

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение

«Центр образования № 14»

(МКОУ «Центр образования №14»)

«Согласовано»
Педагогическим советом
МКОУ «Центр образования №14»
Протокол №1
от «31» августа 2023г

«Утверждено»
Приказом директора
МКОУ «Центр образования №14»

Н.В.Кулешова
Приказ № 56-д
от 31» августа 2023г.

Рабочая программа по внеурочной деятельности

**«Юный программист»
для 6 класса**

Разработана:
Панкратовым И. И.,
учителем информатики

2023 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Рабочая программа «Юный программист» входит во внеурочную деятельность по общеинтеллектуальному направлению развития личности.

Программа внеурочной деятельности составлена на основе:

1. Федерального компонента государственного стандарта;
2. Авторской программы курса информатики для 5-6 классов Л.Л.Босовой, которая адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

Программа составлена в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования. Программа рассчитана для учащихся 6 класса на 34 ч в год (1 час в неделю).

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 офисных программ.

Задачи:

- ✓ формирование знаний о значении информатики и вычислительной техники в развитии общества и в изменении характера труда человека;
- ✓ формирование знаний об основных принципах работы компьютера;
- ✓ формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- ✓ 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.

Изучение информационных технологий в 6 классе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Содержание программы направлено на воспитание интереса познания нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, догадываться, рассуждать, доказывать, умения решать учебную задачу творчески. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на занятиях.

Педагогическая целесообразность Программы представлена тем, что позволяет воспитанникам научиться профессиональным практическим приёмам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования оргтехники и мультимедийного оборудования.

Данная Программа ориентирована на создание условий для развития личности обучающегося; развитие мотивации личности к познанию и творчеству; обеспечение эмоционального благополучия учащихся; приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям; профилактику асоциального поведения; создание условий для социального, культурного самоопределения личности; интеллектуальное и духовное развитие детей; укрепление психического и физического здоровья.

ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.

В результате изучения данной программы на ступени начального общего образования начинается формирование навыков, необходимых для жизни и работы в современном

высокотехнологичном обществе. Учащиеся приобретут опыт работы с мультимедийными информационными объектами, в которых объединяются текст, наглядно-графические изображения, цифровые данные, неподвижные и движущиеся изображения, звук, ссылки и базы данных и которые могут передаваться как устно, так и с помощью телекоммуникационных технологий или размещаться в Интернете.

Личностные результаты

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;

уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;

осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;

начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;

формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом,

выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки.

подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

Предметные результаты:

корректно начинать и завершать работу на персональном компьютере;

работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;

изображать геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;

различать виды информации;

решать логические задачи;

решать задачи на нахождение множества;

решать задачи по обобщению предметов;

представлять различные виды моделей.

СОДЕРЖАНИЕ.

(34ч)

1. Создание растровых изображений(14ч)

Правила поведения в компьютерном классе. Общие требования техники безопасности при работе с персональным компьютером. Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов. Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp) Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона. Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке». Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.

Открытие изображения. Редактирование рисунка История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по

периметру квадрата с произвольной стороной Редактирование орнамента. Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе. Редактирование коллажа Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи История появления открытки. Способы создания изображения. Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента. Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.

2. Мультимедийные презентации (14ч).

Интерфейс программы MicrosoftPowerPoint. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона. Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов. Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей. Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов. Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)». Создание управляющих кнопок. Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл». 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. 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. Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов. Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации. Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов. Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов. Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации. Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.

3. Создание анимированных изображений (6ч).

Что такое Abrosoft_FantaMorph_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка. Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека». Что такое MacromediaFlash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения. Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации. Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма. Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ЧАСОВ

№ п/п	Тема раздела	Количество часов
1	Создание растровых изображений	14ч
2	Мультимедийные презентации	14ч
3	Создание анимированных изображений	6ч

КАЛЕНДАРНО- ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема	Количество часов	Дата
Создание растровых изображений		14	
1	Правила поведения в компьютерном классе. Общие требования техники безопасности при работе с персональным компьютером. Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабированию. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.		
2	Изображение букета в вазе средствами растровой графики в среде растрового графического редактора (Paint и Gimp)		
3	Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона.		
4	Слой. Наложение слоев. Конструирование коллажа «На полянке».		
5	Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.		
6	Открытие изображения. Редактирование рисунка		
7	История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной.		
8	Редактирование орнамента		
9	Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе.		
10	Редактирование коллажа.		
11	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи		
12	История появления открытки. Способы создания изображения		
13	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента		
14	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.		
Мультимедийные презентации		14	
15	Интерфейс программы MicrosoftPowerPoint. Слайд. Копирование и удаление слайдов. Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.		
16	Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов.		
17	Реализация возможностей Меню Вставка. Форматирование текста. Панель WordArt, способы преобразования надписей		
18	Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов		
19	Создание управляющих кнопок. Организация гиперсвязей внутри документа, с внешними документами. Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»		
20	Создание управляющих кнопок. Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл»		
21	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.		
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.		
23	Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов		
24	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации.		
25	Редактирование макета презентации. Вставка графических объектов.		
26	Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов.		
27	Анимирование графических объектов. Организация непрерывной демонстрации презентации до нажатия клавиши ESC. Отладка презентации.		
28	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.		
	Создание анимированных изображений	6	
29	Что такое Abrosoft_FantaMorph_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка.		
30	Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека».		
31	Что такое MacromediaFlash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения.		
32	Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.		
33	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета фильма.		
34	Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.		

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Методические пособия к учебникам по информатике для 5 – 6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Практикум / Л.А. Залогова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г. – 245 с.
3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс. Учебное пособие / Л.А. Залогова. – 2-е изд. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006 г. – 212 с.

Интернет-ресурсы

1. www.festival.-1september.ru - Материалы сайта «Фестиваль открытых уроков»
2. www.pedsovet.org - Материалы сайта «Педсовет»
3. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики.
4. <http://www.klyaksa.net/> - Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках.
5. <http://www.kinder.ru/default.htm> – Интернет для детей. Каталог детских рисунков.
6. <http://www.solnet.ee> – детский портал «Солнышко».

7. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
8. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. (<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)