

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти «Школа № 72
имени Героя Советского Союза А.В. Голоднова»
(МБУ «Школа № 72»)

ПРИНЯТА

на заседании
Педагогического совета
Протокол № 23 от 29.06.2022 г.

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МБУ «Школа № 72»
от 29.06.2022г. № 365-од

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
"Увлекательный мир информационных
технологий"**

Срок реализации – 2 года

Классы – 5-6

Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Увлекательный мир информационных технологий» составлена на основе программы «Информатика и ИКТ» Горячев А. В., а также учебных пособий. Рассчитана программа на 2 года изучения и реализуется в 5- 6 классах.

Информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) ассоциируются с высококвалифицированной творческой деятельностью, с современными профессиями, требующими развитого мышления. Информатика оказывают существенное влияние на мировоззрение и стиль жизни современного человека. Общество, в котором решающую роль играют информационные процессы, свойства информации, информационные и коммуникационные технологии – реальность настоящего времени.

Умение использовать информационные и коммуникационные технологии в качестве инструмента в профессиональной деятельности, обучении и повседневной жизни во многом определяет успешность современного человека. Особую актуальность для школы имеет информационно-технологическая компетентность учащихся в применении к образовательному процессу. С другой стороны, стремление использовать ИКТ для максимально возможной автоматизации своей профессиональной деятельности неразрывно связано с информационным моделированием объектов и процессов. В процессе создания информационных моделей надо уметь, анализируя объекты действительности, выделять их признаки, группировать объекты по классам, устанавливать отношения между классами (наследование, включение, использование), выявлять действия и описывать их с помощью алгоритмов. Описывать логику рассуждений в моделируемой области для последующей реализации её в модель системы искусственного интеллекта. После завершения анализа выполняется проектирование и синтез модели средствами информационных и коммуникационных технологий. Все перечисленные умения предполагают наличие развитого логического и алгоритмического мышления.

Каждый учебный предмет вносит свой специфический вклад в получение результата обучения в школе, включающего личностные качества обучающихся,

освоенные универсальные учебные действия, опыт деятельности в предметных областях и систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной картины мира. Занятия внеурочной деятельности «Увлекательный мир информатики» предъявляет особые требования к развитию логических универсальных действий при построении моделей и освоению ИКТ в качестве инструмента учебной и повседневной деятельности обучающихся, развитию творческих способностей и новых взглядов на окружающий мир. В соответствии со своими потребностями внеурочная деятельность предлагает средства для целенаправленного развития умений выполнять универсальные логические действия и творческих способностей по средством освоения компьютерной техники. Освоение данной программы предполагает личностное развитие школьников, придаёт смысл изучению информатики, способствует формированию этических и правовых норм при работе с информацией.

Цель программы: овладение школьниками навыками работы на компьютере, умение работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности в программах Microsoft Office PowerPoint, Adobe Photoshop.

Программа включает в себя основные **задачи:**

- освоение первоначальных навыков в работе на компьютере в программах Microsoft Office PowerPoint, Adobe Photoshop;
- овладение умением работать с различными видами информации, в т. ч. графической, текстовой, звуковой, приобщении к проектно- творческой деятельности;
- овладение умением создавать проекты на заданные темы в программах Microsoft Office PowerPoint, Adobe Photoshop.

Формы и методы проведения занятий.

Изложение материала может осуществляться с использованием традиционных словесных и наглядных методов: рассказ, беседа, игра, демонстрация видеоматериалов, наглядного материала, презентаций. Ведущее место при проведении занятий должно быть уделено задачам, развивающим познавательную

активность обучающихся, логическое и алгоритмическое мышление и творческие способности.

При проведении занятий существенное значение имеет выполнение учениками индивидуальных заданий, подготовка проектов и возможность защитить свои работы в виде выступлений.

Общая характеристика внеурочной деятельности

Педагогическая целесообразность изучения программы «Увлекательный мир информационных технологий» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

1. Технологический компонент

Освоение внеурочной деятельности по информатике направлено на достижение следующих **целей**:

– овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации 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 представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;

– воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;

– практическое применение полученных знаний внеурочной деятельности.

В качестве **основных задач** при изучении внеурочной деятельности ставятся:

–освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

–ознакомление со способами организации и поиска информации;

–создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред.

