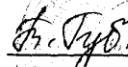


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Волоконовская средняя общеобразовательная школа №1
Волоконовского района Белгородской области»

«Утверждаю»:

Директор МБОУ «Волоконовская
СОШ № 1»

 (Губина Т.В.)

Приказ №176

от «31» августа 2020 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Мой инструмент - компьютер»**

для обучающихся 9 «А», 9 «Б», 9 «В»
классов
в условиях ФГОС
Морозовой Жанны Ивановны

(возраст обучающихся 14-16 лет)
Срок реализации –1 год

Волоконовка

2020-2021 учебный год

**Программа внеурочной деятельности: «Мой инструмент - компьютер»,
образовательная программа внеурочной деятельности подростков, общеин-
теллектуальное направление.**

Автор: Морозова Жанна Ивановна

Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического совета
от «31» августа 2020 года, протокол №1

Председатель педагогического совета: Т.В. Губина Губина Т.В.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Мой инструмент – компьютер» составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования второго поколения;
- Программы курса по выбору «Мой инструмент – компьютер», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-9 класс.» / М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017;
- Комплексная программа учебного курса по выбору «Мой инструмент – компьютер».

Цель данной программы - освоение самого современного инструмента повседневной познавательной и творческой деятельности.

Основными задачами курса являются:

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией различного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих организацию (в том числе каталогизацию) значительного объёма неупорядоченной информации;
- создание завершённых проектов, предполагающих поиск необходимой информации.

Для реализации программы используется учебно-методический комплекс:

- ✓ Программы курса по выбору «Мой инструмент – компьютер», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-9 класс.» / М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017;
- ✓ Комплексная программа учебного курса по выбору «Мой инструмент – компьютер».

Программа данного курса представляет систему интеллектуально-развивающих занятий и рассчитана на четыре года обучения. Программа рассчитана на учащихся 9 классов, имеет практико-ориентированный характер, так как 80% времени отведено на освоение приемов и способов деятельности, и состоит из следующих модулей:

- ✓ Модуль 1 — учимся работать на компьютере;
- ✓ Модуль 2 — учимся программировать на компьютере;
- ✓ Модуль 3 — учимся рисовать на компьютере;
- ✓ Модуль 4 — учимся анимации на компьютере;
- ✓ Модуль 5 — учимся музыке на компьютере

В процессе освоения содержания программы ее результативность предполагается проверять с помощью системы диагностик: психологических и педагогических тестов, наблюдения, анкетирования. Форма занятий может быть разнообразной, но обязательным условием является их проведение на уровне повышенного интереса, в занятия включаются развивающие игры, интеллектуальные разминки и т. д. . Программа предполагает освоение способов деятельности на понятийном аппарате тех учебных предметов, которые ученик изучает; занятия проводятся в форме предметно-ориентированного тренинга. Так

серьезная работа принимает форму игры, что очень привлекает и заинтересовывает школьников.

В 9 классах в течение года дважды проводится тестирование: в начале учебного года (диагностический тест) и в конце учебного года (итоговый тест).

Общая характеристика курса.

Данная программа «Мой инструмент - компьютер» предназначена для организации внеурочной деятельности по трём взаимосвязанным направлениям развития личности: общеинтеллектуальное, общекультурное и социальное. Курс построен таким образом, чтобы сформировать у учащихся способность к адаптации в современном информационном мире. Воспитывать информационную культуру и обучать компьютерной грамотности. Программа предусматривает возможность изучения содержания курса на базовом уровне, обеспечивает прочное обучение на основе компьютерных технологий, которые могут быть использованы в обучении учащихся различным школьным предметам.

Программа внеурочной деятельности «Мой инструмент — компьютер» состоит из пяти модулей, соответствующих различным направлениям кружковой работы:

Модуль 1 — учимся работать на компьютере;

Модуль 2 — учимся программировать на компьютере;

Модуль 3 — учимся рисовать на компьютере;

Модуль 4 — учимся анимации на компьютере;

Модуль 5 — учимся музыке на компьютере.

