

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 3 «Центр образования»
городского округа Октябрьск Самарской области**

Рассмотрено
на заседании методического
объединения учителей
естественно – математического
цикла
Протокол № 1
от «27 » августа 2020 г.

Проверено.
Заместитель директора
по учебно-воспитательной работе

_____ Е. А. Лафинчук

Утверждаю.
Директор ГБОУ СОШ №3
г.о.Октябрьск

_____ Л. Ю. Шатрова

Приказ № 666-ОД _____
от « 31 » августа 2020 г

**Рабочая программа
курса внеурочной деятельности
название курса "Продвинутый пользователь"
класс 6
учитель Лебединский Л.Л.**

Введение

Рабочая программа курса внеурочной деятельности в 6 классе " Продвинутый пользователь " составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012г. № 413 (в редакции от 29.06.2017г.), 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».

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

Обучение ведется на государственном языке – русском языке

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 пространственно-графическую 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 мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и формированию жизненного пути, развитию творческих способностей обучающихся; 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, учебно-исследовательской, 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.

Содержание курса внеурочной деятельности, формы организации и виды деятельности Содержание

Учимся рисовать на компьютере.

Предназначается тем, кто делает первые шаги в компьютерной графике, и позволяет 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, копировании, 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.

Формы организации и виды деятельности

Занятия проводятся в форме лекций, практических работ, секций, круглых столов, конференций, диспутов, викторин, праздничных мероприятий, олимпиад, соревнований, поисковых и научных исследований и т.д.

Виды деятельности: познавательная деятельность, проблемно-ценностное общение, проектная и исследовательская деятельность.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов	Дата
Учимся рисовать на компьютере 10 ч.			
1.	Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями	1	
2.	Знакомимся с жанрами и со стилями изобразительного искусства.	1	
3.	Первые шаги в рисовании. Графический редактор.	1	
4.	Графический редактор.		
5.	Создаем векторную графику.	1	
6.	Редактор Inkscape	1	
7.	Повышаем мастерство. Редактор Inkscape	1	
8.	Повышаем мастерство. Векторная графика	1	
9.	Обрабатываем изображения и создаем коллажи. Редактор Gimp	1	
10.	Выполнение и защита проекта	1	
Учимся анимации на компьютере 13 ч.			
11.	Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами. Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея.	1	
12.	Графическая анимация от эпохи Диснея до наших дней.	1	
13.	Выразительные средства и жанры анимации	1	
14.	Выразительные средства и жанры анимации. Объемная, перекладная и другие виды анимации.	1	
15.	Первые шаги в компьютерной анимации.	1	
16.	Интерактивный фильм «Кот в сапогах» и анимационный редактор «Мульти-Пульти»	1	
17.	Начинаем знакомство с трехмерной компьютерной	1	

	анимацией и программой Blender		
18.	Интерфейс программы Blender	1	
19.	Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их	1	
20.	Редактируем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их	1	
21.	Повышаем мастерство в создании анимации	1	
22.	Повышаем мастерство в создании анимации. Ключевые кадры.	1	
23.	Повышаем мастерство в создании анимации. Настройка анимации.	1	
Учимся музыке на компьютере 11 ч.			
24.	Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями..	1	
25.	Знакомимся с жанрами музыкального искусства	1	
26.	Вокальная музыка. Инструментальная музыка.	1	
27.	Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор Dance Machine	1	
28.	Музыкальный редактор Dance Machine	1	
29.	Знакомимся с синтезированной музыкой.	1	
30.	Виртуальная студия Cakewalk Pro Audio 8.5	1	
31.	Создаем композицию с «живым» звуком	1	
32.	Создаем композицию с «живым» звуком. Заканчиваем работу	1	
33.	Записываем композицию на компакт-диск	1	
34.	Выполнение и защита проекта	1	