

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Ханты-Мансийского района
«Средняя общеобразовательная школа с. Кышик»



Утверждено.
Решение педсовета
протокол № 1 от 31.08.2017 г.
(С.В.Демченко).

Приложение № 1
к программе внеурочной деятельности
обучающихся на ступени основного общего
образования на 2017-2018 учебный год
приказ от 31.08.2017 № 368-о

Рабочая программа внеурочной деятельности
«Инфознайка»
5, 6, 7 классы
Направленность программы: общеинтеллектуальное
Тип программы: тематическая
Срок реализации программы 1 год

Составитель: Немельгина О.А.,
учитель физики, информатики.

с. Кышик
2017 г.

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы внеурочной деятельности.

1. Пояснительная записка.

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. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе информационных. Поэтому в содержании внеурочного курса информатики основной школы целесообразно сделать акцент на изучении прикладных фундаментальных основ информатики, выработке навыков алгоритмизации, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса.

Информатика имеет очень большое и всё возрастающее число междисциплинарных связей, причём как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие положения, развиваемые информатикой, рассматриваются как основа создания и использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации. Вместе с математикой, физикой, химией, биологией курс информатики закладывает основы естественнонаучного мировоззрения.

Цели, на достижение которых направлено изучение информатики в школе, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в концепции федерального государственного стандарта общего образования. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения практическими умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

Программа «Инфознайка» в основной школе расширяет ИКТ-компетентность обучающихся в области применения информационных технологий (для работы с векторными и растровыми изображениями, для создания flash-анимации, для освоения издательского дела, для создания web-сайтов).

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закон РФ «Об образовании» (в действующей редакции).
- Национальная образовательная инициатива «Наша новая школа».
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 04 октября 2010 г. № 986 «Об утверждении федеральных требований к образовательным учреждениям в части минимальной оснащённости учебного процесса и оборудования учебных помещений», зарегистрирован в Минюсте РФ 8 февраля 2010 г., регистрационный № 16299.
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального образовательного стандарта общего образования».
- Фундаментальное ядро содержания общего образования.
- Основная образовательная программа ОУ.

2. Цели и задачи программы.

Цели:

- формирование информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; знакомство с одним из языков web-программирования;

- формирование у учащихся целостного представления о глобальном информационном пространстве;
- создание собственных информационных ресурсов;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами; умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи:

- систематизировать подходы к изучению информационных технологий;
- сформировать единую систему понятий, связанных с созданием, получением, обработкой, интерпретацией и хранением информации;
- дать представление о профессии дизайнера, web-дизайнера;
- сформировать знания и умения работать с графической информацией в изучаемых программах; умения разрабатывать и создавать дизайн рассматриваемого объекта;
- сформировать логические связи с другими предметами, входящими в курс основного образования.

Программа составлена на модульном принципе. Обучающийся может посещать клуб начиная с любого года обучения, поскольку содержание состоит из 5 модулей, каждый из которых рассчитан на год обучения с 5 по 7 класс.

Основные принципы:

- целостность и непрерывность;
 - научность в сочетании с доступностью;
 - практико-ориентированность, метапредметность и межпредметность;
- концентричность в структуризации материала.

В рамках предмета «Информатика и ИКТ» не рассматривается ни один из разделов данной программы, что позволяет заинтересовать обучающихся изучением материала курса.

Программа рассчитана на 1 час в неделю с 5 по 7 класс, всего 102 часов в основной школе. Форма организации – клуб для обучающихся «Инфознайка».

3. Содержание программы

**Учебный план
5 класс (Векторная графика).**

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	2	3	4
1	Назначение программы	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать графические программы с точки зрения векторной графики; ● оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида; ● определять основные элементы строения векторного редактора; ● анализировать пользовательский интерфейс программного средства векторной графики по определенной схеме. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выбирать и определять графические программы для работы с векторной

			<p>графикой;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● выбирать и загружать нужную программу; ● ориентироваться в типовом интерфейсе: пользоваться меню, различными панелями программы; ● работать с различными типами файлов
2	Инструменты программы.	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать систему макета страницы с позиции решения конкретной задачи; ● анализировать интерфейс векторного редактора с позиций исполнителя; ● определять, для получения какого контура предназначен инструмент.
3	Операции над объектами. Изменение формы объектов	7	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять основные разновидности операций с объектами в среде векторного редактора; ● реализовывать технологию выполнения конкретной ситуации с помощью векторного редактора. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности программы для различных операций с объектами; ● реализовывать технологии изменения форм объектов с помощью программы векторной графики
4	Контур и заливка областей	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выделять и определять контур и заливку объекта; ● анализировать возможности векторного редактора для изменения свойств объекта. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выполнять основные операции для изменения контура и заливки объектов; ● использовать векторный редактор для изменения к модели представления цвета в графическом файле
5	Работа с текстом	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в конкретных ситуациях необходимость использования простого или фигурного текста; ● анализировать возможности создания текста вдоль кривой. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать векторный редактор для работы с текстом
6	Специальные графические	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p>

