Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №3»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РассмотренаРуководитель ШМО классных руководителей\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Беспалова О.В./Протокол № от «30» августа 2022 г. | СогласованаЗаместитель директора по ВР:\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ Солдатенко Н.А./«30» августа 2022 г. | УтвержденоДиректор школы:\_\_\_\_\_\_\_ /Пестерева Н.Г./ Приказ № 367«31» августа 2022 г. |

Рабочая программа

внеурочной деятельности

по общеинтеллектуальному направлению

«Искусство и компьютер»

Для индивидуального обучения

Обучающегося 8 класса

А.Соседова

Разработана учителем информатики

первой квалификационной категории

Мустафиной О.Г.

Для обучающихся 8 классов

2022-2023 учебный год

Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Искусство и компьютер» разработана на 2022-2023 учебный год.

Настоящая рабочая программа сформирована на основании следующих документов:

1. Внеурочный план по внеурочной деятельности для 5-9 классы МБОУ «СОШ №3» г.Боготола на 2022-2023 учебный год.

2. Письмо «Об организации внеурочной деятельности при введении ФГОС ООО» №03-296 от 12 мая 2011 г.

3. Основная образовательная программа основного общего образования МБОУ «СОШ №3» г.Боготола.

Программа направлена на реализацию педагогической идеи формирования у школьников умения учиться – самостоятельно добывать и систематизировать новые знания и обеспечивает реализацию следующих принципов:

- непрерывность дополнительного образования как механизма полноты и целостности образования в целом;

- развития индивидуальности каждого ребенка в процессе социального самоопределения в системе внеурочной деятельности;

- системность организации учебно-воспитательного процесса.

Программа может быть реализована в течение одного учебного года, если занятия проводятся 1 раз в неделю (34часа год).

**Результаты освоения курса внеурочной деятельности**.

В результате изучения данной программы учащиеся получат возможность   формирования:

**Личностных результатов:**

* самостоятельно конструировать свои знания,
* ориентироваться в информационном пространстве,
* Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
* Ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
* Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

**Метапредметных результатов**:

*Регулятивные УУД*:

* Учиться высказывать своё мнение.
* Учиться работать по предложенному учителем плану.
* Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

*Познавательные УУД:*

* уметь работать с различной информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск);
* Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате  совместной  работы всей группы.
* Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать объекты.

*Коммуникативные УУД:*

* Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи
* Слушать и понимать речь других.
* Приобрести навыки самостоятельной работы  и работы в группе при выполнении творческих работ

**Предметных результатов:**

* 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.

**Раздел 2 Содержание курса внеурочной деятельности**

Содержание программы «Искусство и компьютер» 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:* обучающийся, работая в программе Paint обучается творчеству по изобразительному искусству (графика, цветоведение, композиция, перспектива и т.д.)

*2 раздел:* обучающийся, работая в программе Microsoft Office Point учится грамотно составлять презентации

*3 раздел:* обучающийся, работая в программе Microsoft Office Publisher обучается умению соединять в единое целое несколько видов искусств (изо, литература), заниматься версткой газеты на компьютере, при этом учится самостоятельно планировать и отбирать материал

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

*5 раздел:* обучающийся, знакомится с основами композиции литературного произведения для создания сценария мультфильма, включается в процесс освоения мультимедийной грамотности, сам делает 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.

**Раздел 3 Тематическое планирование с указанием количества часов на освоение каждой темы**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Название темы | Количество часов |
| общее | теория | практика |
| 1 | Введение | 1 | 1 | - |
| 2 | Волшебное перо Publisher | 15 | 2 | 13 |
| 3 | Волшебные кадры Movie Maker | 7 | 1 | 6 |
| 4 | Пластилиновая анимация  | 11 | 2 | 9 |
|  | Итого: | *34* | *6* | *28* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Номер урока | Тема урока  | Дата проведения |
|  |  |
| 1. | Введение |  |  |
|  | **Волшебное перо Publisher** |  |  |
| 2 | Роль и функции СМИ в современном мире. Роль классной газеты. |  |  |
| 3 | Виды газетных жанров (зарисовка, заметка, отзыв, репортаж).  |  |  |
| 4 | Этапы создания газеты.  |  |  |
| 5 | Название и логотип классной газеты.  |  |  |
| 6 | Распределение ролей.  |  |  |
| 7 | Сбор информации.  |  |  |
| 8 | Написание статей |  |  |
| 9 | Обсуждение и редактирование статей. |  |  |
| 10 | Создание газеты в Microsoft Office Publisher  |  |  |
| 11 | Макетирование. Расположение материала и фотографий. |  |  |
| 12. | Сбор материала. Верстка газеты на компьютере |  |  |
| 13 | Сбор материала. Верстка газеты на компьютере |  |  |
| 14 | Сбор материала. Верстка газеты на компьютере |  |  |
| 15. | Сбор материала. Верстка газеты на компьютере |  |  |
| 16 | Презентация выпуска |  |  |
|  | **Волшебные кадры Movie Maker** |  |  |
| 17 | Введение. Основные функции Movie Maker |  |  |
| 18 | Определение темы фильма. Сбор материала |  |  |
| 19 | Импорт изображений, видео |  |  |
| 20 | Импорт звука или музыки |  |  |
| 21  | Монтаж фильма |  |  |
| 22 | Монтаж фильма |  |  |
| 23 | Конвертация и сохранение фильма |  |  |
| 24 | Представление фильма |  |  |
|  | **Пластилиновая анимация**  |  |  |
| 25 | Что такое мультипликация? |  |  |
| 26 | Пишем сценарий |  |  |
| 27. | Изготовление пластилиновых героев и создание декораций |  |  |
| 28 | Изготовление пластилиновых героев и создание декораций |  |  |
| 29 | Съемка кадров для фильма посредством фотоаппарата |  |  |
| 30. | Съемка кадров для фильма посредством фотоаппарата |  |  |
| 31 | Обработка фильма с помощью компьютерных программ и озвучивание |  |  |
| 32 | Монтаж фильма |  |  |
| 33 | Монтаж фильма |  |  |
| 34 | Конвертация и сохранение фильма. Представление фильма |  |  |