

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»

9 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» 9 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 масштабированию. 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