Рабочая программа курса внеурочной деятельности

по общеинтеллектуальному направлению

(направление развития личности)

Информационный дизайн событий

(наименование программы)

**для 5,6 классов**

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Информационный дизайн событий» разработана на основе требований ФГОС ООО к структуре рабочих программ курсов внеурочной деятельности, на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования МБОУ «Лицей № 34.

Организация внеурочной деятельности учащихся является актуальной на любом этапе школьного образования, особое значение она приобретает на уровне основного общего образования, при переходе детей в подростковый возраст.

В Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования организации внеурочной деятельности учащихся уделяется особое внимание, определено пространство и время в образовательной деятельности. Воспитание не должно быть сведено к проведению мероприятий, отделено от деятельности ребенка в школе, семье, в группе одноклассников, от социального окружения, от получения важной информации и жизненных навыков. Воспитание не должно быть изолировано от мира взрослых, мира старших детей.

Реализуя Федеральный государственный стандарт основного общего образования, программа внеурочной деятельности направлена на удовлетворение запросов детей и родителей, призвана не нарушать механизмы воспитания - сохранять и развивать связи между поколениями, растить уверенного в своих силах человека, учить доверять другим людям, ориентироваться в обществе и жизни, воспитывать в совместной деятельности детей и взрослых, детей с детьми, учить стремиться расширить свой кругозор, повышающий социальный опыт.

Необходимость разработки данной программы обусловлена потребностью развития информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), в системе непрерывного образования в условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества. Сегодня человеческая деятельность в технологическом плане меняется очень быстро, на смену существующим технологиям и их конкретным техническим воплощениям быстро приходят новые, которые специалисту приходится осваивать заново.

Актуальной также является воспитательная работа, дающая возможность научить ребенка сотрудничать со сверстниками и взрослыми, работать в группах, быть толерантным к различным мнениям, уметь слушать и слышать, свободно излагать свою точку зрения. Поэтому программа направлена на обеспечение условий развития личности учащегося; творческой самореализации; умственного и духовного развития.

**Цель: Формирование ценностного отношения учащихся к социально-значимой деятельности**

**Задачи:**

* создавать комфортную обстановку в детском коллективе средствами программы;
* развивать опыт неформального общения, взаимодействия, сотрудничества, расширять рамки общения с социумом;
* создавать условия для реализации приобретенных знаний, умений и навыков,
* овладевать умением работать с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой, приобщать к проектно-творческой деятельности;
* осваивать инструментальные компьютерные среды для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
* создавать завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (создание мини-мультфильма, видеоклипа, аппликационной работы и т.п.);
* ознакомление со способами организации и поиска информации;
* создавать условий для самостоятельной творческой деятельности;
* развивать мелкую моторику рук;
* развивать пространственного воображения, логического и визуального мышления;
* формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.

Обязательным условием организации внеурочной деятельности по курсу «Информационный дизайн событий» является использование ИКТ на этапе решения задач и для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной проектной деятельности. Предполагается использование графического редактора и редактора презентаций для организации мини-исследований, создания анимированных решений задач и представления полученных результатов. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы: презентации, защита работ, анализ, оценка, выступление перед родителями, сверстниками.

**Краткое обоснование ценностных ориентиров**

Приоритетными формами и методами организации познавательной деятельности обучающихся служат практические, творческие работы и проектные задания. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации. Большое внимание обращается на обеспечение безопасности обучающихся при выполнении практических работ.

**Описание места курса в плане внеурочной деятельности**

Курс внеурочной деятельности «Информационный дизайн событий» основного общего образования относится к общеинтеллектуальному направлению. В плане внеурочной деятельности школы на изучение курса «Информационный дизайн событий» в5,6 классах отводится 70 часов на 2 года: 1 час в неделю.

1. **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

***Личностные:*** у обучающегося будут сформированы: широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы; ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма; учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи; *получит возможность для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ неуспешности учебной деятельности.*

***Метапредметные:***

*Регулятивные:* обучающийся научится принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с учителем; вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок; *получит возможность научиться самостоятельно учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале.*

*Коммуникативные:* обучающийся научится договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; получит возможность научиться учитывать и координировать в сотрудничестве отличные от собственной позиции других людей.

*Познавательные:* обучающийся научится осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоит навыки неписьменного повествования языком компьютерной анимации и мультипликации; получит возможность научиться осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты.

