

**Рабочая программа курса внеурочной деятельности  
клуба «Занимательная информатика»**

Составитель: учитель Мамонова Ирина Ивановна

Класс: 8А класс

Количество часов по курсу 1 час в неделю, 34 часа.

Срок реализации курса: 1 год 202-2024 уч. год

**ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:**

**Личностные результаты**

Сформированность целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания. Сформированность коммуникативной компетентности общения и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

**Метапредметные результаты**

Метапредметные результаты, включают освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные).

***Регулятивные УУД***

- Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.
- Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.
  - Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной.

***Познавательные УУД***

- Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы.
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы

для решения учебных и познавательных задач.

- Смысловое чтение.
- Развитие мотивации к овладению культурой активного использования словарей и других поисковых систем.

#### ***Коммуникативные УУД***

- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.
- Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью.
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ).

#### **Предметные результаты:**

##### **Ученик научится:**

- возможностям графического редактора и назначению управляющих элементов;
- особенности растровой графики;
- графические объекты-примитивы;
- технологию создания и редактирования графических объектов.
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации;
- виды, формы и способы презентации готового мультимедиа проекта;
- различные технологические приемы работы с текстовым процессором Microsoft Word, настольными издательскими системами Microsoft Publisher;
- требования к оформлению публикаций в различных программных средах;
- основные принципы цифровой обработки изображений;
- понятие анимации и способы её создания;
- основные приемы работы в изученных приложениях.

##### **Ученик получит возможность научиться:**

- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- использовать изученные средства создания компонентов презентации, публикации, анимации, изображений;
- создавать мультимедийные презентации, используя возможности программы PowerPoint;
- изменить настройки слайда, создать анимацию текста, изображения, вставить в презентацию звук и видеоклип, создать презентацию из нескольких слайдов;
- грамотно составлять и оформлять публикации;
- создавать файлы цифровой обработки изображений и использовать графику в виде фона, заголовков, логотипа, значков, кнопок, иллюстраций, анимации, карты-изображения.

#### **Содержание программы клуба «Занимательная информатика»**

**Введение** представляет вводное занятие, на котором учащиеся знакомятся с целями и задачами творческого объединения «Занимательная информатика», техникой безопасности в компьютерном классе.

**Раздел 1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА** знакомит учащихся с графикой. Учащиеся изучают разновидности графики. Познакомятся с объектами растрового, векторного редактора. Создают рисунки с текстом. Представление о возможностях графических редакторов, сфере их применения, видах графики. Обзор рисунков. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Обзор способов рисования, возможности меню «Правка», определять ситуации, где применимо копирование, учащиеся должны знать алгоритм задания симметрии и наклона объекта, знать способы создания мозаики. Вставка текста в рисунок. Использование рисунка в качестве фона рабочего стола. Вставка созданных рисунков в другие документы. Симметрия, наклон и инверсия объектов. Рисование с помощью мозаики. Технология создания векторных рисунков в Word. Комбинированные документы. Работа с рисунком из коллекции. Создание и редактирование векторных рисунков.

**Раздел 2. СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ** знакомит учащихся с понятием мультимедиа-технологии. Учащиеся изучают технологию представления мультимедиа, знакомятся с программами для создания презентаций. Учащиеся выполняют проект в форме презентации. Обзор мультимедиа. Ознакомление с правилами заполнения слайдов. Создание типовой презентации. Проектирование презентаций. Изменение основных объектов слайда, вставка текста. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации. Использование конструктора слайдов для создания презентации. Изучение правил настройки эффектов анимации. Слайды. Переходы на слайдах, гиперссылки в документе и внешняя гиперссылка. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.

Обзор работы с мультимедиа приложениями. Презентация. Заключение. Запуск программы. Главное меню. Инструменты. Коротко о создании фильма в программе Movie Maker.

### **Раздел 3. ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

Основные правила оформления реферата, буклета, брошюры, книги, журнала, рекламного листа. Текстовый редактор. Основные операции при создании текстов: набор текста, сохранение текстового документа. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Выравнивание абзацев. Создание таблиц, графиков в текстовом редакторе.

## Тематическое планирование

№	Перечень разделов и тем	Кол-во часов
1	Введение. Задачи курса «Мир мультимедиа технологий», техника безопасности в компьютерном классе	1
<b>Раздел 1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА</b>		
2	Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	1
3	Работа с фрагментами рисунка	1
4	Вставка текста в рисунок	1
5	Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word <b>Открытка.</b>	1
6	Создание комбинированных документов. Вставка рисунка в текст из коллекции.	1
7	Создание и редактирование векторных рисунков	1
8	Комбинированный документ « <b>Сказка с картинками.</b> ». Завершение работы над проектом «Сказка с картинками» с использованием текстового и графического редактора. Анализ результатов.	1
<b>Раздел 2. СРЕДСТВА И ТЕХНОЛОГИИ СОЗДАНИЯ, ОБРАБОТКИ И ПРЕДСТАВЛЕНИЯ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИНФОРМАЦИИ      <i>Microsoft PowerPoint</i></b>		
9	Назначение и основные возможности программы MS PowerPoint. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint.	1
10	Структура презентации. Выбор макета, выбор дизайна.	1
11	Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов.	1
12	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	1
13	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	1
14	Навигационные компоненты, настройка показа презентации. Переходы на слайдах. Использование гиперссылок. Настройка смены слайдов по времени.	1
15	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Демонстрация самопрезентации	1

16	Теория создания слайд фильмов. Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации.	1
17	Создание структуры презентации. Выбор дизайна.	1
18	Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков.	1
19	Настройка анимации. Вставка звука.	1
20	Создание слайд фильма «Мультфильм».	1
21	Демонстрация проекта. Конкурс слайд фильмов.	1
22	<i>Movie Maker</i> Создание видеопрезентаций	1
23	Movie Maker: основные элементы окна и настройки. Импорт и редактирование видеофрагментов.	1
24	Movie Maker. Озвучивание видеофильма	1
25	Movie Maker. Добавление статичных изображений, видеоэффектов и титров	1
26	Выполнение проекта «Оживи сказку!»	1
27	Демонстрация проекта	1
<b>Раздел 3. ВВЕДЕНИЕ В ИЗДАТЕЛЬСКУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ</b>		
28	Правила оформления реферата, буклета, брошюры, книги, журнала, рекламного листа	1
29	Создание и разметка документа. Оформление документа	1
30	Таблицы и графики	1
31	Дополнительные возможности Word	1
32	Работа со сканером. Подбор параметров сканирования	1
33	Промежуточная аттестация. Проект	1
34	Демонстрация проекта	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>34</b>