

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Гимназия №7»

РАССМОТРЕНО  
И РЕКОМЕНДОВАНО  
К УТВЕРЖДЕНИЮ  
на заседании  
МО «Математика и информатика»  
протокол № 1 от 25.08.2016г.  
Руководитель МО Егорова О.В.



УТВЕРЖДЕНО  
приказом МБОУ «Гимназия №7»  
№239 от 26.08.2016г.  
Директор Бубонцев Е.А.



ВНЕСЕНЫ ИЗМЕНЕНИЯ  
на заседании  
МО «Математика и информатика»  
протокол № 1 от 25.08.2017г.  
Руководитель МО Егорова О.В.



УТВЕРЖДЕНО  
приказом МБОУ «Гимназия №7»  
№268 от 31.08.2017г.  
Директор Бубонцев Е.А.



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности

«Виртуальная мастерская»

для 5-7 классов

Составители: Долгополова Марина Владимировна

г.Батайск  
2017 – 2018 учебный год

# ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Виртуальная мастерская»

## Пояснительная записка

Одним из важных аспектов модернизации современного российского образования является информатизация образования. Сегодня учителям необходимо использовать информационно - компьютерные технологии для повышения интереса учащихся к предмету. Приходя же в среднее звено, к сожалению, ребята чаще всего не умеют работать с элементарными компьютерными программами: презентациями, графиками, рисунками и т.д. Это дает возможность приобрести первичные умения работы на компьютере и знакомить с различными видами и жанрами изобразительного искусства в более интересной и наглядной форме. «Виртуальная мастерская — творческая деятельность, основанная на использовании информационных (компьютерных) технологий, результатом которой являются проекты по заданной тематике.

Настоящая программа создает условия для культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка, её интеграции в системе мировой и отечественной культур.

**Цель:** Формирование самостоятельного мышления, развития фантазии и практического воплощения своих творческих идей используя возможности персонального компьютера.

**Задачи деятельности:**

**Образовательные:**

- овладение учащимися приемами работы на компьютере;
- знакомство с основами знаний в области компьютерной графики, текстового редактора, табличного процессора, программирования и web-конструирования;
- привитие детям видения красоты окружающего мира на бумажных и электронных носителях.

**Развивающие:**

- подготовка сознания школьников к системно-информационному восприятию мира, развитие стремления к самообразованию;
- раскрытие творческих способностей, подготовка к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- привитие интереса к полиграфическому искусству, дизайну, оформлению;
- развитие алгоритмического мышления;
- развитие мотивации личности к познанию;
- развитие коммуникативных способностей.

**Воспитательные:**

- привитие навыков общения друг с другом, умение организованно заниматься в коллективе, проявлять дружелюбное отношение к товарищам;
- воспитание умственных и волевых усилий, концентрации внимания;

- формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе.
- Формирование норм взаимодействия друг с другом.

### **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного учебного предмета, курса**

Личностные результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования включают готовность и способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению, сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности, системы значимых социальных и межличностных отношений, ценностно-смысловых установок, отражающих личностные и гражданские позиции в деятельности, социальные компетенции, правосознание, способность ставить цели и строить жизненные планы, способность к осознанию российской идентичности в поликультурном социуме.

Основными личностными результатами являются:

- развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,
- понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.
- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе
- развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;

- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом,
- понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

**Метапредметные результаты** освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования включают освоенные обучающимися межпредметные понятия и универсальные учебные действия (регулятивные, познавательные, коммуникативные), способность их использования в учебной, познавательной и социальной практике, самостоятельность планирования и осуществления учебной деятельности и организации учебного сотрудничества с педагогами и сверстниками, построение индивидуальной образовательной траектории.

Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- 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;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
  - владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель;
  - умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
  - ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ 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 ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Предметные результаты** освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования включают освоенные обучающимися в ходе изучения учебного предмета умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках учебного предмета, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами.

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные предметные результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей— таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Программа рассчитана на три года обучения, один час в неделю, 34+34+34 часов. В промежуток между занятиями у обучающихся есть возможность самостоятельно повторить изученное, выполнить творческие задания.

Основной формой работы являются учебные занятия по 30-40 минут, проводимые в компьютерном классе. На занятиях предусматриваются следующие формы организации учебной деятельности: индивидуальная, парная, фронтальная, коллективное творчество.

Занятия включают в себя теоретическую часть и практическую деятельность обучающихся. Теоретическая часть дается в форме бесед с просмотром иллюстративного материала (с использованием компьютерных технологий).

Особое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе на соблюдение правил электробезопасности.