1. **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

| **№** | **Тема** | **Содержание** | **Формы организации деятельности** | **Виды деятельности** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Я – художник | Инструктаж по ТБ. Обзор графических редакторов. Назначение и возможности программы Paint. Способы представления графической информации. Пиксель-арт.Создание растровой графики. Работа с примитивами. Создание анимаций в программе MS Word. Форматы графических файлов. Создание графики с помощью программы MS Word. | Фронтальная, индивидуальная, групповая | находить стандартный графический редактор, запускать программу,  открывать и сохранять файл в заданном формате,  уметь устанавливать пиксельную сетку, создавать изображения попиксельно, «ремонтировать» изображения с помощью пиксель-арта  создавать слайд, вставлять фрагмент графического изображения на слайд, настраивать движение фрагментов на слайде, работать с фоном слайда  уметь определять тип графического изображения по расширению имени файла, по внешнему виду изображения  выбирать соответствующий редактор соответственно к создаваемому изображению  использовать дополнительные возможности редактора |
|  | Я – дизайнер | Дизайн книги. Искусство оформления книги. Внешнее оформление (суперобложка, обложка, титульный лист). Внутреннее оформление (иллюстрации, заставка, концовка, буквица). Русские народные сказки, оформленные Билибиным, В.Васнецовым и т.д.  Дизайн афиши. Афиша – это объявление о спектакле, концерте, цирковом представлении, и т.п. Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления.  Дизайн открытки. Открытки к различным праздникам: 8 Марта, Пасха, день рождения и др.  Сказочная страна. Рассматривание видов городов разных стран и эпох. Фантазирование на тему сказочной страны.  Дизайн аксессуаров. Знакомство с понятием «аксессуары», также с различными аксессуарами современными и других эпох.  Дизайн художественных рамок. Назначение и виды художественных рамок. Сравнение готовых изделий в рамке и без нее. Рассматривание картин известных художников.  Дизайн среды. Оформление пространства, развитие навыков владения элементами конструирования. | Фронтальная, индивидуальная, групповая | Выполнение макета книжки –малютки.  Оформление готовых работ с помощью художественных рамок.  Создание наброска броши, заколок, клипсов, украшение пуговицы.  Разработка эскиза и выполнение афиши (пригласительного билета) циркового представления, кукольного спектакля или фильма – сказки.  Оформление пространства, развитие навыков владения элементами конструирования. |
|  | Создание мультфильмов и “живых” картинок | Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-Пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти- Пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом. | Фронтальная, индивидуальная, групповая | создавать мультфильмы;  вводить рисунки в приложение и настраивать просмотр видеоизображения, сохранять проект как фильм, воспроизводить его;  самостоятельности, инициативы и творческого подхода;  умение работать индивидуально и в группе;  самостоятельно и мотивированно организовывать свою познавательную деятельность (от постановки цели до получения и оценки результата);  проектной деятельности, организации и проведении учебно-исследовательской работы;  применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;  созданию собственных произведений, в том числе с использованием мультимедийных технологий;  применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;  организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ. |
|  | Создание проектов домов и квартир | Компьютерное проектирование. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей. | Фронтальная, индивидуальная, групповая |
|  | Создание текстов | Компьютерное письмо. Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов на компьютере. Оформление текста. Создание бумажной записной книжки. Оформление и распечатка собственного текста. | Фронтальная, индивидуальная, групповая |
|  | Создание мультимедийных проектов | Мультимедийная презентация. Создание мультимедийной презентации. Вставка музыки, анимации, видео в презентации. Подготовка презентаций. | Фронтальная, индивидуальная, групповая |

1. **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** |
|  | Я - художник | 15 |
|  | Я - дизайнер | 19 |
|  | Создание мультфильмов и “живых” картинок | 6 |
|  | Создание проектов домов и квартир | 6 |
|  | Создание текстов | 10 |
|  | Создание мультимедийных проектов | 13 |

1. **ОПИСАНИЕ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОГО И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ КУРСА**

|  |  |
| --- | --- |
| **Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения** | **Количество**  **И -** индивидульное-20-25 шт.  **Г-**групповое – 3-5 шт.  **Д-**демонстрационное – 1 шт. |
| **Программы** |  |
| * Рабочая программа по внеурочной деятельности «Информационный дизайн событий» 5,6 класс | * Д |
| **Методические пособия для учителя** |  |
| * Intel. Обучение для будущего. Учебное пособие – 9-е изд., исправленное и дополненное- М.: Интернет- Университет Информационных Технологий. 2009 г . * Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12. * Горячев А.В. Конструктор мультфильмов «Мульти- Пульти»: справочник-практикум/А. В. Горячев, ЕМ. Островская. — М.: Баласс, 2007. * Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников – М.: Баласс, 2007. * Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся. Горячев А.В. – М.: Баласс, 2010. * Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПин . * Электронное приложение к учебному пособию Intel. Обучение для * будущего. 2009 г. * Как проектировать универсальные учебные действия. От действия к мысли. А.Г. Асмолова. -М.: «Просвещение», 2011 г. | * Д |
| **Компьютерные и информационно-коммуникационные средства обучения** |  |
| * Операционная система Windows ХР. * Текстовый редактор, растровый графические редактор. (Paint, программа для создания анимаций Мульти-Пульти) * Программа разработки презентаций. * <http://multator.ru/draw/> - «Мультатор» - онлайн - конструктор мультфильмов. * Аниматрон * Видеоредактор Windows Movie Maker | * И |
| **Технические средства** |  |
| * Рабочее место учителя (стационарный компьютер, мышь, колонки). * Рабочее место ученика (стационарный компьютер). * Школьная локальная сеть. * Мультимедиапроектор * Экран | * И |
| **Учебно-практическое и учебно-лабораторное оборудование** |  |
| * Аудиторная доска с магнитной поверхностью * Нецифровые инструменты для двухмерного и трёхмерного моделирования (бумага, краски и кисти, пластилин, различные мелкие объекты – шишки, катушки, пуговицы, кубики, конструктор LEGO и др.) | * Д * И |
| **Интернет ресурсы** |  |
| * www.klyaksa.net * www.metod-kopilka.ru * www.pedsovet.org * www.uroki.net * www.intel.ru |  |

