

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования Архангельской области
Управление образования Администрации Северодвинска
МАОУ "СОШ № 20"

УТВЕРЖДЕНО

Директор МАОУ
"СОШ № 20"

Протасов А.А.

Приказ № 347
от «31» августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности «Информатика в жизни»
для обучающихся 6 классов

Северодвинск 2023

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА

Информатика – это естественнонаучная дисциплина о закономерностях протекания информационных процессов в системах различной природы, а также о методах и средствах их автоматизации.

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение при изучении других предметных областей, становятся значимыми для формирования качеств личности.

В содержании курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент:

- на изучении фундаментальных основ информатики,
- на формировании информационной культуры,
- на развитии алгоритмического мышления.

Целью настоящего курса является овладение обучающимися приемами работы за компьютером и знакомство с компьютерными средами, приобретение ими знаний и умений, обеспечивающих дальнейшему освоению базового курса информатики и ИКТ в старших классах, создание условий для гармоничного развития личности, творческой самореализации, умственного и духовного развития. Формирование практически значимых умений и навыков осуществляется с помощью разнообразного дидактического материала, компьютерных обучающих и развивающих программ, отвечающим особенностям и возможностям данной категории детей.

Данный курс информатики рассчитан на обучение с применением компьютера. При организации учебного процесса учтено, что оптимальная длительность работы за компьютером для учащихся 5-6 классов не должна превышать 20 минут за урок. На каждом занятии предусмотрена и теория и практика.

Курс обладает большим развивающим потенциалом, так как в ходе его изучения происходит обобщение знаний, полученных на других уроках. Происходит развитие целостной системы знаний за счёт введения новых обобщающих понятий.

В обучении информатике применяются (с помощью средств ИКТ):

- Словесные методы обучения (рассказ, объяснение, работа с учебником);
- Наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, схема, интерактивная модель, демонстрация наглядных пособий, презентаций, видеосюжетов);
- Практические методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы);
- Проблемное обучение.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

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.

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.

Предметные результаты

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание различий между употреблением этих терминов в быденной 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.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

1. Введение (1 час)

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

2. Создание растровых изображений (14 часов).

Графические редакторы Paint 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 изображения, исправление дефектов, размытие объектов. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, открытки, коллажи.

3. Мультимедийные презентации (14 часов)

Мир мультимедиа. Виды презентаций. редактор электронных презентаций MS Power Point. 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. анимирование объектов на слайдах и организация переходов слайдов с использованием различных эффектов их анимации. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Пути перемещения объектов.

4. 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

№ урока	Тема раздела, урока	Количе- ство часов
		34
1	Правила техники безопасности при работе с компьютером. Мультимедиа. Программное обеспечение необходимое для создания эффективного мультимедийного проекта.	1
Создание растровых изображений (14 часов)		
2	Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.	1
3	Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp)	1
4	Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона.	1
5	Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке».	1
6	Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.	1
7	Открытие изображения. Редактирование рисунка	1
8	История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной	1
9	Редактирование орнамента	1
10	Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе.	1
11	Редактирование коллажа	1
12	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи	1
13	История появления открытки. Способы создания изображения	1
14	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1
15	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.	1
Мультимедийные презентации (14 часов)		
16	Что такое Microsoft PowerPoint? Интерфейс программы. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.	1
17	Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов.	1
18	Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей	1

19	Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов	1
20	Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»	1
21	Создание управляющих кнопок. Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл»	1
22	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1
23	Способы организации движения объектов. Эффекты появления, изменения размера, исчезновения объекта, создание пути движения. Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1
24	Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов	1
25	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации.	1
26	Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов.	1
27	Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов.	1
28	Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации.	1
29	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.	1
Создание анимированных изображений (6 часов)		
30	Что такое Abrosoft_FantaMorph_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка.	1
31	Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека».	1
32	Что такое Macromedia Flash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения.	1
33	Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.	1
34	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма.	1