	эффекты		<ul style="list-style-type: none"> ● определять основные графические эффекты; ● анализировать условия и возможности применения графического эффекта для решения различных графических комбинаций. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности векторного графического редактора для создания специальных графических эффектов для объектов
7	Моделирование	8	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать пути преобразования растрового изображения в векторное, векторного в растровое; ● анализировать условия и возможности применения векторного редактора для выполнения типовых заданий. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать библиотеку символов и заготовок; ● применять фильтры к растровому изображению; ● использовать векторный редактор для создания и редактирования информационного продукта
	Итого	34	

6 класс (Растровая графика).

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	2	3	4
1	Предназначение программы. Пользовательский интерфейс	1	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать графические программы с точки зрения растровой графики; ● анализировать интерфейс растрового редактора с позиции исполнителя; ● оценивать графическую информацию с точки зрения ее вида. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выбирать и загружать нужную программу; ● ориентироваться в типовом интерфейсе растрового редактора
2	Инструменты группы выделения	5	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в стандартных ситуациях удобность использования различных

			<p>инструментов выделения;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать возможности свойств различных инструментов выделения с позиции исполнителя. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать инструменты выделения для создания области выделения в конкретных моделируемых ситуациях
3	Инструменты рисования	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в стандартных ситуациях удобность использования различных инструментов выделения;
4	Контур. Инструмент ПЕРО	2	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выделять и определять возможности контура и функции пера; ● анализировать возможности растрового редактора для изменения контура объекта с помощью пера. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выполнять основные операции для изменения контура объекта с помощью пера; ● использовать растровый редактор для создания объектов со сложными контурами
5	Инструмент ТЕКСТ	2	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в конкретных ситуациях необходимость использования различных видов текста; ● анализировать возможности создания моделей текста. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать растровый редактор для создания текстовых объектов
6	Слои. Операции со слоями. Создание слой-маски	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать возможности использования многослойного документа; ● анализировать и сопоставлять различные режимы наложения изображений в растровом редакторе. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● выполнять операции в интерфейсе растрового графического редактора при работе со слоями и масками слоя; ● использовать режимы наложения для усиления реалистичности создаваемого изображения
7	Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски	5	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать условия и возможности

			<p>применения различных каналов с позиции пользователя;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● сопоставлять возможности работы с изображением при использовании альфа-каналов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности растрового редактора для создания и редактирования альфа-каналов; ● вычислять каналы для редактирования изображения по цветовым каналам
8	Редактирование изображений	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать возможности использования сетки для позиционирования объектов;
9	Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать условия и возможности применения растрового редактора для придания эффектов растровым изображениям; ● распознавать группы фильтров для придания желаемого эффекта растровому изображению. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности растрового редактора для создания эффектов в изображении с помощью фильтров; ● применять фильтры к растровому изображению
10	Моделирование рисунка	5	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать пути моделирования рисунка; ● анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения рисунков, коллажей. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности растрового редактора для создания коллажей и рисунков;
	Итого	34	

7 класс (Мультипликация).

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Характеристика основных видов деятельности учащихся
1	2	3	4
1	Введение во Flash MX	4	<i>Аналитическая деятельность:</i>

			<ul style="list-style-type: none"> ● анализировать интерфейс Flash MX для создания анимационных роликов с позиции исполнителя; ● осуществлять навигацию с использованием Movie Explorer; ● анализировать и сопоставлять возможности встроенных библиотек программы. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● загружать нужную программу; ● выполнять настройки программы для работы с объектами; ● ориентироваться в интерфейсе программы Flash MX
2	Создание выразительных текстовых эффектов	8	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в конкретных ситуациях необходимость использования текста и текстовых эффектов; ● анализировать возможности создания эффектов текста; ● анализировать условия и возможности применения альфа-прозрачности и яркости с позиции пользователя;
3	Выполнение переходов	3	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать условия и возможности применения растрового редактора для выполнения разного вида переходов. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности Flash MX для создания простых, комбинированных и пространственных переходов
4	Эффекты маскирования	4	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● определять в конкретных ситуациях необходимость использования той или иной технологии маскирования; ● анализировать возможности создания маски-прожектора. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● использовать возможности редактора Flash MX для сглаживания маски при работе с простыми и сложными формами; ● применять технологии маскирования объектов
5	Анимационные технологии	10	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать возможности программы Flash MX с точки зрения создания анимационного сюжета;
6	Расширенные возможности Flash	5	<p><i>Аналитическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● анализировать соответствие контента

		<p>web-сайту и его структуре;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● уметь регистрировать адрес в сети Интернет для загрузки сайта на бесплатном домене с учетом предлагаемых соглашений и правил. <p><i>Практическая деятельность:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● применять программное обеспечение Flash MX для создания фильма; ● применять видеоэффекты для создания объектов в фильме; ● организовывать индивидуальную информационную среду
--	--	--

СОДЕРЖАНИЕ ПЛАНА:

Раздел 1. Векторная графика. 5 класс.