Материал тематически разбит на семь (или восемь) частей, посвященных различным областям применения компьютера в повседневной жизни.

В начале каждого дня приводится краткая сводка описанных в нем понятий и операций, вынесенная в оглавление. Поэтому тот, кто хочет восстановить в памяти уже освоенный материал, может воспользоваться справочным материалом с большим числом примеров практического использования в повседневной и профессиональной деятельности.

В конце каждого дня даются вопросы (теоретические) и задания (практические) на закрепление пройденного материала.

Методическую основу здесь составляет проектный подход — наиболее эффективный для компьютерного обучения.

Методика проведения занятий может быть как классно-урочной, так и ориентированной на самостоятельную домашнюю проработку учащимися, в зависимости от уровня их знаний и подготовки. В последнем случае, учитывая наличие домашних компьютеров, удастся достичь наибольшего педагогического эффекта благодаря индивидуальному подходу.

Работу учеников легко проконтролировать на любом этапе, так как каждая операция, описанная в книге, сопровождается подробным описанием и изображениями всех необходимых для этого кнопок и окон. Кроме того, в ней приведены исчерпывающие указания по исправлению возможных ошибок.

Изменения, внесенные рабочую программу.

В рабочую программу внесены изменения: авторская программа рассчитана на 35 часов (1 час в неделю), но в соответствии с учебным планом школы, ориентированным на 33 учебных недели, количество часов в рабочей программе уменьшено на 2 часа.

Описание места курса внеурочной деятельности в учебном плане.

Программа «Мой инструмент — компьютер» реализуется за счет вариативного компонента, формируемого участниками образовательного процесса. Используется время, отведенное на внеурочную деятельность. На реализацию программы выделен общий объем изучаемого времени 33 ч из расчета на один год изучения учебного курса.

9 класс – 33 часа (1 час в неделю, 33 недели);

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

В ходе изучения курса в основном формируются и получают развитие метапредметные результаты, такие как:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы, решения познавательных задач;
- умение осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Вместе с тем 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;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной и творческой деятельности.

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает на формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами.

Тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности

№ п/п	Наименование разделов/тем	Характеристика основных видов учебной деятельности	Часы учебного времени
1	Учимся оформлять доклады, рефераты и книги	Определять правильный порядок шагов для безопасной работе на компьютере. Сменные носители. Что такое файлы. Что хранится в файлах. Как называются файлы. Полное имя файла. Расширение имени файла. Операции над файлами и папками (каталогами). Копирование файлов и папок. Перемещение файлов и каталогов (папок). Удаление файлов и каталогов (папок). Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии. Сохранение, открытие и создание новых текстов. Сохранение, открытие и создание с помощью клавиатуры, с помощью панели инструментов, с помощью меню в окне текстового	8

		редактора. Выделение текста: с использованием мыши и клавиатуры. Буфер обмена информацией. Работа с буфером. Вырезание, копирование и вставка текста: с помощью клавиатуры, с помощью панели инструментов. Оформление текста. Выбор шрифта, размера и начертания символов. Показ проектов.	
2	Учимся считать	Выполнять схемы, отражающие расположение и соединение предметов: планы комнат, схемы конструкций, карты местности, технологические схемы (электрическая схема). Таблицы в публикациях. Столбцы. Строки. Ячейки. Создание таблицы. Добавление и удаление столбцов и строк. Выполнение операций на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). Получение информации о технике безопасности работы на компьютере: продолжительность работы, мера безопасности, порядок на рабочем столе, уход за компьютерной техникой.	4
3	Учимся составлять картотеку	Используя тренажёр, дети проходят проверку знаний по компьютеру. Задание в ситуациях. Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Программа. Примеры программ.	2
4	Учимся делать презентацию	Электронная публикация. Презентация. Слайды. Электронные учебники и энциклопедии. Справочная система. Страницы сети Интернет. Сайт. Работа в среде графического редактора Paint. Подготовка презентаций. Основные отличия презентации от других видов публикаций. Завершение работы по созданию презентации.	3
5	Учимся общаться	Поисковые запросы. Поиск информации по ключевым словам. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение найденных адресов в папке Избранное. Копирование информации с сайта. Сохранение результатов поиска. Способы сохранения найденной информации: с помощью ссылки «Печатать», с помощью клавиши Print Screen. Программы для создания электронных публикаций, справочных систем, сайтов в сети Интернет, презентаций, электронных книг. Просмотр готовых публикаций. Задания в ситуациях.	3
6	Учимся организовыв-	Выполнять операции на компьютере, относя-	2

