

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Астраханской области
Управление образования муниципального образования
Город Астрахань
МБОУ г. Астрахани «СОШ № 51»

ПРИНЯТО
решением методического
совета МБОУ г. Астрахани
«СОШ № 51»
Протокол № 1
от 29.08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО
заместитель директора по
ВР МБОУ г. Астрахани
«СОШ № 51»
Яковлева В.С.
от «31» 08 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ г.
Астрахани «СОШ № 51»
Загоруйко И.В.
Приказ от «01» 09 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Мой инструмент – компьютер»

(для 6 классов образовательных организаций)

Составитель:
учитель информатики
Миталева Л. В.

г. Астрахань, 2023 г.

I. Пояснительная записка

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мой инструмент - компьютер» составлена на основе комплексной программы учебного курса по выбору «Мой инструмент - компьютер» Цветковой М.С. «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы.3-6 классы»/ М.С.Цветкова, О.Б. Богомолова.– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018».

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (ФГОС ООО) утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. №1897, на основании следующих нормативных документов и научно-методических рекомендаций:

- Приказом Минобрнауки России от 28.12.2018 №345 «О федеральном перечне учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования»;
- Основной образовательной программой основного общего образования МБОУ г. Астрахани «СОШ №51»;
- Учебным планом МБОУ г. Астрахани «СОШ №51» на 2023-2024 учебный год;
- Положением о рабочей программе по учебному предмету, элективному курсу МБОУ г. Астрахани «СОШ №51».

II. Планируемые результаты освоения внеурочной деятельности «Мой инструмент - компьютер» в 6 классах.

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.

III. Содержание внеурочной деятельности «Мой инструмент - компьютер» в 6 классах.

Тема	Основное содержание по темам
Тема 1. Учимся рисовать на компьютере. (12 часов)	Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями. Знакомимся с жанрами изобразительного искусства. Знакомимся со стилями изобразительного искусства. Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint. Создаем векторную графику. Повышаем мастерство. Обрабатываем изображения и создаем коллажи.
Тема 2. Учимся анимации на компьютере. (12 часов)	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. Выразительные средства и жанры анимации. Первые шаги в компьютерной анимации. Интерактивный фильм “Кот в сапогах” и анимационный редактор “Мульти- Пульти”. Начинаем знакомство с трехмерной компьютерной анимацией. Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их. Повышаем мастерство в создании анимации.

<p>Тема 3. Учимся музыке на компьютере. (10 часов)</p>	<p>Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями. Знакомимся с жанрами музыкального искусства. Вокальная музыка. Инструментальная музыка. Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор. Знакомимся с синтезированной музыкой. Виртуальная студия. Создаем композицию с “живым” звуком. Записываем композицию на компакт- диск.</p>
<p>Итого: 34 часа</p>	

IV. Календарно - тематическое планирование

№	Дата				Тема урока
	6 А	6Б	6В	6Г	
1 четверть					
1.					Инструктаж по ТБ. Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями.
2.					Знакомимся с живописью, графикой и мультимедийными энциклопедиями.
3.					Знакомимся с жанрами и со стилями изобразительного искусства.
4.					Знакомимся с жанрами и со стилями изобразительного искусства.
5.					Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint.
6.					Первые шаги в рисовании. Графический редактор Paint.
7.					Создаем векторную графику.
8.					Создаем векторную графику.
2 четверть					
9.					Повышаем мастерство.
10.					Повышаем мастерство.
11.					Обрабатываем изображения и создаем коллажи.
12.					Обрабатываем изображения и создаем коллажи.
13.					Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами.
14.					Знакомимся с видами анимации, мультимедийными энциклопедиями и мультфильмами.
15.					Графическая анимация от зарождения до эпохи Диснея и до наших дней. Объемная, перекладная и другие виды анимации.
16.					Выразительные средства и жанры анимации.
17.					Выразительные средства и жанры анимации.
3 четверть					
18.					Первые шаги в компьютерной анимации. Интерактивный фильм "Кот в сапогах".
19.					Начинаем знакомство с трехмерной компьютерной анимацией.
20.					Начинаем знакомство с трехмерной компьютерной

					анимацией.
21.					Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их.
22.					Создаем простейшие объемные фигуры и видоизменяем их.
23.					Повышаем мастерство в создании анимации.
24.					Повышаем мастерство в создании анимации.
25.					Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями.
26.					Знакомимся с музыкой и мультимедийными энциклопедиями.
4 четверть					
27.					Знакомимся с жанрами музыкального искусства. Вокальная музыка. Инструментальная музыка.
28.					Знакомимся с жанрами музыкального искусства. Вокальная музыка. Инструментальная музыка.
29.					Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор.
30.					Первые шаги в композиции. Музыкальный редактор.
31.					Знакомимся с синтезированной музыкой.
32.					Знакомимся с синтезированной музыкой.
33.					Создаем композицию с “живым” звуком.
34.					Записываем композицию на компакт- диск.