Назначение программы. Понятие векторной графики. Типы файлов. Предназначение программы. Строение окна программы. Пользовательский интерфейс.

Инструменты программы. Основные приемы рисования. Инструменты рисования. Инструмент ЗАЛИВКА. Настройка макета страницы.

Операции над объектами. Изменение формы объектов. Изменение формы объектов. Выделение одного и нескольких объектов. Копирование объектов. Комбинирование объектов. Пересечение и объединение объектов. Исключение объектов. Изменение контура объектов.

Контур и заливка областей. Работа с контуром объектов. Свойства контура. Заливка объектов. Модели представления цвета RGB, CMYK.

Работа с текстом. Простой и фигурный текст. Текст вдоль кривой.

Специальные графические эффекты. Огибающая. Эффект перспективы. Объемные объекты. Эффекты подобия и линзы. Фигурная обрезка.

Моделирование. Импорт и экспорт изображений. Растровые изображения. Фильтры. Создание визиток. Создание буклетов. Создание календарей.

Раздел 2. Растровая графика. 6 класс.

Предназначение программы. Пользовательский интерфейс.

Инструменты группы выделения. Цель операции выделения. Инструменты группы ОБЛАСТЬ. Инструменты группы ЛАССО. Инструмент ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА. Инструмент РАМКА.

Инструменты рисования. Заливка. Градиент. Создание рисунка.

Контуры. Инструмент ПЕРО. Предназначение инструмента. Свойства и функции пера.

Инструмент ТЕКСТ. Растрированный текст. Инструмент ТЕКСТ-МАСКА.

Слой. Операции со слоями. Создание слой-маски. Понятие слоя. Многослойный документ. Предназначение слой-маски. Режимы наложения.

Каналы. Редактирование альфа-каналов. Маски. Разделение изображения по цветовым каналам. Палитра каналов. Быстрая маска – временный канал для редактирования формы выделенной области. Редактирование альфа-каналов. Вычисления каналов.

Редактирование изображений. Коррекция изображения (уровни и кривые). Корректирующие слои. Трансформации (поворот объектов). Сетка и позиционирование.

Фильтры. Создание спецэффектов с помощью фильтров. Принципы работы фильтров. Фильтры и основной/фоновый цвета. Фильтры и выделенные области. Фильтры третьих фирм.

Моделирование рисунка. Цвет и модели цвета. Сканирование текста и графики.

Оптимизация файлов для WEB. Создание проекта в растровом редакторе.

Раздел 3. Мультипликация. 7 класс.

Введение во Flash MX. Настройки Flash MX под потребности пользователя.

Навигация при помощи Movie Explorer. Импорт, использование и оптимизация графики. Советы по использованию библиотек.

Создание выразительных текстовых эффектов. Простые преобразования текста. Альфа-прозрачность и яркость. Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории. Текст и маскирование. Создание собственных текстовых эффектов. Файл Liberty.

Выполнение переходов. Простые переходы. Комбинированные переходы. Пространственные переходы.

Эффекты маскирования. Краткий обзор технологии маскирования. Простая маска-проектор. Сглаживание маски для простых и сложных форм.

Анимационные технологии. Разработка сценария. Основы анимации действующего лица. Оживление созданного действующего лица. Циклическая анимация. Выражение эмоций. Анимация фоновых изображений.

Расширенные возможности Flash. Имитация видеоэффектов в среде Flash.

Создание трехмерных объектов в среде Flash. Использование звука в среде Flash. Создание фильма.

4. Планируемые результаты.

Сформулированные цели реализуются через достижение образовательных результатов. Эти результаты структурированы по ключевым задачам общего образования, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают в себя предметные, метапредметные и личностные результаты. Особенность информатики заключается в том, что многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ) имеют значимость для других предметных областей и формируются при их изучении.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов курса.

