

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Лиховская средняя общеобразовательная школа

Рассмотрена
на заседании
протокол № 1
от 26.08.2022 г.
рук. ШМО

Гар

Согласовано
с МС
26.08.2022 г.
Председатель МС

Мур

Принята
педагогическим Советом
протокол № 1 от 30.08.2022г.

Утверждаю МБОУ
Директор школы: *М*
/Жураппева Н. В./
приказ №144 от 30.08.2022



Рабочая программа

по внеурочной деятельности «Мир мультимедийных технологий»

класс 6

количество часов в год :

6- «А» –34, в неделю –1

6 – «Б» –34, в неделю –1

Составитель: Саенко Д.А.

х. Лихой

2022– 2023 учебный год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Мир мультимедийных технологий» для учащихся 6 класса составлена на основе основной образовательной программы основного общего образования МБОУ Лиховской СОШ, учебного плана МБОУ Лиховской СОШ на 2022– 2023 учебный год в рамках реализации ФГОС для основного общего образования, годового календарного учебного графика МБОУ Лиховской СОШ. Рабочая программа составлена с учетом требований Федерального государственного образовательного стандарта.

В соответствии с учебным планом программа рассчитана на 1 час в неделю, 34 учебных недели в год. В соответствии с годовым календарным графиком и расписанием занятий в МБОУ Лиховской СОШ на 2023-2023 учебный год рабочая программа реализуется за 34 учебных часа в 6 «А» и 34 учебных часа в 6 «Б» классах и обеспечит рациональное распределение учебного материала.

Срок реализации программы – 1 год.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Личностные образовательные результаты:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации

за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты

Основные метапредметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм»;
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- широкий спектр умений и навыков использования средств

информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; хранение и обработка информации; поиск, передача и хранение информации),

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИК.

Предметные образовательные результаты

Учащиеся должны знать:

- возможности графического редактора и назначение 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.
- Учащиеся должны уметь:
- создавать и редактировать любой графический объект;
- осуществлять действия с фрагментом и с рисунком в целом;
- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать анимацию текста, изображения;
- вставить в презентацию звук и видеоклип;
- создать презентацию из нескольких слайдов.
- знают виды компьютерной графики, их функциональные, структурные и технологические особенности;
- умеют эффективно использовать аппаратное и программное обеспечения компьютера при работе с растровой компьютерной графикой;
- владеют способами работы со средой Adobe Photoshop;
- знают принципы построения, обработки и хранения изображений с помощью компьютера;

- владеют системой базовых знаний для создания и редактирования растрового изображения;
- приобретают навыки обработки изображений, создания растровых рисунков;
- вырабатывают навыки коллективной работы над совместным графическим проектом
- создавать мультфильмы и форматировать фото и видеосюжеты.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов	
		6 «А»	6 «Б»
1	Модуль 1. Создание презентаций в среде PowerPoint.	13	13
2	Модуль 2. Компьютерная графика	15	15
3	Модуль 3. Создание фильмов с помощью киностудии Windows Movie Maker	6	6
Итого		34	34

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Тема занятия	Количество часов	Тип занятия	Виды деятельности	Дата			
					6 «А»		6 «Б»	
					План	Факт	План	Факт
Модуль 1. Знакомство с векторной графикой.								
1.	Познакомься - художник Paint	1	Беседа, Практическая работа.	Практическое занятие, знакомство с инструментами программы, создание рисунка.	05.09.22		07.09.22	
2.	На что способны клавиши SHIFT и CTRL. Создаем витражи	1	Беседа, Практическая работа.	Изучения предназначения клавиш, практическая работа по созданию витражей на компьютере.	12.09.22		14.09.22	
3.	На что способны клавиши SHIFT и CTRL.	1	Беседа, Практическая работа.	Дополнительные возможности клавиш, изучение и	19.09.22		21.09.22	

	Преобразования формы. Рисуем.			преобразование форм, создание рисунка, с учётом полученных знаний.				
4.	Исправляем ошибки художника. Корректировка элементов рисунка	1	Беседа, Практическая работа.	Исправление ошибок на ранее созданных рисунках, работа в парах.	26.09.22		28.09.22	
5.	Векторная графика	1	Беседа, Практическая работа.	Изучение материальной части векторной графики, разбор теории по векторной графике. Изучение программ, для векторной графики.	03.10.22		05.10.22	
6.	Создание векторного изображения	1	Беседа, Практическая работа.	Апробация разных векторных программ, создание векторных рисунков, в этих программах.	10.10.22		12.10.22	
7.	Знакомство с программой Office Picture Manager	1	Беседа,	Изучение программы,	17.10.22		19.10.22	