**Система отслеживания и оценивания результатов** обучения детей проходит через участие их в выставках, конкурсах, создании портфолио.

Выставки :

однодневные - проводится в конце каждого задания с целью обсуждения;

постоянные - проводятся в помещении, где работают дети;

тематические - по итогам изучения разделов, тем;

итоговые – в конце года организуется выставка практических работ учащихся, организуется обсуждение выставки с участием педагогов, родителей, гостей.

В портфолио ученика включаются фото и видеоизображения продуктов исполнительской деятельности, продукты собственного творчества, материала самоанализа, схемы, иллюстрации, эскизы и т.п.

### Тематический план

№	Тема раздела	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
<b>5 класс</b>				
1	Раздел 1. Компьютерная графика	10	2	8
2	Раздел 2. Мир текстов	14	2	12
3	Раздел 3. Мир презентаций	11	6	5
ИТОГО		35	10	25
<b>6 класс</b>				
1	Раздел 1. Искусство анимации	14	5	9
2	Раздел 2. Мир публикаций	12	3	9
3	Раздел 3. Искусство киноиндустрии	8	3	5
ИТОГО		34		
<b>7 класс</b>				
1	Раздел 1. Мир алгоритмов	12	5	7
2	Раздел 2. Искусство web-конструирования	12	5	5
3	Раздел 3. Мастерская таблиц	10	4	8
ИТОГО		34		

# КАЛЕНДАРНО ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ «ВИРТУАЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»

## Календарно-тематическое планирование 5 класс

№ урока по программе	Тема урока	Кол-во часов			Дата
			Теория	Практика	
	<b>Компьютерная графика</b>	<b>10</b>			
1	Техника безопасности в кабинете ИИКТ. Введение в компьютерную графику	1	1		
2	Интерфейс графического редактора Paint	1	1		
3	Знакомство с инструментами графического редактора	1		1	
4	Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1		1	
5	Действия с фрагментами рисунка. Создание рисунка «Открытка для мамы».	1		1	
6	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Моя родина - Россия».	1		1	
7	Построения с помощью клавиши Shift. Создание рисунка «Кубик».	1		1	
8	Инструмент «Масштаб». Создание рисунка из пикселей «Акула».	1		1	
9	Инструмент «Текст»	1			
10	Повторяющиеся элементы вокруг нас. Создание рисунка «Ветка рябины».	1		1	
	<b>Мир текстов.</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	
11	Меню, панели инструментов Правила набора текста. Работа в клавиатурном тренажере.	1		1	
12	Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	1		1	
13	Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	1		1	
14	Оформление текста: выделение текста цветом	1		1	
15	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.	1			
16	Нумерация и маркеры	1	1		
17	Изменение формата нумерации и маркировки	1	1		
18	Вставка специальных символов, даты и времени	1	1		
19	Работа с колонками: оформление	1		1	

	газетных колонок				
20	Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	1		1	
21	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек	1		1	
22	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки	1	1		
23	Используем элементы рисования: вставка картинок, рисунков	1		1	
24	Используем элементы рисования: объект WordArt	1			
	<b>Мир презентаций</b>	<b>11</b>	<b>3</b>	<b>8</b>	
25	Интерфейс Microsoft Office PowerPoint. Планирование презентации.		1		
26	Создание презентации.		1		
27	Разметка и оформление слайда		1		
28	Настройка анимации			1	
29	Настройка анимации. Проект «Часы»			1	
30	Использование гиперссылки в показе слайдов		1		
31	Использование звука в презентации		1		
32	Использование видео в презентации		1		
33	Создание индивидуального проекта «Виртуальная экскурсия» в форме мультимедийной интерактивной презентации			1	
34	Демонстрация и защита индивидуального проекта			1	
35	Демонстрация и защита индивидуального проекта			1	
	<b>Всего:</b>	<b>35ч</b>	<b>10</b>	<b>25</b>	

**Календарно-тематическое планирование  
6 класс**

№	Тема занятия	Кол-во часов		Дата
<b>Раздел 1. Искусство анимации (14ч:5/9)</b>				
1.	История компьютерной графики.	1		
2.	Виды компьютерной графики.	1		
3.	Программы создания графических изображений.		1	
4.	Знакомство с графическим редактором Gimp	1		
5.	Инструменты свободного рисования.		1	
6.	Использование кистей, аэрографа, карандаша, ластика.		1	
7.	Выбор цвета и формы кисти. Создание новой кисти.		1	
8.	Техника выделения областей изображения.		1	
9.	Создание многослойного изображения.		1	
10.	Фильтры	1		
11.	Создание изображения с применением фильтров		1	
12.	Анимация в Gimp	1		
13.	Создание простой анимации объектов		1	
14.	Создание сложной анимации объектов		1	
<b>Раздел 2. Мир публикаций (12ч:3/9)</b>				
15.	История создания публикаций.	1		
16.	Знакомство с программами для публикаций.	1		
17.	Основные функции Microsoft Office Publisher	1		
18.	Создание открытки		1	
19.	Создание открытки		1	
20.	Создание буклета		1	
21.	Создание буклета		1	

