Рабочая программа курса внеурочной деятельности

**Название курса:** «Продвинутый пользователь»

**Уровень:** основное общее образование

**Класс**: 6

2021-2022 учебный год

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Продвинутый пользователь» в 6 классах составлена в соответствии с требованиями ФГОС соответствующего уровня: - Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897 (в действующей редакции) в соответствии с программой учебного курса «Мой инструмент – компьютер», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс./ М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – 2-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний».

Направление программы – общекультурное.

Срок реализации рабочей программы – 1 год.

Рабочая программа рассчитана на 34 часа (1 час в неделю).

Часть занятий проводятся с использованием оборудования Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста».

Промежуточная аттестация освоения курса внеурочной деятельности предусмотрена по итогам четвертей и года с фиксацией в электронном журнале результата «зачёт/ незачёт».

**Цель реализации рабочей программы:** освоение основных возможностей компьютера для повседневной познавательной и творческой деятельности.

**Задачи:**

* овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
* развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления; • освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
* формирование первоначальных представлениях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
* воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
* воспитание уважительного отношения к авторским правам;
* практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

**I. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

В ходе изучения курса в основном формируются и получают развитие следующие метапредметные результаты:

* умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативных, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
* умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.
* умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
* владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществление осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
* опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
* владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
* владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственнографическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
* умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учётов интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
* формирование и развитие ИКТ-компетентности - широкого спектра умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации анализ информации). Вместе с тем при использовании данного учебного курса во внеурочной деятельности вносится существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:
* формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мо образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально-значимом труде;
* формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебноисследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

* формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
* формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**II. Содержание курса внеурочной деятельности (с указанием форм организации и видов деятельности):**

**Учимся рисовать на компьютере.**

Предназначается тем, кто делает первые шаги в компьютерной графике, и по-зволяет на конкретных примерах освоить основные ее приемы и терминологию. В ней рассказано о растровой и векторной графике; о рисовании на компьютере линий, многоугольников, кривых и эллипсов; о работе с ластиком, заливкой, распылителем и текстом; об открытии, сохранении, перемещении, изменении, копирова¬нии, вставке и печати рисунков.

**Учимся анимации на компьютере.**

Здесь рассматриваются вопросы трехмерного моделирования: работа с системой координат, окнами проецирования и другими режимами просмотра; создание графических примитивов и сложных объектов; применение модификаторов; назначение цвета и материала; выбор и подключение фона; выбор и установка камеры и освещения; частицы, слои и эффекты; создание, монтаж, управление и сохранение анимации; рендеринг (визуализация) сцены, сохранение и просмотр видеофайлов. **Учимся музыке на компьютере.**

содержит описание синтезаторов и секвенсеров, работы с виртуальным пианино и нотным редактором, а также с микшерным пультом. Можно научиться создавать и аранжировать собственные музыкальные клипы.

**Виды и формы организации и виды деятельности.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Раздел |  | Формы организации | Виды деятельности |
| Учимся рисовать компьютере. | на | соревнования, викторина, игра,  выставка, конкурс | Беседа, работа в группе, диалог, игра, разработка и защита мини- проекта. |
| Учимся анимации компьютере. | на | соревнования,  викторина, игра,  выставка, конкурс | Беседа, работа в группе, диалог, игра, разработка и защита мини- проекта. |
| Учимся музыке компьютере. | на | соревнования,  викторина, игра,  выставка, конкурс | Беседа, работа в группе, диалог, игра, разработка и защита мини- проекта. |

**III. Тематическое планирование**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Наименование разделов и тем | Количество часов | Используемое оборудование |
| **Учимся рисовать на компьютере 10 ч.** | | | |
| 1. | Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 2. | Знакомимся с жанрами и со стилями изобразительного искусства. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 3. | Первые шаги в рисовании. Графический редактор. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 4. | Графический редактор. |  | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| 5. | Создаем векторную графику. | 1 | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| 6. | Редактор Inkscape | 1 | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| 7. | Повышаем мастерство. Редактор Inkscape | 1 | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| 8. | Повышаем мастерство. Векторная графика | 1 | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| 9. | Обрабатываем изображения и создаем коллажи.  Редактор Gimp | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 10. | Выполнение и защита проекта | 1 | Ноутбуки, проектор, МФУ. |
| **Учимся анимации на компьютере 13 ч.** | | | |
| 11. | Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами. Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 12. | Графическая анимация от эпохи Диснея до наших дней. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 13. | Выразительные средства и жанры анимации | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 14. | Выразительные средства и жанры анимации. | 1 | Ноутбуки, |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Объемная, перекладная и другие виды анимации. |  | проектор, |
| 15. | Первые шаги в компьютерной анимации. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 16. | Интерактивный фильм «Кот в сапогах» и анимационный редактор «Мульти-Пульти» | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 17. | Начинаем знакомство с трехмерной  компьютерной анимацией и программой Blender | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 18. | Интерфейс программы Blender | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 19. | Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 20. | Редактируем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 21. | Повышаем мастерство в создании анимации | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 22. | Повышаем мастерство в создании анимации. Ключевые кадры. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 23. | Повышаем мастерство в создании анимации. Настройка анимации. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| **Учимся музыке на компьютере 11 ч.** | | | |
| 24. | Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями.. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 25. | Знакомимся с жанрами музыкального искусства | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 26. | Вокальная музыка. Инструментальная музыка. | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 27. | Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор Dance Machine | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 28. | Музыкальный редактор Dance Machine | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 29. | Знакомимся с синтезированной музыкой. | 1 | Ноутбуки, проектор, робототехнический |
|  |  |  | набор. |
| 30. | Виртуальная студия Cakewalk Pro Audio 8.5 | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 31. | Создаем композицию с «живым» звуком | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 32. | Создаем композицию с «живым» звуком.  Заканчиваем работу | 1 | Ноутбуки, проектор, |
| 33. | Записываем композицию на компакт-диск | 1 | Ноутбуки, проектор, робототехнический набор. |
| 34. | Выполнение и защита проекта | 1 | Ноутбуки, проектор, |