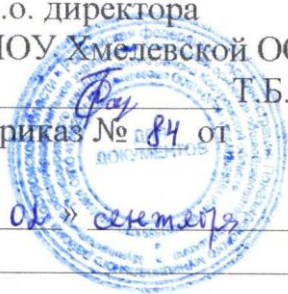


**Муниципальное общеобразовательное учреждение
Хмелевская основная общеобразовательная школа**

«Согласовано» Заместитель директора по УВР МОУ Хмелевской ООШ  Г.А. Казникова « 29 » августа 20 19 г	«Утверждаю» И.о. директора МОУ Хмелевской ООШ  Т.Б. Смирнова Приказ № 84 от  « 02 » сентября 20 19 г
--	---

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности
«Занимательная информатика
2 года**

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол №5
от 30.08.2019г.

2019г-2020г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа внеурочной деятельности "Занимательная информатика" (раздел «Искусство и компьютер») по информатике относится к общеинтеллектуальному направлению и составлена на основе федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования и соответствует требованиям к результатам освоения образовательной программы (личностным, метапредметным, предметным); основным подходам к развитию и формированию универсальных учебных действий (УУД) для основного общего образования. В ней учитываются возрастные и психологические особенности школьников, обучающихся на ступени основного общего образования, учитываются межпредметные связи.

Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса учащихся к предмету. Приходя же в среднее звено, к сожалению, ребята чаще всего не умеют работать с элементарными компьютерными программами: презентациями, графиками, рисунками и.т.д.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОВЛАДЕНИЯ КУРСА

Цель: формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей, используя возможности персонального компьютера.

Задачи курса:

- способствовать овладению учащимися приемами работы на компьютере;
- познакомить с основами знаний в области компьютерной графики, текстового редактора;
- прививать детям видение красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.
- способствовать формированию сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;
- способствовать раскрытию творческих способностей, подготовки к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- прививать интерес к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- способствовать развитию композиционного мышления, художественного вкуса;

- способствовать развитию коммуникативных способностей.
- способствовать формированию нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.

Описание места курса

Рабочая программа разработана для организации внеурочной деятельности учащихся 5-7 классов. Курс рассчитан на изучение в течение 2 лет. На изучение курса отведено 1 ч в неделю, общее количество часов 70 ч (1 год обучения - 35 ч, 2 год обучения - 35 ч).

Освоение программы может начинаться с любого класса.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты освоения курса:

1) воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;

2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах

возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;

9) формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;

10) осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;

11) развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты освоения курса:

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) 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;

- 4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- 5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 6) 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 и по аналогии) и делать выводы;
- 7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 8) смысловое чтение;
- 9) 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;
- 10) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;
- 11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее - ИКТ компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;
- 12) формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

Предметные результаты освоения курса:

- Уметь создавать рисунки в программе Paint
- Уметь создавать презентации в программе Microsoft Office Power Point
- Уметь создавать информационные листы, буклеты, календари, газету в программе Microsoft Office Publisher;
- Уметь работать в программе Movie Maker
- Выбор сценария , работа по композиции произведения.

- Владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.
- Умение создать мультфильм под руководством учителя.
- Владение способами безопасной и рациональной организации труда.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Содержание программы курса «Занимательная информатика» является продолжением изучения смежных предметных областей (изобразительного искусства, музыки, литературы, информатики, истории) в освоении различных видов и техник искусства. В программу включены следующие направления:

1 раздел: учащиеся, работая в программе Paint обучаются творчеству по изобразительному искусству (графика, цветоведение, композиция, перспектива и т.д.)

2 раздел: учащиеся, работая в программе Microsoft Office Point учатся грамотно составлять презентации

3 раздел: учащиеся, работая в программе Microsoft Office Publisher обучаются умению соединять в единое целое несколько видов искусств (изо, литература), заниматься версткой буклетов на компьютере, при этом учатся самостоятельно планировать и отбирать материал

4 раздел: учащиеся, работая в программе Movie Maker знакомятся с кинематографом, т.ж. объединяя несколько видов искусства (музыка, фото, изо)

5 раздел: учащиеся знакомятся с основами композиции литературного произведения для создания сценария мультфильма, включаются в процесс освоения мультимедийной грамотности, сами делают мультфильмы, как в качестве развлечения, так и в качестве учебных пособий

Большое внимание уделяется творческим заданиям, в ходе выполнения которых у детей формируется творческая и познавательная активность.

Формы организации деятельности

Основная форма работы – комбинированное занятие, состоящее из сообщения познавательных сведений, вводного и текущего инструктажа, практической работы на компьютере, самооценки-релаксации. В ходе этих занятий учащиеся осваивают и закрепляют приемы работы под руководством учителя. Затем выполняется самостоятельная работа

На занятиях предусматриваются также следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная, парная, фронтальная, коллективное творчество.

Виды деятельности:

- Создание рисунков в программе Paint
- Создание презентаций в программе Microsoft Office Power Point
- Создание информационных листов, буклетов, календарей, газет в программе Microsoft Office Publisher;
- Работа в программе Movie Maker
- Выбор сценария, работа по композиции произведения.
- Владение методами чтения и понимания будущего действия, четкое проговаривание и создание композиций.
- Создание мультфильмов под руководством учителя.
- Владение способами безопасной и рациональной организации труда.

Тематический план

№	Тема раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	1 год. Введение	1	1	-
I	Волшебная кисточка Paint	10	2	8
	Введение. Основные функции Microsoft Paint построение геометрических фигур заливка замкнутой области цветом рисование кистью и пульверизатором преобразования рисунка Самостоятельная творческая работа			
II	Волшебные слайды Power Point	10	2	8
	- Введение. Основные функции Microsoft Office Power Point Создание слайдов Дизайн слайдов Анимация в слайде Последовательность слайдов			
III	Волшебное перо Publisher	14	2	12
	- Введение. Основные функции Microsoft Office Publisher - Создание открытки, календаря - Создание буклета			
	2 год. Введение	1	1	
IV	Волшебное перо Publisher	15	2	13
	- Введение. Основные функции Microsoft Office Publisher -Создание буклета (подбор материалов, верстка и выпуск газеты)			
V	Волшебные кадры Movie Maker	8	2	6
	- Введение. Основные функции Movie Maker - Импорт изображений - Импорт звука или музыки - Запись с видеоустройства - Монтаж - Создание фильма. Самостоятельная творческая работа			
VI	Пластилиновая анимация	11	2	9
	- Создание сценария: - Лепка героев - Съемка фильма - Монтаж и озвучивание фильма			
ИТОГО		70	14	56