Личностные результаты:

формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;

развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В сфере развития **познавательных универсальных учебных действий** приоритетное внимание уделяется:

практическому освоению обучающимися *основ проектно-исследовательской деятельности;*

развитию *стратегий смыслового чтения и работе с информацией;*

практическому освоению *методов познания,* используемых в различных областях знания и сферах культуры, соответствующего им *инструментария и понятийного аппарата,* регулярному обращению в учебном процессе к использованию общеучебных умений, знаково-символических средств, широкого спектра *логических действий и операций.*

При изучении внеурочного курса «Инфознайка» обучающиеся усваивают и совершенствуют приобретённые на первой ступени навыки работы с информацией и пополняют их. Они смогут работать с текстами, графикой, преобразовывать и интерпретировать

содержащуюся в них информацию, в том числе:

- систематизировать, сопоставлять, анализировать, обобщать и интерпретировать информацию, содержащуюся в готовых информационных объектах;

- выделять главную и избыточную информацию, выполнять смысловое свёртывание выделенных фактов, мыслей; представлять информацию в сжатой словесной форме и в наглядно-символической форме;

- заполнять и дополнять таблицы, схемы, тексты, изображения.

Обучающиеся усовершенствуют навык *поиска информации* в компьютерных и некомпьютерных источниках информации, приобретут навык формулирования запросов и опыт использования поисковых машин. Они научатся осуществлять поиск информации в Интернете, школьном информационном пространстве, базах данных и на персональном компьютере с использованием поисковых сервисов, строить поисковые запросы в зависимости от цели запроса и анализировать результаты поиска.

Обучающиеся приобретут потребность поиска дополнительной информации для решения учебных задач и самостоятельной познавательной деятельности; освоят эффективные приёмы поиска, организации и хранения информации на персональном компьютере, в информационной среде учреждения и в Интернете; приобретут первичные навыки формирования и организации собственного информационного пространства.

Они усовершенствуют умение передавать информацию в устной форме, сопровождаемой аудиовизуальной поддержкой, и в письменной форме гипермедиа (то есть сочетания текста, изображения, звука, ссылок между разными информационными компонентами).

Обучающиеся смогут использовать информацию для установления причинно-следственных связей и зависимостей, объяснений и доказательств фактов в различных учебных и практических ситуациях, ситуациях моделирования и проектирования.

Школьники получают возможность научиться строить умозаключения и принимать решения на основе самостоятельно полученной информации, а также освоить опыт критического отношения к получаемой информации на основе её сопоставления с информацией из других источников и с имеющимся жизненным опытом.

Учащиеся научатся:

- основам реализации проектно-исследовательской деятельности;
- проводить наблюдение и эксперимент под руководством учителя;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- давать определение понятиям;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;

- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объёмом к понятию с большим объёмом;

- осуществлять сравнение, сериацию и классификацию, самостоятельно выбирая основания и критерии для указанных логических операций;

- строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей;

- объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе исследования;

- основам ознакомительного, изучающего, усваивающего и поискового чтения;

- структурировать тексты, включая умение выделять главное и второстепенное,

главную идею текста, выстраивать последовательность описываемых событий;

работать с метафорами – понимать переносный смысл выражений, понимать и употреблять обороты речи, построенные на скрытом уподоблении, образном сближении слов.

Обучающиеся получают возможность научиться:

- основам дизайна и web-дизайна;
- ставить проблему, аргументировать её актуальность;
- самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов, объектов;
- организовывать исследование с целью проверки гипотез;
- делать умозаключения (индуктивное и по аналогии) и выводы на основе аргументации.

Формирование ИКТ-компетентности обучающихся

Учащиеся научатся:

- подключать устройства ИКТ к электрическим и информационным сетям, использовать аккумуляторы;
- соединять устройства ИКТ (блоки компьютера, устройства сетей, принтер, проектор, сканер, измерительные устройства и т. д.) с использованием проводных и беспроводных технологий;
- правильно включать и выключать устройства ИКТ, входить в операционную систему и завершать работу с ней, выполнять базовые действия с экранными объектами (перемещение курсора, выделение, прямое перемещение, запоминание и вырезание);
- осуществлять информационное подключение к локальной сети и глобальной сети Интернет;
- входить в информационную среду образовательного учреждения, в том числе через Интернет, размещать в информационной среде различные информационные объекты;
- выводить информацию на бумагу, правильно обращаться с расходными материалами;
- соблюдать требования техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе с устройствами ИКТ, в частности учитывающие специфику работы с различными экранами;
- осуществлять фиксацию изображений и звуков в ходе процесса обсуждения, проведения эксперимента, природного процесса, фиксацию хода и результатов проектной деятельности;
- учитывать смысл и содержание деятельности при организации фиксации, выделять для фиксации отдельные элементы объектов и процессов, обеспечивать качество фиксации существенных элементов;
- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной целью;
- проводить обработку цифровых фотографий с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации на основе цифровых фотографий;
- проводить обработку цифровых звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, проводить транскрибирование цифровых звукозаписей;
- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- организовывать сообщения в виде линейного или включающего ссылки представления для самостоятельного просмотра через браузер;
- работать с особыми видами сообщений: диаграммами (алгоритмические,

