Муниципальное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа №3»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Рассмотрена  Руководитель ШМО классных руководителей  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ /Беспалова О.В./  Протокол № \_\_\_\_  от «30» августа 2022 г. | Согласована  Заместитель директора по ВР:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_/ Солдатенко Н.А./  «30» августа 2022 г. | Утверждено  Директор школы:  \_\_\_\_\_\_\_ /Пестерева Н.Г./ Приказ № 367  «31» августа 2022 г. |

Рабочая программа

внеурочной деятельности

по общеинтеллектуальному направлению

«Искусство и компьютер»

Разработана учителем информатики

первой квалифицированной категории

Мустафиной О.Г.

Для обучающихся 7 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**.

Планируемые результаты являются одним из важнейших механизмов реализации требований к результатам освоения основных образовательных программ федерального государственного стандарта. Планируемые результаты необходимы как ориентиры в ожидаемых учебных достижениях выпускников.

Основанием для «планируемых результатов» к уровню подготовки обучающихся выступает основная образовательная программа основного общего образования. Содержание программы по курсу внеурочной деятельности «Искусство и компьютер», формы и методы работы позволит достичь следующих результатов:

**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:* 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 газеты на компьютере, при этом учатся самостоятельно планировать и отбирать материал

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

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название темы | Количество часов | | |
| общее | теория | практика |
| 1 | Введение | 1 | 1 | - |
| 2 | Волшебная кисточка Paint | 10 | 2 | 8 |
| 3 | Волшебные слайды Power Point | 10 | 2 | 8 |
| 4 | Волшебное перо Publisher | 13 | 1 | 12 |
|  | Итого: | *34* | *6* | *28* |

| Номер урока | Тема урока | Дата проведения | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 7в | | 7г |
| 1. | **Введение** |  | |  |
|  | **Волшебная кисточка Paint** |  | |  |
| 2 | Работа с терминами и понятиями Paint |  | |  |
| 3 | Работа с окнами. Графическая среда PAINT . |  | |  |
| 4 | Построение различных фигур в Paint. |  | |  |
| 5 | Работа с выделенными объектами в Paint. Создание рисунка |  | |  |
| 6 | Работа с текстом. Атрибуты текста. |  | |  |
| 7 | Виды и жанры изобразительного искусства |  | |  |
| 8 | Создание рисунка "Натюрморт" |  | |  |
| 9 | Создание рисунка "Пейзаж" |  | |  |
| 10 | Создание рисунка с элементами декоративно-прикладного искусства. |  | |  |
| 11. | Создание жанрового рисунка |  | |  |
|  | **Волшебные слайды Power Point** |  | |  |
| 12 | Работа с терминами и понятиями Power Point (файл, режимы работы, панель инструменты и их свойства, и т.д.)., |  | |  |
| 13. | Создание и дизайн слайдов |  | |  |
| 14 | Работа с объектами в презентации |  | |  |
| 15 | Выбор темы презентации. Сбор материала |  | |  |
| 16 | Создание презентации |  | |  |
| 17 | Создание презентации |  | |  |
| 18 | Создание презентации |  | |  |
| 19 | Анимация в презентации |  | |  |
| 20 | Последовательность слайдов |  | |  |
| 21 | Представление и защита презентации |  |  | |
|  | **Волшебное перо Publisher** |  |  | |
| 22 | Введение. Основные функции Microsoft Office Publisher |  |  | |
| 23 | Типы публикаций в Publisher |  |  | |
| 24 | Вставка различных объектов в Publisher |  |  | |
| 25 | Создание информационного бюллетеня |  |  | |
| 26 | Создание информационного бюллетеня |  |  | |
| 27 | Создание поздравительной открытки |  |  | |
| 28 | Создание календаря |  |  | |
| 29 | Создание визитки |  |  | |
| 30 | Тип публикации "Буклет" |  |  | |
| 31 | Выбор темы буклета. Сбор материала |  |  | |
| 32 | Создание буклета |  |  | |
| 33 | Создание буклета |  |  | |
| 34 | Создание буклета  Представление и защита буклета |  |  | |