22.	Создание бюлетня		1	
23.	Создание бюлетня		1	
24.	Создание тематической газеты		1	
25.	Создание тематической газеты		1	
26.	Создание тематической газеты		1	
	<b>Раздел 3. Искусство киноиндустрии (8ч:3/5)</b>			
27.	История создания кино	1		
28.	Основные программы монтирования кино.	1		
29.	Основные функции Movie Maker	1		
30.	Импорт изображений		1	
31.	Импорт звука или музыки		1	
32.	Запись с видеоустройства		1	
33.	Монтаж		1	
34.	Создание фильма. Самостоятельная творческая работа		1	
	<b>Итого:</b>	<b>11</b>	<b>23</b>	<b>34 часа</b>

**Календарно-тематическое планирование  
7 класс**

№	Тема урока	Кол-во часов		Дата
<b>Раздел 1. Мир алгоритмов (12ч:5/7)</b>				
1.	Введение в программирование	1		
2.	Интерфейс программы Scratch	1		
3.	Практическая работа «Интерфейс программы Scratch»		1	
4.	Назначение понятий скрипт и спрайт, смена костюма	1		
5.	Практическая работа «Создание скрипта для спрайта "Кот"»		1	
6.	Практическая работа «Знакомство с разнообразием спрайтов в программе»		1	
7.	Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов	1		
8.	Практическая работа «Создание скриптов для нескольких спрайтов»		1	
9.	Практическая работа № 6 «Проект "Карандаш"»		1	
10.	Практическая работа «Разработка компьютерной игры»		1	
11.	Работа со встроенными скриптами	1		
12.	Практическая работа «Проект "Мультфильм" или "Компьютерная игра"»		1	
13.	История создания web-сайтов	1		
14.	Программные средства сайтостроения	1		
15.	Знакомство с программой FrontPage	1		
16.	Интерфейс программы	1		
17.	Создание страницы с использованием текста, изображений и таблиц		1	
18.	Создание страницы с использованием текста, изображений и таблиц		1	
19.	Понятие фрейма	1		
20.	Создание сайта. Самостоятельная творческая работа		1	
21.	Создание сайта. Самостоятельная творческая работа		1	
22.	Создание сайта. Самостоятельная творческая работа		1	

23.	Назначение таблиц.	1		
24.	Программные средства создания таблиц.	1		
25.	Знакомство с программой MS Excel.	1		
26.	Создание простых таблиц.		1	
27.	Создание простых таблиц.		1	
28.	Создание сложных таблиц.		1	
29.	Создание сложных таблиц.		1	
30.	Форматирование таблиц.	1		
31.	Формулы в таблицах.		1	
32.	Формулы в таблицах.		1	
33.	Построение графиков и диаграмм в MS Excel.		1	
34.	Построение графиков и диаграмм в MS Excel.		1	
<b>ИТОГО</b>		<b>14</b>	<b>20</b>	<b>34ч</b>

### **Планируемые результаты освоения программы:**

- учебно – познавательный интерес к видам изобразительного искусства;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с компьютерной графикой;
- соблюдение правила безопасной работы с компьютером;
- устойчивый интерес к творческой деятельности;
- ориентации на понимание причин успеха в творческой деятельности;
- ориентация на искусство как значимую сферу человеческой жизни;
  - эмоционально – ценностное отношения к искусству и к жизни, осознанность системы общечеловеческих ценностей.
- основы социально ценных личностных и нравственных качеств: трудолюбие, организованность, добросовестное отношение к делу, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду и результатам труда, культурному наследию.
- навык самостоятельной работы и работы в группе при выполнении практических творческих работ;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- реализация творческого потенциала в собственной художественно-творческой деятельности, осуществлять самореализацию и самоопределение личности на эстетическом уровне;
- проведение анализа работы, планирование последовательности его выполнения и осуществление контроля результата практической работы

### **Используемая литература:**

- Авторская мастерская УМК по информатике и ИКТ Матвеевой Н. В. на сайте Методической службы БИНОМ <http://www.metodist.lbz.ru/>.
- Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы. – М.: Просвещение, 2008.
- Цветкова М.С. Модели непрерывного информационного образования – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
- Мультимедийный блок.