	вать досуг	щиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска). Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	
7	Учимся программировать на компьютере	Участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы. Используя тренажёр, дети проходят проверку знаний по компьютеру, компонентам, знанию клавиш, кнопок. Обзор коллекций штампов и шрифтов. Создание простейших рисунков. Рисование кистью, рисование линиями, рисование фигурами, рисование штампами, ввод текста, рисование радугой. Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования в программе. Обзор различных возможностей при сочетании различных эффектов. Выполнение итоговой творческой работы, используя освоенные операции.	11
Итого:			33

**Календарно-тематическое планирование курса
внеурочной деятельности «Мой инструмент – компьютер» 9 класс**

№ п/ п	Наименование разделов/тем	Кол- во ча- сов	Дата		Характеристика основных видов учеб- ной деятельности
			план	факт	
Учимся оформлять доклады, рефераты и книги 8 ч.					
1	ТБ и организация рабочего места. Знакомимся с текстовым процессором Word.	1	01.09		Определять правильный порядок шагов для безопасной работе на компьютере. Сменные носители. Что такое файлы. Что хранится в файлах. Как называются файлы. Полное имя файла. Расширение имени файла.
2	Операции над папками (каталогами).	1	08.09		Операции над файлами и папками (каталогами). Копирование файлов и папок. Перемещение файлов и каталогов (папок). Удаление файлов и каталогов (папок).
3	Набираем и форматируем текст книги.	1	15.09		Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии.
4	Набираем и сохраняем текст.	1	22.09		Сохранение, открытие и создание новых текстов. Сохранение, открытие и создание с помощью клавиатуры, с помощью панели инструментов, с помощью меню в окне текстового редактора.

5	Оформляем реферат.	1	29.09		Выделение текста: с использованием мыши и клавиатуры. Буфер обмена информацией. Работа с буфером. Вырезание, копирование и вставка текста: с помощью клавиатуры, с помощью панели инструментов.
6	Оформляем реферат.	1	06.10		Выделение текста: с использованием мыши и клавиатуры. Буфер обмена информацией. Работа с буфером. Вырезание, копирование и вставка текста: с помощью клавиатуры, с помощью панели инструментов.
7	Оформление текста с выбором разного шрифта.	1	13.10		Оформление текста. Выбор шрифта, размера и начертания символов.
8	Презентация проектов.	1	20.10		Показ проектов.
Учимся считать 4 ч.					
9	Знакомимся с электронными таблицами Excel.	1	27.10		Схемы, отражающие расположение и соединение предметов: планы комнат, схемы конструкций, карты местности, технологические схемы (электрическая схема).
10	Знакомимся с электронными таблицами Excel и считаем.	1	10.11		Таблицы в публикациях. Столбцы. Строки. Ячейки. Создание таблицы. Добавление и удаление столбцов и строк.
11	Создаём графики, диаграммы и карты.	1	17.11		Выполнение операций на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов).
12	Учимся копировать текст.	1	24.11		Получение информации о техники безопасности работы на компьютере: продолжительность работы, мера безопасности, порядок на рабочем столе, уход за компьютерной техникой.
Учимся создавать картотеку 2 ч.					
13	Знакомимся с Microsoft Access и создаём базу данных.	1	01.12		Используя тренажёр, дети проходят проверку знаний по компьютеру.
14	Компьютерное письмо.	1	08.12		Задание в ситуациях. Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Программа.
Учимся делать презентацию 2ч.					
15	Создание слайдов.	1	15.12		Электронная публикация. Презентация. Слайды. Электронные учебники и энциклопедии.