1. **КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**5 класс (35 часов, 1 раз в неделю)**

| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | **Дата примерная** | **Дата по факту** | **Примечание** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел 1 «Я - художник» (15 часов)** | | | | | |
|  | Введение. Инструктаж по ТБ. Обзор графических редакторов | 1 | 6.09 | 6.09 |  |
|  | Назначение и возможности программы Раint | 1 | 13.09 | 13.09 |  |
|  | Способы представления графической информации. Пиксель-арт. | 1 | 20.09 | 20.09 |  |
|  | Создание растровой графики. Работа с примитивами | 1 | 27.09 | 27.09 |  |
|  | Создание анимации в программе Аниматрон | 1 | 4.10 | 4.10 |  |
|  | Форматы графических файлов. | 1 | 11.10 | 11.10 |  |
|  | Создание графики с помощью программы Gimp. | 1 | 18.10 | 18.10 |  |
|  | Создание графики с помощью программы MS Word. | 1 | 25.10 | 25.10 |  |
|  | Творческий проект «Открытка маме» | 1 | 8.11 | 8.11 |  |
|  | Творческий проект «Открытка маме» | 1 | 15.11 | 15.11 |  |
|  | Создание коллажей и открыток. | 1 | 22.11 | 22.11 |  |
|  | Создание сложных открыток. | 1 | 29.11 | 29.11 |  |
|  | Создание изображений в Photoshop. Ретуширование фотографий. | 1 | 06.12 | 06.12 |  |
|  | Создание изображений в Photoshop. Коллаж. | 1 | 13.12 | 13.12 |  |
|  | Творческий проект «Новогодняя открытка»/ «Календарь» | 1 | 20.12 | 20.12 |  |
|  | Творческий проект «Новогодняя открытка»/ «Календарь» | 1 | 27.12 | 27.12 |  |
| **Раздел 2 «Я - дизайнер» (19 часов)** | | | | | |
|  | **Дизайн книги.** | 1 | 17.01 | 17.01 |  |
|  | Искусство оформления книги. Внешнее оформление книги. | 1 | 24.01 | 24.01 |  |
|  | Искусство оформления книги. Внутреннее оформление книги. | 1 | 31.01 | 31.01 |  |
|  | **Дизайн афиши.**  Разработка эскиза и выполнение афиши (пригласительного билета) циркового представления. | 1 | 7.02 |  | Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления. |
|  | **Дизайн афиши.**  Разработка эскиза и выполнение афиши (пригласительного билета) кукольного спектакля или фильма – сказки. |  | 14.02 |  | Цветовое оформление шрифтовой композиции, образное решение букв отражают содержание и характер представления. |
|  | **Сказочная страна.** Рассматривание видов городов разных стран и эпох. | 1 | 21.02 |  | Фантазирование на тему сказочной страны. |
|  | Фантазирование на тему сказочной страны. | 1 | 28.02 |  | Изображение карты сказочной страны. |
|  | Фантазирование на тему сказочной страны. | 1 | 7.03 |  | Изображение домов, улиц, жителей. |
|  | Фантазирование на тему сказочной страны. | 1 | 14.03 |  |  |
|  | **Дизайн аксессуаров.** Знакомство с понятием «аксессуары», также с различными аксессуарами современными и других эпох. | 1 | 21.03 |  |  |
|  | Создание наброска броши, заколок, клипсов, украшение пуговицы | 1 | 4.04 |  |  |
|  | Создание наброска броши, заколок, клипсов, украшение пуговицы | 1 | 11.44 |  |  |
|  | Создание наброска броши, заколок, клипсов, украшение пуговицы | 1 | 18.04 |  |  |
|  | **Дизайн художественных рамок.** Назначение и виды художественных рамок. | 1 | 25.04 |  |  |
|  | Дизайн художественных рамок. Сравнение готовых изделий в рамке и без нее. Рассматривание картин известных художников. | 1 | 2.05 |  |  |
|  | оформление готовых работ с помощью художественных рамок | 1 | 9.05 |  |  |
|  | Создание рамки для фотографий, картин. | 1 | 16.05 |  |  |
|  | **Дизайн среды.** Оформление пространства, развитие навыков владения элементами конструирования. | 1 | 23.05 |  |  |
|  | Заключительное занятие. |  | 30.05 |  |  |