Внутренняя структура задач освоения внеурочной деятельности допускает модульную организацию программы.

Предлагается следующий **набор модулей**:

1. Знакомство с компьютерными программами PowerPoint, Photoshop.
2. Поиск информации.
3. Создание рисунков.
4. Создание мультфильмов и «живых» картинок.
5. Создание проектов по готовым шаблонам.
6. Создание необычных текстов.
7. Создание печатных публикаций.
8. Создание flash- анимаций.

Изучение каждого модуля предполагает выполнение небольших проектных заданий, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимся задания происходит в начале изучения модуля после знакомства учеников с предлагаемым набором ситуаций, требующих выполнения проектного задания.

2. Логико- алгоритмический компонент

Данный компонент курса внеурочной деятельности предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения обучающимися фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информацией и программными средствами.

Цели изучения логико- алгоритмических основ курса:

1) развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:

– алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий и получение конечного продукта;

– системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;

– объектно-ориентированный подход – умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает»;

2) расширение кругозора в областях знаний: знакомство с графами, логическими играми, приемами образования объектов из составляющих и некоторыми другими;

3) создание у учеников навыков решения логических задач и ознакомление с общими приемами решения задач – «как решать задачу, которую раньше не решали» – с ориентацией на проблемы формализации и создания моделей (поиск закономерностей, рассуждения по аналогии, по индукции, правдоподобные догадки, развитие творческого воображения и др.).

Говоря об общеобразовательной ценности курса внеурочной деятельности, предполагается, что умение любого человека выделить в своей деятельности систему понятий, представить их в виде совокупности атрибутов и действий, описать алгоритмы действий и схемы логического вывода не только помогает автоматизации действий, но и служит самому человеку для повышения ясности мышления.

Описание места внеурочной деятельности в учебном плане

В соответствии с Планом внеурочной деятельности МБУ «Школа № 72» рабочая программа курса внеурочной деятельности «Увлекательный мир информационных технологий» реализуется в 5-6 классах по 1 часу в неделю, 34 часа в год, 68 часов за два года обучения.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса

Личностные результаты

К личностным результатам освоения курса внеурочной деятельности как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- уважение к информации и информационным результатам;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информацией.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели, поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные универсальные учебные действия:

– поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

– использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

– моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

– анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);

– синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;

– выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;

– установление причинно- следственных связей, построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

– создание проектов, включающих текст, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;

– подготовка и защита выступления своих работ;

– аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при разработке проектов, признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

– выслушивание собеседника и ведение диалога.

Предметные результаты

«Знакомство с компьютерными программами PowerPoint, Photoshop».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны знать*:

– какие возможности осуществляют данные программы;

– для чего предназначены основные элементы программ PowerPoint, Photoshop;

уметь:

– пользоваться программными средствами;
– выполнять простейшие операции (открыть, создать, сохранить, закрыть) в программах PowerPoint, Photoshop.

«Поиск информации».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

– искать, находить и сохранять файлы, найденные с помощью поисковых систем;

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать её, например, при создании проектов презентаций или фотографий.

«Создание рисунков».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

– выполнять основные операции при рисовании с помощью компьютерных программ;

– сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут придумывать рисунки, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи программ Paint, PowerPoint, Photoshop.

«Создание мультфильмов и “живых” картинок».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

– выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью программ;

– сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

«Создание проектов по готовым шаблонам».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

- выполнять основные операции при создании проектов из готовых шаблонов с помощью компьютерных программ;
- сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться использовать готовый материал и создавать свои работы при помощи компьютера.

«Создание необычных текстов».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

- набирать текст в программах PowerPoint, Photoshop;
- придавать тексту различную структуру и оформление;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- подбирать подходящее шрифтовое оформление текста для своих работ;
- составлять тексты, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера, используя разное оформление.

«Создание печатных публикаций».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

- подготавливать документы в печать;
- создавать проекты подходящие для печатных публикаций;

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, текст;
- составлять печатные публикации, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.

«Создание flesh- анимаций».

В результате изучения данного модуля обучающиеся *должны уметь:*

- выполнять основные операции при создании компьютерных анимаций с помощью программы Photoshop;
- сохранять созданные проекты и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться создавать компьютерную flesh- анимацию при помощи компьютера.