концептуальные, классификационные, организационные, родства и др.), картами (географические, хронологические) и спутниковыми фотографиями, в том числе в системах глобального позиционирования;

проводить деконструкцию сообщений, выделение в них структуры, элементов и фрагментов;

использовать при восприятии сообщений внутренние и внешние ссылки;

формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;

избирательно относиться к информации в окружающем информационном пространстве, отказываться от потребления ненужной информации;

создавать различные геометрические объекты с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;

создавать цифровые продукты с использованием специализированных компьютерных программ.

Учащиеся получают возможность научиться:

осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;

различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;

использовать возможности ИКТ в творческой деятельности, связанной с искусством;

создавать мультипликационные фильмы;

создавать виртуальные модели трёхмерных объектов;

проектировать дизайн сообщений в соответствии с задачами и средствами доставки;

понимать сообщения, используя при их восприятии внутренние и внешние ссылки, различные инструменты поиска, справочные источники (включая двуязычные).

Коммуникация и социальное взаимодействие

Учащиеся научатся:

осуществлять образовательное взаимодействие в информационном пространстве образовательного учреждения (получение и выполнение заданий, комментариев; совершенствование своей работы, формирование портфолио);

соблюдать нормы информационной культуры, этики и права; с уважением относиться к частной информации и информационным правам других людей;

формировать собственное информационное пространство: создавать системы папок и размещать в них нужные информационные источники, размещать информацию в Интернете;

проектировать и организовывать свою индивидуальную и групповую деятельность, организовывать своё время с использованием ИКТ.

Учащиеся получают возможность научиться:

взаимодействовать с партнёрами с использованием возможностей Интернета (игровое и театральное взаимодействие).

Метапредметные результаты:

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

умение 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;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и

схемы для решения учебных и познавательных задач;

- смысловое чтение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «графика», «алгоритм», «анимация», «программа», «дизайн», «web-сайт», «издательское дело»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение описывать структуру сайта, используя основы языка HTML;
- умение создавать и редактировать растровые изображения;
- умение создавать и редактировать векторные изображения;
- умение создавать flash-анимацию различными методами;
- умение создавать дизайн и верстку печатного издания;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы в выбранной специализации, работать с описаниями программ и сервисами;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Требования к результатам освоения

К концу 5 класса

учащиеся должны знать:

- особенности векторной графики;
- местонахождение панелей инструментов на экране и возможности их расположения;
- о свойствах объектов из замкнутой и незамкнутой линий;
- установку параметров страницы;
- способы изменений ориентации и размера бумаги;
- способы выделения объектов и основные операции;
- понятие «логические операции» и их выполнение;
- приемы изменения контура объектов;
- понятие «контур»;
- отличия и свойства различных типов заливок;
- отличия цветовых моделей;
- разновидности текста;
- размещение текста вдоль кривой;
- обработку текста: перемещение, масштабирование, растягивание, сжатие, использование инструмента ФОРМА;
- предназначение объектов;
- изменение свойств эффектов;
- различия растрового и векторного изображений;
- пути преобразования растрового изображения в векторное, векторное в растровое;
- импорт и экспорт изображений;
- основы работы со встроенным script'ом;

учащиеся должны уметь:

- сохранять файлы CorelDraw;
- изменять свойства инструментов;
- изменять свойства инструментов;
- создавать простейшие фигуры (многоугольники, квадраты, эллипсы, круги, звезды, спирали);

- создавать макет страницы (будущего документа) в зависимости от типа документа;
- использовать направляющие для выравнивания и точного размещения объектов;
- применять выделение объектов несколькими способами;
- получать результат, применяя логические операции над объектами;
- выполнять операции: изменять размер, скос, перемещение, зеркальное отображение, копирование;
- уметь изменять порядок наложения объектов;
- изменять контур объектов, используя инструмент ШЕЙПЕР;
- преобразовывать типы узлов;
- применять и изменять свойства контура;
- использовать различные типы заливок, применять шаблоны;
- выбирать модели цвета и применять палитры;
- вводить простой и фигурный тексты и редактировать их;
- размещать текст вдоль кривой;
- применять к тексту различные типы заливок и цвет контура;
- применять эффекты;
- выбирать параметры эффектов в свитках;
- преобразовывать растровое изображение в векторное, векторное в растровое;
- использовать библиотеку символов и заготовок;
- применять фильтры к растровому изображению;
- использовать все возможности данного script'a в процессе создания календаря.

