

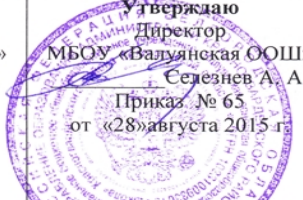


**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Валуянская основная общеобразовательная школа»
Красногвардейского района Белгородской области**

<p>Рассмотрено Руководитель методического объединения учителей физико-математического цикла  Селезнева З.А. Протокол № 4 от «26» июня 2015 г.</p>	<p>Согласовано Заместитель директора МБОУ «Валуянская ООШ»  Зыбарева О.В. «28» августа 2015 г.</p>	<p>Рассмотрено на педагогическом совете МБОУ «Валуянская ООШ» Протокол № 1 от «28» августа 2015 г.</p>	<p>Утверждаю Директор МБОУ «Валуянская ООШ» Селезнев А. А. Приказ № 65 от «28» августа 2015 г.</p> 
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности «**Мой инструмент компьютер**»
Уровень: основное общее образование

Разработала: Селезнева С.Ю.

2015 год

1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности

В ходе изучения курса 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.

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.
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

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

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.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Модуль	Основное содержание по темам	Характеристика основных видов деятельности учащихся
<i>1. «Знакомство с компьютером» (6 ч)</i>	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные

		действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.
2. «Учимся работать на компьютере» (20 ч)	<p>Модуль «Учимся оформлять доклады, рефераты и книги» посвящен созданию и оформлению текстовых документов. При этом (поскольку материал ориентирован в основном на неподготовленного пользователя) рассказывается о работе с операционной и справочной системами.</p> <p>«Учимся считать» рассказывается об очень удобном методе проведения расчетов (в том числе и хозяйственных) с помощью электронных таблиц.</p> <p>«Учимся составлять картотеку» знакомит учащихся с созданием базы данных на примере адресной книги. Помимо этого, указано, как аналогичным образом создать другие полезные в быту базы данных.</p> <p>В «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.</p> <p>Модуль «Учимся общаться» посвящен таким средствам телекоммуникации, как Интернет и факс. Здесь подробно разобран пример создания личного веб-узла, который позволит вам заявить о себе в Интернете.</p> <p>«Учимся организовывать досуг»: создать макеты бумажных самолетиков, оригами, продвинутых» веб-узлов, открыток, календарей, обложки к альбому, наклейки для дискеты и видеокассеты, вкладыш для компакт-диска.</p> <p>Модуль «Учимся совершенствоваться» посвящен самостоятельному освоению версии MS Office</p>	<p>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.),</p> <p>использовать современные программные продукты: текстовые, графические, анимационные и музыкальные редакторы, электронные таблицы, базы данных, обозреватели, электронную почту и т. д.</p>
3. «Учимся программировать на компьютере» (15	посвящена развитию логического мышления (необходимого для формирования программиста) и представлена в виде сказок, в которых	Создавать программы в визуально объектно-ориентированной среде программирования

<p>ч)</p>	<p>формулируются и разбираются логические задачи различной степени сложности. Остальные семь частей также имеют сказочную форму и посвящены программированию в среде QBASIC.</p> <p><i>Вторая часть</i> 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.</p> <p><i>В третьей части</i> описываются анимация окружности, эллипса и более сложных изображений, а также программирование звука, вывод текста на экран, создание псевдографики и генерации случайных чисел.</p> <p><i>В четвертой части</i> 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.</p> <p><i>Пятая часть</i> 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.</p> <p><i>В шестой части</i> рассмотрены некоторые способы компьютерной шифровки и дешифровки текстов, а также подробно разобрано создание программ простейших компьютерных игр: «Кости» и «За рулем».</p> <p><i>Седьмая часть</i> посвящена более сложным программам компьютерных игр «Вертолет» и «Пушка», а также исследовательской игре «Диполь».</p> <p><i>Восьмая часть</i> содержит переведенную автором на русский язык игровую программу QBasic Gorillas, написанную профессиональными программистами фирмы Microsoft.</p> <p>При этом (поскольку материал</p>	<p>Scratch; Создавать программы в среде программирования QBASIC, от самых простых (изображения точки на экране) до более слож</p>
-----------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>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.</p>	
<p>4. «Учимся рисовать на компьютере» (9 ч)</p>	<p>Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.</p> <p>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 мультимедийных энциклопедиях, в том числе и по изобразительному искусству, словарь художественных терминов, биографии художников и описание их произведений.</p> <p>4 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.</p> <p>5-6 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</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

	<p>наоборот, применение фильтров. Помимо этого, рассказывается о цветовых моделях, настройке принтера, качестве печати, типах бумаги для печати и других носителей.</p> <p>7 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.</p> <p>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.</p>	
<p>5. «Учимся анимации на компьютере» (12 ч)</p>	<p>Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Искусство анимации (мультипликации) является неотъемлемой частью нашей жизни, а также одной из важнейших (•оставляющих эстетического воспитания детей и взрослых. Оно различает 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</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов).</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

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 *первых трех* занятиях 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).

4 предназначена 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 создать собственные: выбирать, вставлять в сцену и анимировать фон, объекты, актеров; создавать и вставлять титры и звук; набирать планы и управлять сценой.

5-8 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; применение модификаторов; назначение цвета и материала; выбор и подключение фона; выбор и установка камеры освещения; частицы, слои и эффекты; создание, монтаж, правление и сохранение анимации; рендеринг (визуализации) сцены, сохранение и просмотр видеофайлов.