					лопедии. Справочная система. Страницы сети Интернет. Сайт. Работа в среде графического редактора Paint
16	Проектная работа по выбранной ситуации.	1	22.12		Подготовка презентаций. Основные отличия презентации от других видов публикаций. Завершение работы по созданию презентации. (проектная работа по выбранной ситуации)
Учимся общаться 4 ч.					
17	Создаём свой web-узел в Интернете.	1	12.01		Поисковые запросы. Поиск информации по ключевым словам. Уточнение запросов на поиск информации.
18	Копирование информации с сайта.	1	19.01		Сохранение найденных адресов в папке Избранное. Копирование информации с сайта.
19	Знакомимся с графическим редактором Photo Editor 3.01	1	26.01		Сохранение результатов поиска. Способы сохранения найденной информации: с помощью ссылки «Печатать», с помощью клавиши Print Screen.
20	Создание электронных ситуаций.	1	02.02		Программы для создания электронных публикаций, справочных систем, сайтов в сети Интернет, презентаций, электронных книг. Просмотр готовых публикаций. Задания в ситуациях.
Учимся организовывать досуг 2ч.					
21	Знакомимся с Microsoft Publisher и создаём много интересного.	1	09.02		Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска).
22	Находим и копируем изображение.	1	16.02		Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.
Учимся программировать на компьютере 13 ч.					
23	Развиваем логическое мышление.	1	23.02		Участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
24	Проектирование.	1	02.03		Участие в проектной деятельности, в организации и проведении учебно-исследовательской работы;
25	Знакомимся с компьютером и средой программирования	1	09.03		Используя тренажёр, дети проходят проверку знаний по компьютеру, компонентам, знанию клавиш, кнопок.
26	Начинаем создавать компьютерные сказки.	1	16.03		Обзор коллекций штампов и шрифтов. Создание простейших рисунков.
27	Компьютерные сказки про колобка.	1	01.04		Рисование кистью, рисование линиями, рисование фигурами, рисование штампами, ввод текста, рисование радугой, рисование искрами.

28	Компьютерные сказки про Гошу и Лёшу.	1	06.04		Обзор коллекций штампов и шрифтов. Создание простейших рисунков.
29	Компьютерные сказки про генерала.	1	13.04		Выполнять операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).
30	Компьютерные сказки про музыкальную шкатулку.	1	20.04		Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования в программе
31	Компьютерные сказки про композитора и поэтов.	1	27.04		Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования в программе
32	Компьютерные сказки про рекламу.	1	04.05		Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования в программе
33	Компьютерные сказки про школу.		11.05		Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования в программе
34	Заключительное занятие «Нет предела совершенству».	1	18.05		Обзор различных возможностей при сочетании различных эффектов.

Содержание курса внеурочной деятельности.

Модуль 1

Сегодня парк домашних компьютеров становится все более многочисленным. Люди покупают компьютеры точно так же, как любую другую бытовую технику — телевизор, видеомэгафон и т. д. Домашние компьютеры нередко превышают по своим возможностям ПК в школьных компьютерных классах, а используемое на них программное обеспечение современнее и сложнее.

Основная идея модуля 1 — научить пользователя любого уровня создавать с помощью компьютера разнообразные проекты (рефераты и доклады, открытки и календари, оригами, рисунки и анимации, таблицы, картотеки, презентации, коллажи, музыкальные композиции, веб-страницы и др.), используя современные программные продукты: текстовые, графические, анимационные и музыкальные редакторы, электронные таблицы, базы данных, обозреватели, электронную почту и т. д. Модуль 1 состоит из семи частей, в которых на конкретных примерах рассматриваются области применения компьютера в повседневной жизни. В процессе работы используется издание: *М. И. Фролов «Учимся работать на компьютере».*

Первая часть «Учимся оформлять доклады, рефераты и книги» посвящена созданию и оформлению текстовых документов. При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) рассказывается о работе с операционной и справочной системами. Кроме того, как и в других частях книги, здесь даются пояснения по любой встречающейся в тексте компьютерной терминологии.

