презентации (16 часов)

Роль мультимедийных интерактивных презентаций в жизни современного человека. Создание, редактирование, форматирование и сохранение компьютерной презентации. Работа с анимацией в презентации. Вставка изображений, звука и видео в презентацию. Управление презентацией с помощью гиперссылок.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы LibreOfficeImpress».
- Практическая работа № 2 «Ввод информации в презентацию. Знакомство с шаблонами».
- Практическая работа № 3 «Художественное оформление презентации. Вставка изображений».
- Практическая работа № 4 «Анимация в презентации».

- Практическая работа № 5 «Управление презентацией с помощью гиперссылок».
- Практическая работа № 6 «Вставка звука в презентацию»
- Практическая работа № 7 «Вставка видео в презентацию».
- Практическая работа № 8 «Проект "Прыгающий мячик"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Солнечная система"»
- Практическая работа № 10 «Проект "Рождественская ёлочка"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение компьютерной презентации;
- принципы создания, редактирования и форматирования презентации;
- способы установки изображения, звука и видео в презентацию;
- принципы создания гиперссылок.

Уметь:

- создавать, редактировать и форматировать компьютерные презентации;
- устанавливать в презентацию изображения, звук и видео;
- создавать управляющие кнопки и гиперссылки;
- работать с анимацией.

III. Программирование в Scratch (18 часов)

Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch. Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов. Работа со встроенными скриптами.

Практические работы:

- Практическая работа № 1 «Интерфейс программы Scratch».
- Практическая работа № 2 «Создание скрипта для спрайта "Кот"».
- Практическая работа № 3 «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе».
- Практическая работа № 4 «Создание скрипта для 2 спрайтов».
- Практическая работа № 5 «Создание скриптов для нескольких спрайтов».
- Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»
- Практическая работа № 7 «Разработка компьютерной игры».
- Практическая работа № 8 «Проект "Фортепиано"».
- Практическая работа № 9 «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»

В результате изучения данного раздела учащиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель
- принципы создания скрипта;

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно.

Разработка индивидуального творческого проекта (8 часов)

Индивидуальная работа по разработке творческого проекта.

Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Разработка сценария. Создание слайдов. Ввод текста на слайде. Сохранение файла. Вставка рисунков, видео, анимации. Смена слайдов. Редактирование презентации. Представление созданных проектов.

Список используемой литературы:

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики.
2. Онлайн учебник по курсу www.dolinin-infografika.narod.ru
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум
5. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя.

Интернет ресурсы:

www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики
<http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках
<http://www.5byte.ru/8/0006.php> - Информатика на пять
<http://festival.1september.ru/> - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»
<http://go-oo.org> -Свободный пакет офисных приложений
<http://www.gimp.org/> - GIMP (Гимп) — растровый графический редактор
<http://www.inkscape.org/> - Inkscape Векторный графический редактор
<http://www.softcore.com.ru/graphity> - Программа может служить отличной заменой стандартному графическому редактору Paint.
<http://www.inernika.org/users/astana-ch-41/works> - ВидеоурокиGimp Кольцова Михаила Петровича
взяты с сайта Открытого педагогического сообщества <http://www.progimp.ru/articles/> - уроки Gimp
http://snezhzhka.ya.ru/replies.xml?item_no=363 про Gimp
<http://www.openarts.ru> –уроки Gimp иInkscape
<http://scratch.ucoz.net/index/0-7>урокиScratch