			Практическа я работа.	сравнение её с аналогичными программами, изучение инструментария.				
8.	Коллаж, фотомонтаж и Office Picture Manager	1	Беседа, Практическа я работа.	Обработка и монтирование фото в данной программе, практическое занятие.	24.10.22		26.10.22	
9.	Снимок без фотоаппарата. Print Screen - помощник фотографа	1	Беседа, Практическа я работа.	Изучение для чего служит клавиша, как сделать скриншот, обработка скриншота.	07.11.22		09.11.22	
10.	Удивительные возможности сканера. Сканограмма	1	Беседа, Практическа я работа.	Теоретическое занятие, о характеристиках сканера, виды сканеров. Практическое занятия по снятию и обработке скан копии.	14.11.22		16.11.22	

11.	Анимация и ее последствия. Создаем движение	1	Беседа, Практическая работа.	Изучение анимированных картинок и сюжетов, практическое занятие по созданию простейшей анимации.	21.11.22		23.11.22	
12.	Зачетная работа по теме «Компьютерная графика»	1	Беседа, Практическая работа.	Создание проекта на тему: «Анимированная открытка»	28.11.22		30.11.22	
13.	Дополнительно. Рисунки символами	1	Беседа, Практическая работа.	Изучение символов, создание с помощью символов рисунка.	05.12.22		07.12.22	
<u>Модуль 2. Создание презентаций в среде PowerPoint</u>								
1.	Мультимедиа технологии. Что такое презентация	1	Беседа, Практическая работа.	Изучение программы для презентаций, рассмотрение инструментария программы.	12.12.22		14.12.22	
2.	Создадим презентацию, напишем рассказ. Вставка текста на слайд.	1	Беседа, Практическая работа.	Создание слайдов в программе. Написание текста, вставка его в слайд.	19.12.22		21.12.22	

3.	Наведем красоту и порядок. Требования к тексту и заголовками.	1	Беседа, Практическа я работа.	Теоретическое занятие по правилам оформления текста. Практическое занятие по оформлению текста.	26.12.22		11.01.23	
4.	Как привлечь внимание. Рисунки на слайдах	1	Беседа, Практическа я работа.	Разбор теории по созданию рисунков на слайде, инструментарий для создания рисунков, вставка рисунков на слайд.	09.01.23		18.01.23	
5.	Рамки и рамочки. Форматирование и сжатие рисунков	1	Беседа, Практическа я работа.	Редактирование рамок на слайдах и на картинках, разбор способов сжатия больших фото и картинок.	16.01.23		25.01.23	
6.	Использование анимации на слайдах презентации	1	Беседа, Практическа я работа.	Повторение создания анимированных картинок, вставка анимации в презентацию.	23.01.23		01.02.23	

7.	Как не заблудиться. Гиперссылки на слайдах	1	Беседа, Практическа я работа.	Изучение что такое гиперссылка, вставка гиперс сылок в презентацию.	30.01.23		08.02.23	
8.	Слайд - фильм. Смена слайдов по времени	1	Беседа, Практическа я работа.	Изучение инструментария для смены слайдов. Практическая работа по созданию презентации со сменой слайдов.	06.02.23		15.02.23	
9.	Смотрим и слушаем. Музыкальное сопровождение презентации	1	Беседа, Практическа я работа.	Изучение звуковых форматов, которые поддерживает программа. Практическая работа по вставке звуковых файлов в презентацию.	13.02.23		22.02.23	
10.	Настройка показа презентации	1	Беседа, Практическа я работа.	Изучение настроек программы. Презентация созданных проектов.	20.02.23		01.03.23	
11.	Мультфильмы своими руками	1	Беседа, Практическа я работа.	Творческий проект создание	27.02.23		15.03.23	

				мультфильма по сценарию.				
12.	Обработка рисунков для WEB и презентаций	1	Беседа, Практическая работа.	Изучение программ для обработки изображений.	06.03.23		29.03.23	
13.	Мультзачет. Подготовка проекта	2	Беседа, Практическая работа.	Доработка проекта по созданию мультфильма.	13.03.23 27.03.23		05.04.23 12.04.23	
14.	Мультзачет. Защита проекта	1	Беседа, Практическая работа.	Защита проекта.	03.04.23		19.04.23	
Модуль 3 Создание фильмов с помощью киностудии Windows Live Movie Maker								
1.	Создание фильмов. Сценарий и монтаж	1	Беседа, Практическая работа.	Разбор сценария для будущего фильма. Изучение программ для монтажа фильма. Изучение инструментария.	10.04.23		06.04.23	
2.	Создание фильмов. Текстовое сопровождение	1	Беседа, Практическая работа.	Монтаж сюжетов. Создание текстового сопровождения.	17.04.23		03.05.23	
3.	Создание фильмов. Кино и музыка	2	Беседа, Практическая работа.	Наложение музыки сверху основного	24.04.23 15.05.23		10.05.23 17.05.23	

				звука, и вместо основного звука.				
4.	Кинозачет. Подготовка проекта	1	Беседа, Практическа я работа.	Доработка проекта.	22.05.23		24.05.23	
5.	Кинозачет. Защита проекта	1	Беседа, Практическа я работа.	Защита проекта	29.05.23		31.05.23	
ИТОГО					34 часа		34 часа	