Во *второй части «Учимся считать»* рассказывается об очень удобном методе проведения расчетов (в том числе и хозяйственных) с помощью электронных таблиц.

Третья часть «Учимся составлять картотеку» знакомит с созданием базы данных на примере адресной книги. Помимо этого, указано, как аналогичным образом создать другие полезные в быту базы данных.

В *четвертой части* «Учимся делать презентацию» объясняется, как создать и оформить презентации. Эта часть может быть полезна не только в профессиональной сфере (для представления фирмы), но и как средство развлечения, позволяющее делать забавные анимации со звуковым сопровождением и впечатляющими эффектами.

Пятая часть «Учимся общаться» посвящена таким средствам телекоммуникации, как Интернет и факс. Здесь подробно разобран пример создания личного веб-узла, который позволит вам заявить о себе в Интернете.

В *шестой части* «Учимся организовывать досуг» описывается, как создать макеты бумажных самолетиков, оригами, «продвинутых» веб-узлов, открыток, календарей, обложки к магнитоальбому, наклейки для дискеты и видеокассеты, вкладыш для компакт-диска.

Седьмая часть «Учимся совершенствоваться» посвящена самостоятельному освоению версии MS Office 2003.

Модуль построен в виде диалога учителя с учеником. Наряду с учебной информацией в этих диалогах присутствуют воспитательные моменты — критические замечания по поводу поведения мальчика: употребления жаргонных выражений, хвастовства, спешки и др. Усвоение материала облегчается тем, что каждое действие сопровождается иллюстрацией всех необходимых окон и кнопок. Кроме того, даются пояснения по встречающимся в тексте компьютерным терминам. Книга является самодостаточной — для ее освоения не требуется никакой дополнительной литературы.

Модуль 2

Этот модуль состоит из восьми частей и посвящен созданию программ в среде программирования QBASIC, от самых простых (изображения точки на экране) до более сложных — компьютерных игр, так любимых детьми и взрослыми. В процессе работы используется издание: *М. И. Фролов «Учимся программировать на компьютере»*.

Первая часть посвящена развитию логического мышления (необходимого для формирования программиста) и представлена в виде сказок, в которых формулируются и разбираются логические задачи различной степени сложности. Остальные семь частей также имеют сказочную форму и посвящены программированию в среде QBASIC.

Вторая часть знакомит с компьютером и средой программирования QBASIC. Здесь же рассказывается о программировании графических примитивов (точки, линии и прямоугольника), как неподвижных, так и перемещающихся по экрану компьютера — анимационных.

В *третьей части* описываются анимация окружности, эллипса и более сложных изображений, а также программирование звука, вывод текста на экран, создание псевдографики и генерации случайных чисел.

В *четвертой части* показано, как запрограммировать ввод данных и управление с клавиатуры, цвет и мелодию. Здесь же приводятся тексты программ простейшего графического редактора и компьютерного «пианино», а также анимационное растяжение и сжатие изображений.

Пятая часть научит генерации «случайных» мелодий и стихов. Здесь же рассказано о создании простейшей обучающей программы и программы-переводчика. Кроме того, приведены программы по созданию «сложных» букв и их выводу на печать.

В *шестой части* рассмотрены некоторые способы компьютерной шифровки и дешифровки текстов, а также подробно разобрано создание программ простейших компьютерных игр: «Кости» и «За рулем».

Седьмая часть посвящена более сложным программам компьютерных игр «Вертолет» и «Пушка», а также исследовательской игре «Диполь».

Восьмая часть содержит переведенную автором на русский язык игровую программу QBasic Gorillas, написанную профессиональными программистами фирмы Microsoft.

При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) в книге рассказывается о работе с операционной системой, окнами, папками, файлами и меню. Кроме того, даются пояснения к любому встретившемуся в тексте термину, а каждая операция сопровождается подробным иллюстративным материалом.

Модуль 3

Изобразительное искусство является неотъемлемой частью нашей жизни, а также одной из важнейших составляющих эстетического воспитания детей и взрослых. Оно развивает образное и абстрактное мышление, чувство прекрасного, что зачастую необходимо в учебе и работе, при проведении досуга.