К концу 6 класса

учащиеся должны знать:

- предназначение растровых графических редакторов;
- особенности работы с растровой графикой;
- способы выделения;
- способы изменения параметров инструментов выделения;
- способы заливок;
- характеристику и принципы работы рисующих инструментов;
- предназначение инструмента ПЕРО;
- выполнять операции с разновидностями пера, используя палитру;
- различия при использовании инструментов ТЕКСТ, ТЕКСТ-МАСКА;
- функции слоев;
- использование слой-маски для редактирования изображения;
- предназначение каналов;
- основные операции с каналами;
- цель применения корректирующих слоев;
- параметры и особенности трансформации;
- предназначение сетки и направляющих;
- о применении фильтров;
- особенности применения фильтров;
- возможности оперативной памяти при работе с фильтрами.
- понятие «калибровка»;
- существенные различия и предназначение моделей RGB и CMYK;
- технику цветовой коррекции;
- понятие «разрешение» и настройки параметров для сканирования графики;
- суть оптимизации файлов для WEB;

учащиеся должны уметь:

- выводить нужные палитры и элементы окна программы;
- выбирать инструменты и изменять их параметры;
- применять инструменты выделения и изменять их параметры;

выполнять операции с выделенными областями (перемещать, копировать, масштабировать);

использовать линейки, направляющие, сетку;

пользоваться различными способами заливки;

использовать инструмент ГРАДИЕНТ и создавать собственную градиентную заливку;

работать с палитрой кистей и изменять параметры рисующих инструментов;

применять сопутствующие инструменты рисования;

выполнять операции с узлами контура;

создавать и редактировать контуры;

создавать выделенную область пером;

реализовывать специальные эффекты с помощью обводки контуров;

использовать инструменты ТЕКСТ, ТЕКСТ-МАСКА;

редактировать созданный текст;

применять фильтры к тексту для получения различных эффектов;

выполнять манипуляции со слоями;

трансформировать, масштабировать слои;

создавать слоевые эффекты;

использовать режимы наложения для получения специальных эффектов;

преобразовывать выделенную область в маску;

сохранять быструю маску в канале;

выполнять вычисления;

применять каналы для создания специальных эффектов;

создавать корректирующие слои и применять их к изображению;

трансформировать объекты для создания эффектов и улучшения вида изображения;

пользоваться сеткой;

применять фильтры к изображению (выделенной области);

использовать фильтрацию с изменением режимов наложения слоев;

использовать фильтры третьих фирм (KPT, Eye Candy);

использовать в редактировании модели RGB и CMYK;

применять и изменять параметры цветовой коррекции: ослабление и усиление двух цветовых компонентов;

изменять и настраивать тоновую коррекцию: коррекция по шкале яркости, автоматическая коррекция;

устанавливать правильные настройки сканера для сканирования графики;

уметь оптимизировать файлы для WEB.

К концу 7 класса

учащиеся должны знать:

предназначение программы;

основные функции импорта, использования и оптимизации графики, текста, видеографики, звука;

анимационные технологии;

понятие компьютерной анимации;

виды и программы для создания анимации;

назначение и основные возможности программы;

возможности инструментов;

основы применения графических примитивов;

основы работы с меню программы;

технологию создания сцен;

основы работы с timeline (временная шкала);

возможности библиотеки;

- особенности создания анимации движения;
- особенности создания анимации формы;
- основные приемы работы с текстом;
- технологию применения языка ActionScript;

учащиеся должны уметь:

- создавать фрейм, ключевой фрейм;
- создавать эффекты анимации;
- выполнять различные операции при работе с цветом;
- использовать маску при работе над анимацией;
- выполнять стандартные операции с различными видами текста;
- создавать небольшие анимационные ролики и фильмы;
- работать с расширениями *.fla, *.swt, *.gif, *.jpg и т. д.
- создавать выразительные текстовые эффекты;
- создавать фильм, используя flash-технологии и язык ActionScript.

Раздел II. Комплекс организационно-педагогических условий.

1. Условия реализации программы

1. Технические средства обучения

Специализированный программно-аппаратный комплекс педагога (СПАК):

- персональный компьютер;
- интерактивная доска;
- мультимедийный проектор;
- сканер;
- колонки;
- принтер;
- уставлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно распространяемое программное обеспечение (AdobePhotoShop / Gimp, CorelDraw / Inscapе, Adobe Flash, Microsoft Word / MicrosoftPublisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Специализированный программно-аппаратный комплекс обучающихся (СПАК):

- персональный компьютер;
- уставлено лицензионное программное обеспечение для освоения всех разделов курса и/или свободно распространяемое программное обеспечение (AdobePhotoShop / Gimp, CorelDraw / Inscapе, Adobe Flash, Microsoft Word / MicrosoftPublisher / Scribus, Adobe DreamWeaver).

