

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Управление образования администрации Ординского муниципального округа
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ординская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНО

на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ «Ординская СОШ»
Приказ №258 от 28.08.2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Основы компьютерной грамотности»

8 класс

с.Орда, 2023

Результаты освоения курса внеурочной деятельности

1. Результаты первого уровня (приобретение школьником социальных знаний, понимания социальной реальности и повседневной жизни): готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию;

2. Результаты второго уровня (формирование позитивного отношения школьника к базовым ценностям нашего общества и к социальной реальности в целом): развитие ценностных отношений школьника к родному Отечеству, родной культуре, к труду, к другим людям, к своему внутреннему миру.

3. Результаты третьего уровня (приобретение школьником опыта самостоятельного социального действия): освоенный обучающимися в ходе изучения учебного предмета опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению.

Изучение курса дает возможность учащимся достичь следующих результатов развития:

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 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.

Содержание курса внеурочной деятельности

1. Введение (2 часа)

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 (11 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 изображение, исправление дефектов, размытие объектов. Создание и редактирование графических изображений: букета в вазе, дома «моей мечты», геометрического и растительного орнамента, открытки, коллажи.

3. Мультимедийные презентации (11 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 (11 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 «Основы компьютерной грамотности» 8 класс

№ п/п	Наименование раздела	Общее количество часов	Теория	Практика
1.	Введение	1	0,5	0,5
2.	Создание растровых изображений	11	4	7
3.	Мультимедийные презентации	11	4	7
4.	Создание анимированных изображений	11	4	7
	Итого	34	12,5	21,5

Календарно-тематический план

№ п/урока	№	Тема	Элементы содержания	Количество часов	Дата проведения	
					По плану	По факту
1. Введение (2 час)						
1	1.1	Введение	Правила техники безопасности при работе с компьютером.Мультимедиа.	1		
2. Создание растровых изображений (11 часов)						
2	2.1	Растровая графика	Растровые графические изображения. Пиксель, цветовая модель, чувствительность к масштабирование. Растровые графические редакторы. Форматы графических файлов.	1		
3	2.2	Редактирование рисунка	Открытие изображения. Редактирование рисунка. Вырезание объекта по контуру. Установка прозрачного фона.	1		
4	2.3	Дом моей мечты	Создание графического изображения дома средствами растровой графики в среде растрового графического редактора.	1		
5	2.4	Дом моей мечты	Открытие изображения. Редактирование рисунка	1		

6	2.5	Геометрический орнамент	История появления геометрического орнамента. Способы его изображения, назначение. Выбор орнамента. Создание орнамента по периметру квадрата с произвольной стороной	1		
7	2.6	Геометрический орнамент	Редактирование орнамента	1		
8	2.7	Коллаж	Что такое коллаж, плакат, реклама. Выбор изображений. Размещение объектов на листе.	1		
9	2.8	Ввод текста	Инструмент для ввода текстовой информации в растровом графическом редакторе. Способы редактирования и форматирования текста. Создание текстовой надписи	1		
10	2.9	Поздравительная открытка	Редактирование изображения. Вставка текстового фрагмента	1		
11	2.10	Защита творческой работы	Обсуждение соответствия прогнозируемого результата и действительного.	1		
3.Мультимедийные презентации (11 часов)						
12	3.1	Редактор электронных презентаций	Создание макета презентации. Дизайн презентации. Выбор фона.	1		
13	3.2	Векторная графика.	Векторная графика. Добавление объектов. Форматирование объектов.	1		
14	3.3	Анимация объектов. Смена слайдов	Анимация. Овладение навыками работы по анимированию объектов на слайде, организация анимированной смены слайдов	1		
15	3.4	Управляющие кнопки. Гиперссылки	Проектирование игры «Викторина. (вопрос - ответ)»	1		

16	3.5	Управляющие кнопки. Триггеры.	Создание управляющих кнопок. Настройка триггеров. Управление объектами при помощи управляющих кнопок. Проектирование игры «Пазл»	1		
17	3.6	Создание движущихся объектов	Создание слайда с анимированными объектами "Морское дно", вставка растрового изображения как фона и векторных изображений.	1	28.01	
18	3.7	Организация движения на слайде	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	04.02	
19	3.8	Создание слайд-фильма	Применение освоенных навыков вставки графических объектов и их анимация при создании слайд-фильма "На прогулке". Создание векторного изображения путем преобразования векторных графических объектов	1	11.02	
20	3.9	Творческая работа по созданию слайд игры	Выбор темы, подбор материала, создание вспомогательных графических объектов. Создание макета презентации.	1	18.02	
21	3.10	Творческая работа по созданию слайд игры Защита творческой работы	Подбор и вставка звуковых эффектов в презентацию. Редактирование графических объектов.	1	25.02	

4. Создание анимированных изображений (11 часов)						
22	4.1	Редактор Abrosoft_FantaMorph_Deluxe	Что такое Abrosoft_FantaMorph_Deluxe? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Анимация рисунка.	1	04.03	
23	4.2	Редактор Abrosoft_FantaMorph_Deluxe	Настройка движения отдельных элементов объекта. Работа над проектом по выбору: «Движение человека», «Движение отдельных частей лица человека».	1	11.03	
24	4.3	Редактор Macromedia Flash	Что такое Macromedia Flash? Назначение, интерфейс, функциональные клавиши. Инструментами создания анимации, инструментами выделения и рисования, анимация движения.	1	18.03	
25- 26	4.4- 4.5	Покадровая анимация	Покадровая анимация. Совмещение покадровой и автоматической анимации.	2	01.04 08.04	
27- 30	4.6- 4.7	Создание анимационного фильма	Создание макета фильма.Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.	4	15.04 22.04 29.04	
31- 34		Творческая работа по созданию анимационного фильма	Создание макета фильма.Отладка презентации и демонстрация анимированного фильма.	4	06.05 13.05 20.05	
		Итого:		34		

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 98160421728937443086516107854325912870385464159

Владелец Сарапульцева Ольга Николаевна

Действителен с 25.10.2023 по 24.10.2024