Не менее важно, что наличие компьютера позволяет, с одной стороны, значительно расширить эстетический кругозор ребенка и его родителей с помощью электронной энциклопедии, а с другой — вовлечь в процесс создания собственных композиций с помощью графического редактора. Это особенно ценно для тех, кто этим никогда ранее не занимался. В конце концов, такие занятия помогут быстрее развить навыки работы на компьютере, которые так необходимы в современной жизни.

Третий модуль посвящен одной из любимых тем детей и взрослых — компьютерной графике и состоит из семи частей. В процессе работы используется издание: *(И. Фролов «Учимся рисовать на компьютере».*

Первые три части (три занятия) посвящены теории живописи и графики: основные понятия, элементы и выразительные средства, виды, жанры, стили, направления и школы изобразительного искусства. Здесь же рассказывается о работе с мультимедийными энциклопедиями, в том числе и по изобразительному искусству. Все три части сопровождаются достаточным количеством иллюстраций произведений выдающихся мастеров живописи и графики, а также приложениями в конце книги: словарь художественных терминов, биографии художников и описание их произведений.

Четвертая часть 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.

Пятая и шестая части посвящены работе с векторной графикой. Здесь рассматриваются более сложные приемы и эффекты компьютерной графики: настройка цвета, градиентная и текстурная заливка, прозрачность, перетекание одного рисунка в другой, перспектива, оболочка, выдавливание, тень, освещение, фигурный текст, преобразование векторного изображения в растровое и наоборот, применение фильтров. Помимо этого, рассказывается о цветовых моделях, настройке принтера, качестве печати, типах бумаги для печати и других носителей.

Седьмая часть повествует о создании коллажей и обработке сложных растровых изображений (в том числе фотографий). Здесь вы узнаете о создании каналов и масок, вырезании и вклеивании слоев, устранении каймы, установке прозрачности, работе с экранными копиями, перенесении изображений на майки. И наконец, вы научитесь работать со сканером и цифровой фотокамерой.

При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) в книге рассказывается о работе с операционной и справочной системами, окнами, документами, папками и файлами, меню и панелями инструментов. Даются также пояснения по любой встречающейся в тексте терминологии (компьютерной или по изобразительному искусству), а каждая операция сопровождается подробным иллюстративным материалом.

Модуль 4

Искусство анимации (мультипликации) является неотъемлемой частью нашей жизни, а также одной из важнейших составляющих эстетического воспитания детей и взрослых. Оно развивает образное и абстрактное мышление, чувство прекрасного и зачастую необходимо в учебе и работе, незаменимо при проведении досуга.

Наличие компьютера позволяет также, с одной стороны, значительно расширить эстетический кругозор ребенка и его родителей с помощью электронной энциклопедии, а с другой — вовлечь в процесс создания собственных анимаций (плоских и даже объемных) с помощью интерактивных мультфильмов и анимационных редакторов, что особенно ценно для тех, кто этим никогда ранее не занимался. Четвертый модуль посвящен одной из самых любимых тем детей и взрослых — компьютерной анимации (мультипликации), состоит из восьми частей. В процессе работы используется издание: *М. И. Фролов «Учимся анимации на компьютере»*.

В первых трех частях (три занятия) излагается теории анимации: основные понятия, элементы и выразительные средства, виды, жанры, направления и школы, сценарии, композиции. Здесь же рассказывается об истории анимации и работе с мультимедийными энциклопедиями. Все три части сопровождаются большим количеством иллюстраций, портретов и произведений выдающихся мастеров анимации, а также приложениями в конце книги (словарь художественных терминов, биографии выдающихся аниматоров и описание их произведений).

Четвертая часть предназначается тем, кто делает первые шаги в компьютерной графике и анимации, и позволяет на конкретных примерах освоить основные приемы и терминологию. Из нее можно узнать о работе с интерактивными плоскими компьютерными анимациями, а также научиться создавать собственные: выбирать, вставлять в сцену и анимировать фон, объекты, актеров; создавать и вставлять титры и звук; выбирать планы и управлять сценой.