**6 класс (35 часов, 1 раз в неделю)**

| **№ п/п** | **Тема** | **Количество часов** | **Дата примерная** | **Дата по факту** | **Примечание** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Раздел 1 «Создание мультфильмов и “живых” картинок» (6 часов)** | | | | | |
|  | Знакомимся с программой Мульти-Пульти. Операции с предметами и актерами | 1 | 2.09 | 2.09 | Основные функциональные возможности конструктора мультфильмов «Мульти-Пульти». Технология объединения результатов с использованием основных этапов создания движущихся изображений на компьютере в конструкторе «Мульти- Пульти», с использованием основных операций при создании изображений, операций с предметами и актерами, операций со звуком и музыкой, операций с текстом. |
|  | Знакомимся с программой Мульти-Пульти. Операции со звуком и музыкой | 1 | 9.09 | 9.09 |
|  | Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему». | 1 | 16.09 | 16.09 |
|  | Практическая работа «Создание мультфильма на свободную тему». | 1 | 23.09 | 23.09 |
|  | Проект «Наша сказка». | 1 | 30.09 | 30.09 |
|  | Проект «Наша сказка». | 1 | 7.10 | 7.10 |
| **Раздел 2 «Создание проектов домов и квартир» (6 часов)** | | | | | |
|  | Проектирование. Компьютерное проектирование. | 1 | 14.10 | 14.10 |  |
|  | Интерьер. Дизайн. Архитектура. | 1 | 21.10 | 21.10 |  |
|  | Примеры программ для проектирования зданий. | 1 | 28.10 | 28.10 |  |
|  | Основные операции при проектировании зданий. | 1 | 11.11 | 11.11 |  |
|  | Работа над созданием проекта дома (или квартиры). | 1 | 18.11 | 18.11 |  |
|  | Создание проекта кухни. | 1 | 25.11 | 25.11 |  |
| **Раздел 3 «Создание текстов» (10 часов)** | | | | | |
|  | Компьютерное письмо. Практическая работа «Клавиатурный тренажёр». | 1 | 2.12 | 2.12 |  |
|  | Текстовый редактор. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов. | 1 | 9.12 | 9.12 |  |
|  | Создание (беджа) проект «Моё имя». | 1 | 16.12 | 16.12 |  |
|  | Создание бумажной записной книжки проект «Записная книжка». | 1 | 23.12 | 23.12 |  |
|  | Проект «Мой лучший друг/Мой любимец». | 1 | 13.01 | 13.01 |  |
|  | Оформление и распечатка собственного текста с помощью стандартного текстового редактора | 1 | 20.01 | 20.01 |  |
|  | Проект «Наши рецепты». | 1 | 27.01 | 27.01 |  |
|  | Индивидуальный проект. | 1 | 3.02 | 3.02 |  |
|  | Индивидуальный проект. | 1 | 10.02 | 10.02 |  |
|  | Индивидуальный проект. | 1 | 17.02 | 17.02 |  |
| **Раздел 2 «Создание мультимедийных проектов» (13 часов)** | | | | | |
|  | Мультимедийная презентация.  Создание мультимедийной презентации. | 1 | 24.02 | 24.02 |  |
|  | Вставка музыки, анимации, видео в презентации. | 1 | 3.03 | 3.03 |  |
|  | Вставка музыки, анимации, видео в презентации. | 1 | 10.03 | 10.03 |  |
|  | Создание мультимедийной презентации по теме «Моя семья» | 1 | 17.03 | 17.03 |  |
|  | «Создаем мультимедийную презентацию по теме «Моя семья» | 1 | 24.03 | 24.03 |  |
|  | Представление и защита проектов. |  | 7.04 | 7.04 |  |
|  | Создаем проект «Мой любимый праздник» | 1 | 14.04 | 14.04 |  |
|  | Создаем проект «Мой любимый праздник» |  | 21.04 | 21.04 |  |
|  | Представление и защита проектов. | 1 | 28.04 | 28.04 |  |
|  | Создаем проект «Традиции моей семьи» | 1 | 5.05 | 5.05 |  |
|  | Создаем проект «Традиции моей семьи» | 1 | 12.05 | 12.05 |  |
|  | Демонстрация созданных проектов. | 1 | 19.05 | 19.05 |  |
|  | Конкурс ученических проектов. | 1 | 26.05 | 26.05 |  |

РЕЗУЛЬТАТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