При этом (поскольку материал

	<p>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.</p>	
<p>6. «Учимся музыке на компьютере» (6 ч)</p>	<p>модуль посвящен компьютерной музыке и содержит семь небольших частей. В <i>первых трех</i> 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).</p> <p>4 предназначена 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 звуковых дорожек, звукозаписи, моно- и стереозвуке.</p> <p>5 содержит описание синтезаторов и сиквелов, работы с виртуальным пианино и нотным редактором, а также с микшерным пультом. Можно научиться создавать и аранжировать собственные музыкальные клипы.</p> <p>Из 6 можно узнать, как создаются вокально-инструментальные композиции и различные музыкальные эффекты. В 7 рассказывается, как создать компакт-диск с собственными композициями.</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою.</p> <p><u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике.</p> <p><u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир).</p> <p><u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы.</p> <p><u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

3. Тематическое планирование

№ п/п	Разделы программы	Количество часов
	5 класс	
	Знакомство с компьютером	6
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Основные устройства компьютера. Включение и выключение компьютера.	1
2	Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь и ее назначение.	1
3	Действия с компьютерной мышью. Двойной клик. Перетаскивание с помощью мыши. Раскрашивание с помощью мыши.	1
4	Устройство ввода "клавиатура". Группы клавиш и их назначение. Работа с клавиатурным тренажером	1
5	Стандартные элементы интерфейса. Запуск программы и завершение ее выполнения. Работа с клавиатурным тренажером	1
6	Итоговое занятие: игра «Я и мой компьютер»	
	Учимся работать на компьютере	20
7	Знакомимся с текстовым процессором Word	1
8	Набираем текст	1
9	Форматируем текст	1
10	Учимся рисовать в текстовом редакторе	1
11	Оформляем реферат и доклад	1
12	Оформляем книгу	1
13	Знакомимся с электронными таблицами Excel	1
14	Считаем в электронных таблицах Excel	1
15	Создаем графики, диаграммы и карты	1
16	Знакомимся с Microsoft Access и создаем базу данных	1
17	Редактируем Базы данных	1
18	Знакомимся Microsoft PowerPoint и создаем презентацию	1
19	Создаем презентацию «Часы»	1
20	Создаем презентацию «Времена года»	1
21	Создаем презентацию «Зарядка»	1
22	Создаем презентацию «Мои любимые животные»	1
23	Знакомимся с web-узлами и выходим в Интернет	1
24	Знакомимся с графическим редактором Photo Editor 3.01	1
25	Знакомимся с Microsoft Publisher и создаем много интересного	1
26	Создание поздравительной открытки, буклета	1
	Учимся программировать на компьютере	8
27	Развиваем логическое мышление	1
28	Знакомимся с компьютером и средой программирования QBASIC. Создание компьютерной сказки про блоху	1
29	Создание компьютерной сказки про змейку	1
30	Компьютерные сказки: про Колобка, про Гошу и Лешу, про город Вероятностей.4	1

31	Компьютерные сказки: про дровосека Петю, про волшебную коробочку	1
32	Компьютерные сказки: про генерала, про отставного генерала, про злого колдуна	1
33	Компьютерные сказки: про хамелеона, про музыкальную шкатулку	1
34	Компьютерные сказки: про композитора, про поэтов, про учителя, про рекламу, про переводчика	1
6 класс		
Учимся программировать на компьютере		7
1	Лаборатория юного программиста. Основы Скретч	1
2	Простые алгоритмы в стиле Скретч	1
3	Говорим с компьютером на Скретч	1
4	Живые истории в стиле Скретч	1
5	Алгоритмизация и создание мультимедийных проектов на основе разработанных скриптов.	1
6	Работа над проектом в Скретч	1
7	Защита проекта	1
Учимся рисовать на компьютере		9
8	Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями	1
9	Знакомимся с жанрами изобразительного искусства. Знакомимся со стилями изобразительного искусства	1
10	Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint	1
11	Рисуем натюрморт в графическом редакторе Paint	1
12	Создаем векторную графику. Редактор INKSCAPE	1
13	Повышаем мастерство художника в редакторе INKSCAPE	1
14	Проект рисунков по теме «Мой край родной»	1
15	Фотоаппарат. Правило фотосъемки	1
16	Обрабатываем изображения и создаем коллажи. Редактор Adobe Photoshop	1
Учимся анимации на компьютере		12
17	Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами. Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея . Графическая анимация от эпохи Диснея до наших дней. Объемная, перекладная и другие виды анимации.	1
18	Первые шаги в компьютерной анимации. Интерактивный фильм «Кот в сапогах» и анимационный редактор «Мульти-Пульти»	1
19	Выразительные средства и жанры анимации	1
20	Создание мультфильма в анимационном редакторе «Мульти-Пульти»	1
21	Доработка фильма	1
22	Защита проекта «Мой мультфильм»	1
23	Начинаем знакомство с трехмерной компьютерной анимацией и программой Google Sketch Up 7	1
24	Проект «Город будущего»	1
25	Знакомство с трехмерной компьютерной анимацией и программой 3D Studio MAX	1

26	Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их	1
27	Повышаем мастерство в создании анимации	1
28	Проект «Сохраним природу»	1
	Учимся музыке на компьютере	6
29	Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями. Знакомимся с жанрами музыкального искусства. Вокальная музыка. Инструментальная музыка	1
30	Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор Dance Machine	1
31	Знакомимся с синтезированной музыкой. Виртуальная студия Cakewalk Pro Audio 8.5	1
32	Создаем композицию с «живым» звуком	1
33	Записываем композицию на компакт-диск	1
34	Защита музыкального проекта	1