Части с *пятой по восьмую* посвящены созданию более сложной, трехмерной (объемной), анимации. 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.

При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) в книге рассказывается о работе с операционной системой, подсказками, окнами документами, папками и файлами, меню и панелями инструментов. Кроме того, даются пояснения по любой встречающейся в тексте терминологии (компьютерной или анимационной), а каждая операция сопровождается подробным иллюстративным материалом.

Модуль 5

Пятый модуль посвящен компьютерной музыке и содержит семь небольших частей. В процессе работы используется издание: *М. И. Фролов «Учимся музыке на компьютере»*.

В первых трех частях (занятиях) излагается теория музыки: основные понятия, элементы и выразительные средства, жанры, формы, музыкальные инструменты. Здесь же рассказывается о работе с мультимедийными энциклопедиями, в том числе и по музыкальному искусству. Все три части сопровождаются портретами выдающихся композиторов и иллюстрациями к их произведениям, а также приложениями в конце книги (словарь музыкальных и культурных терминов, биографии композиторов и описание их произведений).

Четвертая часть предназначается тем, кто делает первые шаги в компьютерной музыкальной композиции, и позволяет на конкретных примерах освоить основные ее приемы и терминологию. Из нее можно узнать о работе с сэмплами и миксами, звуковых дорожках, звукозаписи, моно- и стереозвуке.

Пятая часть 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.

Из *шестой части* можно узнать, как создаются вокально-инструментальные композиции и различные музыкальные эффекты. В *седьмой части* рассказывается, как создать компакт-диск с собственными композициями.

Планируемые результаты изучения учебного курса.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную;
- самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале;
- планировать пути достижения целей;
- устанавливать целевые приоритеты;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им;
- принимать решения в проблемной ситуации на основе переговоров.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- формулировать собственное мнение и позицию, аргументировать и координировать ее с позициями партнеров в сотрудничестве при выработке общего решения в совместной деятельности;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- объяснять явления, процессы, связи и отношения, определяемые в ходе исследования.

Основы учебно-исследовательской и проектной деятельности

Обучающийся научится:

- планировать и выполнять учебное исследование и учебный проект, используя оборудование, модели, методы и приемы, адекватные исследуемой проблеме;
- выбирать и использовать методы, релевантные рассматриваемой проблеме;

- распознавать и ставить вопросы, ответы на которые могут быть получены путем научного исследования, отбирать адекватные методы исследования, формулировать вытекающие из исследования выводы.

Описание учебно-методического и материально-технического курса

Литература

1. *М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова.* Программы курса по выбору «Мой инструмент – компьютер», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс.» – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013;
2. *Фролов М. И.* Учимся работать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007;
3. *Фролов М. И.* Учимся программировать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004;
4. *Фролов М. И.* Учимся рисовать на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002;
5. *Фролов М. И.* Учимся анимации на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002;
6. *Фролов М. И.* Учимся музыке на компьютере. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2000.

Технические средства обучения

- ✓ Мультимедийный компьютер
- ✓ Мультимедиапроектор
- ✓ Средства телекоммуникации
- ✓ Экран навесной

Образовательные электронные ресурсы:

<http://school-russia.prosv.ru/> Школа России учебно-методический комплекс
<http://nsportal.ru> социальная сеть работников образования
<http://pedsovet.org> 14-й Всероссийский интернет-педсовет
<http://pedsovet.su> сообщество взаимопомощи учителей
<http://easyen.ru> современный учительский портал
<http://ped-kopilka.ru> учебно-методический кабинет
<http://www.uchportal.ru> учительский портал
<http://www.proshkolu.ru> интернет-портал все школы России
<http://www.zavuch.info> завуч инфо
<http://drug12.ucoz.ru> система учебников
<http://schoolguide.ru> школьный гид
<http://viki.rdf.ru> детские электронные презентации и клипы
<http://www.myshared.ru> школьные презентации