Наглядные пособия по курсу:

- видеоуроки по темам курса;
- ЭОРы по всем темам курса;
- графический материал для выполнения всех практических заданий курса;
- раздаточный теоретический материал для освоения всех разделов курса.

2. Формы аттестации/контроля (соревнования, турниры, конференции, портфолио и др.).

3. Оценочные материалы

(Проектные зачетные работы по курсу клуба «Инфознайка»:

- 1-й год обучения – разработка дизайна и создание календаря формата А4 в векторном редакторе;
- 2-й год обучения – создание реалистичного коллажа (разработка дизайна и создание баннера);
- 3-й год обучения – разработка сценария и создание flash-мультфильма;

Во время изучения курса учащимся будут предложены следующие типы заданий:

- тестовые (5 %);
- задания по образцу (15 %);
- творческие (80 %).

4. Методические материалы.

- особенности организации внеурочной деятельности – очно.
- методы обучения (словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация и др.);
- формы организации внеурочной деятельности: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;
- педагогические технологии - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

5. Литература

1. *Гиз, К.* Основы web-дизайна [Текст] : вспомогательное руководство / К. Гиз. – М. : Вильямс, 2002.
2. *Интернет.* Энциклопедия [Текст] : фундаментальное руководство / под ред. Л. Г. Мелиховой. – 5-е изд. – СПб. : Питер, 2010.
3. *Китинг, Джоди.* Flash MX. Искусство создания web-сайтов [Текст] / Джоди Китинг. – М. : DialSoft, 2012.
4. *Коцюбинский, А. О.* Современный самоучитель работы в сети Интернет. Быстрый старт [Текст] : практическое пособие / А. О. Коцюбинский, С. В. Грошев. – М. : Триумф, 2008.
5. *Олтман, Р.* CorelDraw 13 [Текст] : полное руководство / Р. Олтман. – М. : Энтроп, 2011.
6. *Стразницкас, М.* Эффективная работа с Photoshop CS. Графика для WEB [Текст] / М. Стразницкас. – М., 2011.
7. *Фок, Б.* Internet с самого начала [Текст] / Б. Фок. – 4-е изд. – СПб. : Питер, 2010.

Интернет-ресурсы

3dray.ru
ab-w.net
adobe.com
ahmedovae.narod.ru
allmanuals.ucoz.ru
animashky.ru
atimstudio.ucoz.ru
balbesof.net
byweb.narod.ru/fr/web/docs
compteacher.ru
coreldrawgromov.ru
corelvideo.ru
de.wikipedia.org
decafbad.net
denweb.ru

design-lessons.info
diwo.by
dweb.ru
dynamicdrive.com
easyflash.org
egorch.ru
egraphic.ru
El-Lance.ru
englishforbeginners.ru
en-studio.ru
flash.demiart.ru
flash-book.ru
flashist.ru
globator.net
gnti.ru
graphic-help.ucoz.ru
graphic-tutorials.ru
greentown.h1.ru
i2r.ru/
idk-teach.ucoz.ru
infoschool.narod.ru
infoschool.ru
integra-1.ru
intellekt.kiev.ua
interface.ru
interface.ru
javascriptkit.com
lessonsflash.ru
linuxgraphics.ru
mkdesign.do.am
msdn.microsoft.com
nnm-club.ru
ogoom.com
olenchinkova.com
pastukhova.com
photoclub.ucoz.ru
photoshop.demiart.ru
photoshop-master.ru
putnyided.ru
quicktuts.ru
robocraft.ru›tag/Publisher
ru.html.net
rusedu.ru
rus-linux.net
school5.net.ua
scribus-and-i.blogspot.com
scribus-and-i.blogspot.com
seoromin.com.ua
soft-wins.net
synthbox.ru
tech-office2010.ru
uroki-html.ru

uroki-javascript.ru
 uroki-online.net
 vyshyvanka.net
 w3schools.com
 WebComme.ru
 WebMasterMix.ru
 webmasters.by
 web-silver.ru
 wsa.ru/enc/web/html
 ypoku-corel.ru
 zerolayer.ru
 zona5.al.ru
 уроки-на-диване.рф

6.Календарный учебный график.