Содержание курса внеурочной деятельности

5

класс

Знакомство с компьютерными программами PowerPoint. (2 ч)

Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Новые профессии. Запуск программы. Назначение отдельных элементов программы. Завершение выполнения программы.

Поиск информации. (2 ч)

Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера, домашние архивы. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с использованием средств поиска. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.

Создание текста в PowerPoint. (2 ч)

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст.

Создание рисунков. (6 ч)

Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора PowerPoint. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.

Создание мультфильмов и “живых” картинок. (10 ч)

Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Создание проектов по готовым шаблонам. (10 ч)

Проектирование. Компьютерное проектирование. Дизайн. Архитектура. Программы по созданию проектов. Использование шаблонов для своих проектов.

Размещение текста, графики и звука в презентациях. Исправление и корректирование работ. Защита своих проектов.

Создание печатных публикаций. (2 ч)

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Иллюстрации в публикациях. Гиперссылки в электронных публикациях. Возможности задания размеров публикаций. Звук, видео и анимация в публикациях.

6 класс

Знакомство с компьютерными программами Adobe Photoshop. (2 ч)

Правила поведения в компьютерном классе. Компьютерные программы. Новые профессии. Запуск программы. Назначение отдельных элементов программы. Завершение выполнения программы.

Поиск информации. (2 ч)

Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера, домашние архивы. Способы компьютерного поиска информации.

Создание рисунков. (8 ч)

Компьютерная графика. Панель инструментов графического редактора Photoshop. Основные операции при рисовании. Заливка цветом. Использование готовых кистей. Применение фильтров. Коррекция изображений. Слои объектов изображений. Другие операции.

Создание необычных текстов в Adobe Photoshop. (4 ч)

Основные операции при создании текстов. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Использование готовых необычных шрифтов, создание своих текстовых новинок.

Создание проектов. (12 ч)

Компьютерное проектирование. Использование шаблонов для своих проектов. Новые формы фотографий: создание виньетки, ретушь, удаление лишних элементов, реставрация старых фото, замена фона, создание коллажей. Исправление и корректирование работ. Защита своих проектов.

Создание flesh-анимаций. (6 ч)

Анимации и flesh- анимации. Возможность передачи flesh- анимаций. Создание анимаций по шаблонам в программе Photoshop. Сохранение анимаций.

Тематическое планирование

5

класс

№ п/п	Название раздела	Количество часов по программе	Из них		Виды контроля
			теория	практика	
1	Знакомство с компьютерной программой PowerPoint.	2	1	1	
2	Поиск информации	2	1	1	
3	Создание текста в PowerPoint.	2		2	
4	Создание рисунков	6	2	4	Прак. раб.
5	Создание мультфильмов и живых картинок.	10	2	8	Защита презентаций
6	Создание проектов по готовым шаблонам.	10	2	8	Защита презентаций
7	Создание печатных публикаций.	2	1	1	
	Итого	34	9	25	

6

класс

№ п/п	Название раздела	Количество часов по программе	Из них		Виды контроля
			теория	практика	
1	Знакомство с	2	1	1	

	компьютерной программой Photoshop.				
2	Поиск информации.	2	1	1	
3	Создание рисунков.	8	3	5	Конкурс рисунков
4	Создание необычных текстов.	4	1	3	Выступления
5	Создание проектов.	12	3	9	Проекты рисунков и фотографий их защита
6	Создание flash-анимаций.	6	2	4	Проекты анимаций
	Итого	34	11	23	

Календарно-тематическое планирование

5

класс

№ занятия	Раздел Тема занятия	Дата	Примечание
1. Знакомство с компьютерной программой PowerPoint (2 ч.)			
1-2	Знакомство с программой PowerPoint. Запуск программы, основные панели инструментов, завершение работы.		
2. Поиск информации (2ч.)			
3	Источники информации: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера, домашние архивы.		
4	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с использованием средств поиска.		

3. Создание текста в PowerPoint (2 ч.)

5	Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов.		
6	Основные операции при создании текстов. Заголовок, подзаголовок, основной текст.		

4. Создание рисунков (6 ч.)

7	Графические редакторы. Панель инструментов графического редактора PowerPoint.		
8	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Слои. Группировка объектов.		
9	Создание рисунка «Цветок»		
10	Конкурс рисунков «Олимпийский мишка»		
11-12	Создание презентации «Домик»		

5. Создание мультфильмов и “живых” картинок (10 ч.)

13	Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации.		
14	Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.		
15-16	Создание анимации «Новогодняя сказка»		
17-18	Создание анимации «Человечек»		
19-20	Мультфильм «Бабочка»		
21	Анимация «Время суток»		
22	Выступления и показ презентаций		

6. Создание проектов по готовым шаблонам (10 ч.)

23	Компьютерное проектирование. Дизайн. Использование шаблонов для проектов.		
24	Размещение текста, графики и звука в		

	презентациях. Исправление и корректирование работ.		
25-26	Создание презентации «Корзина с цветами»		
27	Слайд-шоу.		
28	Использование гипертекста в презентации «Головные уборы»		
29-30	Проект «Удивительный мир животных»		
31-32	Защита проектов.		
7. Создание печатных публикаций (2 часа)			
33	Виды печатных публикаций. Иллюстрации в публикациях.		
34	Гиперссылки в электронных публикациях. Возможности задания размеров публикаций. Презентация «Цветочная викторина»		

6

класс

№ занятия	Раздел Тема занятия	Дата	Примечание
1. Знакомство с компьютерной программой Photoshop (2 ч.)			
1-2	Знакомство с компьютерной программой Photoshop. Запуск программы, основные панели инструментов, завершение работы.		
2. Поиск информации (2ч.)			
3	Источники информации: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера, домашние архивы.		
4	Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации.		
3. Создание рисунков (8 ч.)			

5	Панель инструментов графического редактора Photoshop. Основные операции при рисовании. Заливка цветом. Использование готовых кистей.		
6	Применение фильтров. Коррекция изображений.		
7	Слои объектов изображений.		
8-9	Рисунок «Цветок»		
10-11	Рисунок «Зимняя композиция»		
12	Конкурс рисунков. Защита своих работ.		
4. Создание необычных текстов (4 ч.)			
13-14	Основные операции при создании текстов в программе Photoshop. Использование готовых шрифтов.		
15-16	Создание необычных шрифтов по заготовкам. Применение кистей.		
5. Создание проектов (12 ч.)			
17	Использование шаблонов для своих проектов. Новые формы фотографий: создание виньетки, ретушь, удаление лишних элементов, реставрация старых фото, замена фона, создание коллажей.		
18	Изменение размера изображения. Цветовая коррекция.		
19	Выделение отдельных частей изображения. Маркер края. Фоновый ластик. Волшебный ластик.		
20	Выделение частей изображения по цвету. Волшебная палочка. Лассо. Быстрая маска.		
21	Создание виньетки.		

22	Реставрация старых фотографий.		
23	Использование готовых рамок для фотографий.		
24	Работа с фотографией. Замена фона.		
25	Коллаж.		
26-27	Создание проектов «Моя фотография»		
28	Защита проектов.		
6. Создание flash- анимаций (6 ч.)			
29	Анимации и flash- анимации. Возможность передачи flash- анимаций.		
30	Создание анимаций по шаблонам в программе Photoshop. Сохранение анимаций.		
31	Анимация «Мигающая звезда»		
32-33	Анимация «Муха»		
34	Демонстрация готовых анимаций.		

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

1. Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Литература

Образовательная система «Школа 2100». Федеральный государственный образовательный стандарт. Примерная основная образовательная программа. В 2-х книгах. Книга 2. Программы отдельных предметов (курсов) для начальной школы/ Под науч. ред. Д. И. Фельдштейна. – Изд. 2-е, испр. - М.: Баласс, 2011.- 413 с.

Информатика. Сборник рабочих программ: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов. – М.: Просвещение, 2011. – 55 с.: ил.

Гимнастика для ума / И. Л. Никольская, Л. И. Тигранова- Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 г.

Информатика и образование № 1. Информация вокруг нас// Гольцман М., Дуванов А., Зайдельман Я., Первин Ю., 1990, с. 29-38.

Книга игр для детей. Кроссворды, ребусы, головоломки/ сост. Г. Коненкина.- М.: Астрель, 2003- 192 с.

Информатика: кн. для учителя: / А. Л. Семёнов, Т. А. Рудченко.- М.: Просвещение: Институт новых технологий, 2007. – 160 с.