5 класс

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Дата
1	2	3	
1.	Понятие векторной графики. Типы файлов	1	13.09
2.	Предназначение программы	1	20.09
3.	Строение окна программы	1	27.09
4.	Пользовательский интерфейс	1	04.10
5.	Основные приемы рисования	1	11.10
6.	Инструменты рисования	1	18.10
7.	Инструмент ЗАЛИВКА	1	25.10
8.	Настройка макета страницы	1	15.11
9.	Изменение формы объектов	1	22.11
10.	Выделение одного и нескольких объектов	1	29.11
11.	Копирование объектов	1	06.12
12.	Комбинирование объектов	1	13.12
13.	Пересечение и объединение объектов	1	20.12
14.	Исключение объектов	1	27.12
15.	Изменение контура объектов	1	10.01
16.	Работа с контуром объектов	1	17.01
17.	Свойства контура	1	24.01
18.	Заливка объектов	1	31.01

19.	Модели представления цвета RGB, CMYK	1	07.02
20. -21	Простой и фигурный текст	2	14.02 21.02
21.	Текст вдоль кривой	1	28.02
22.	Огибающая. Эффект перспективы	1	07.03
23.	Объемные объекты	1	14.03
24.	Эффекты подобия и линзы	1	21.03
25.	Фигурная обрезка	1	28.03
26.	Импорт и экспорт изображений	1	04.04
27.	Растровые изображения. Фильтры	1	11,18.04
29-30	Создание визиток	2	25.04, 02.05
31-32	Создание буклетов	2	16.05,23.05
33-34	Создание календарей	2	30.05,31.05
	Итого	34	

6 класс (Растровая графика).

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Дата
1	2	3	
1.	Предназначение программы. Пользовательский интерфейс	1	14.09
2.	Цель операции выделения	1	21.09
3.	Инструменты группы ОБЛАСТЬ	1	28.09
4.	Инструменты группы ЛАССО	1	05.09
5.	Инструмент ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА	1	11.10
6.	Инструмент РАМКА	1	18.10
7.	Инструмент ЗАЛИВКА	1	26.10
8.	Инструмент ГРАДИЕНТ	1	16.11
9.	Создание рисунка	1	23.11
10.	Предназначение инструмента	1	30.11
11.	Свойства и функции пера	1	07.12 14.12
12.	Растрированный текст	1	21.12

13.	Инструмент ТЕКСТ-МАСКА	1	28.12
14.	Понятие слоя. Многослойный документ	1	11.01
15.	Предназначение слой-маски	1	18.01
16.	Режимы наложения	1	25.01
17.	Разделение изображения по цветовым каналам	1	01.02
18.	Палитра каналов	1	08.02
19.	Быстрая маска – временный канал для редактирования формы выделенной области	1	15.02
20.	Редактирование альфа-каналов	1	22.02
21.	Вычисления каналов	1	01.03
22.	Коррекция изображения (уровни и кривые)	1	08.03
23.	Корректирующие слои	1	15.03
24.	Трансформации (поворот объектов)	1	22.03
25.	Сетка и позиционирование	1	29.03
26.	Принципы работы фильтров	1	05.04
27.	Фильтры и основной/фоновый цвета	1	12.04
28.	Фильтры и выделенные области	1	19.04
29.	Фильтры третьих фирм	1	26.04
30.	Цвет и модели цвета	1	03.05
31.	Сканирование текста и графики. Оптимизация файлов для WEB	1	10.05
32-34	Создание проекта в растровом редакторе	3	17,24,31.05
	Итого	34	

7 класс (Мультипликация).

№ п/п	Тема раздела	Кол-во часов	Дата
1	2	3	
1.	Настройки Flash MX под потребности пользователя	1	12.09
2.	Навигация при помощи Movie Explorer	1	19.09
3.	Импорт, использование и оптимизация	1	26.09

	графики		
4.	Советы по использованию библиотек	1	
5.			03.10
6.	Простые преобразования текста	1	10.10
7.	Альфа-прозрачность и яркость	1	17.10
8.	Построение промежуточных отображений текста вдоль траектории	2	24.10 31.10
9.	Текст и маскирование	2	14.11 21.11
10.	Создание собственных текстовых эффектов	1	28.11
11.	Файл Liberty	1	05.12
12.	Простые переходы	1	12.12
13.	Комбинированные переходы	1	
14.	Пространственные переходы	1	19.12
15.			26.12
16.	Краткий обзор технологии маскирования	1	09.01
17.	Простая маска-прожектор	1	16.09
18.	Сглаживание маски для простых и сложных форм	2	23.01
19.			30.01
20.	Разработка сценария	2	06.02 13.02
21.	Основы анимации действующего лица	2	20.02 27.02
22.	Оживление созданного действующего лица	2	06.03 13.03
23.	Циклическая анимация	2	20.03 03.04
24.	Выражение эмоций	1	10.04
25.	Анимация фоновых изображений	1	17.04
26.	Имитация видеоэффектов в среде Flash	1	24.04
27.	Создание трехмерных объектов в среде Flash	1	08.05
28.	Использование звука в среде Flash	1	15.05
29.	Создание фильма	2	22,29-05
30.	Всего	34	