Intel Обучение для будущего при поддержке Microsoft/ Е. Н. Ястребова, Я. С. Быховская- М., 2004 г.

Самоучитель PowerPoint 2007/ А. А. Журин.- М.: Питер, 2007 – 287 с.: ил.

Самоучитель Photoshop / С. А. Луций - СПб.: Питер, 2005-336 с.: ил.

Самоучитель Adobe Photoshop 7/ А. Тайц - БХВ.: Петербург, 2004.

Уроки по фотошоп/ Photoshop уроки и все для фотошоп – новые уроки каждый день! Режим доступа: <http://www.photoshop-master.ru/lessons.php>

Видеоуроки в Интернет для учителей и школьников/ Видеоуроки по информатики. Режим доступа: <http://www.videouroki.net>

Все для дизайна. Photoshop уроки. Режим доступа: www.egraphic.ru

Каталог презентаций. Режим доступа: <http://megaden.ucoz.ru>

Портал готовых презентаций. Режим доступа: <http://prezentacii.com>

Информатика. Методическая копилка учителя информатики. Уроки, презентации, тесты, конспекты, лекции, внеклассные мероприятия. Режим доступа: www.metod-kopilka.ru

Открытый класс. Сетевые образовательные сообщества. Режим доступа: www.openclass.ru

2. Материально-техническое обеспечения образовательного процесса

Кабинет, в котором будут проводиться занятия внеурочной деятельности, обеспечен персональными компьютерами в количестве 10 шт., оснащёнными наушниками. Имеется оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер, мультимедийный проектор и экран). Для реализации наглядности используются пособия: образцы с примерами в виде карточек и презентаций, готовые шаблоны для проектов.

На компьютерах предустановленно необходимое программное обеспечение (Paint, Microsoft Office Word, Microsoft Office PowerPoint, Проигрыватель Windows Media, Adobe Photoshop...), позволяющее: отрабатывать навыки клавиатурного письма, редактировать и форматировать тексты, графику, презентации, работать со звуком, создавать проекты новых фотографий, анимации.

Предполагаемые результаты реализации курса

В результате изучения данной программы обучающиеся должны *знать*:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения), виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- научиться представлять информацию на экране компьютера: набирать текст в текстовом редакторе, в программах PowerPoint, Photoshop, строить изображения из простых геометрических фигур в цвете, и создавать совершенно новые с использованием инструментов;
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Учащиеся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;

- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в справочниках, энциклопедиях, каталогах, архивах, сети Интернет;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- использовать информацию для построения проектов и выступлений, умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- использовать информационные технологии в индивидуальной, коллективной, также познавательной и проектной деятельности.
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами-шаблонами;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.
- устранять дефекты в изображениях и фотографиях, создавать коллажи фотографий, применять фильтры к изображениям, производить цветовую коррекцию, создавать flash-анимации в программе Photoshop.

Учащиеся должны уметь **использовать** приобретенные **знания и умения** в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с

компьютерами.

В курсе внеурочной деятельности при развитии творческих способностей обучающихся наиболее целесообразно сконцентрировать внимание на логическом и алгоритмическом мышлении и на освоении ими практики при работе за компьютером. Обучение творческому применению осваиваемых знаний позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу обучающихся, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий, выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающийся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии позволяет ориентировать учащихся на формирование таких ценностных ориентиров:

- ценностей семьи и общества и их уважение,
- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

Развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения обучающимися фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информацией, способствует ориентации учащихся на формирование самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе, на восприятие научного познания как части культуры человечества.

Ориентация курса на осознание множественности моделей окружающей действительности позволяет формировать не только готовность открыто выражать и отстаивать свою позицию, но и уважение к окружающим, умение слушать и слышать партнёра, признавать право каждого на собственное мнение.

Примерный комплекс упражнений для глаз:

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Упражнения для головы и шеи.

1. Помассировать лицо, чтобы снять напряжение лицевых мышц.
2. Надавливая пальцами на затылок в течение 10 с делать вращательные движения вправо, затем влево.
3. Закрывать глаза и сделать глубокий вдох. На выдохе медленно опустить подбородок, расслабить шею и плечи. Снова глубокий вдох, медленное круговое движение головой влево и выдох. Прodelать 3 раза влево, затем 3 раза вправо.