

Приложение №2-В к
Основной образовательной
программе основного общего
образования МАОУ СОШ №215
утв. приказом №01.01-02/266 от 30.08.2023

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

«ИГРЫ И МОДЕЛИРОВАНИЕ»

5 класс

1. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Результатами освоения курса внеурочной деятельности будут являться: личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности.

Основными личностными результатами являются:

- 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 – освоенные учащимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в других жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями;
- включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов; слушать собеседника;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
- 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.

Предметные результаты включают в себя: умения специфические для данной предметной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках курса, 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.

Учащийся научится:

- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности класса на уроке;
- понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности.
- понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; осознанно строить речевое высказывание в устной форме;
- проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания;
- исследовать собственные нестандартные способы решения;
- сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИГРЫ И МОДЕЛИРОВАНИЕ»

Программа курса внеурочной деятельности реализуется через следующие виды деятельности:

- игровая
- познавательная
- практическая деятельность

Содержание	Формы организации
Тема 1. Теоретические основы мультипликации (3 ч) Профессии и специальности, связанные с созданием анимации. История анимационных фильмов. Виды и основные принципы создания мультфильмов. Этапы работы над созданием мультфильма.	Презентации, просмотр видеороликов, практическая деятельность
Тема 2. Растровая и векторная компьютерная графика (7 ч) Понятие компьютерной графики. Особенности растровой и векторной графики. Форматы графических файлов. Выполнение работ по созданию, редактированию простейших рисунков в растровом графическом редакторе Paint. Инструменты рисования в растровом графическом редакторе GIMP. Поиск и загрузка изображений из сети Интернет. Создание растровых изображений с помощью сканера. Инструменты выделения в растровом графическом редакторе GIMP. Создание покадровых изображений, подготовка серии рисунков для программ аниматоров. Создание векторных графических изображений в программе PowerPoint. Основы работы с автофигурами. Закраска рисунков. Создание рисунков из кривых. Порядок расположения и группировка объектов. Эффекты.	
Тема 3. Работа с изображениями в AdobeFlash (7 ч.) Интерфейс программы AdobeFlash. Инструменты рисования, выделения и редактирования. Рисование Простых векторных объектов. Типы заливок и их применение. Импорт растровой и векторной графики. Трассировка импортированной растровой графики в векторную.	
Тема 4. Flash-анимация (9 ч.) Покадровая анимация. Понятие слоя, средства редактирования слоев. Анимация формы. Анимация движения. Вращение. Движение по траектории. Работа с текстом. Библиотека и символы. Статические и анимированные символы. Сложная анимация. Понятие сцены. Слой-маска. Работа со звуком. Сохранение, экспорт и публикация фильма.	
Тема 5. Компьютерная анимация (8 ч.) Программа GIMP. Создание простейших анимационных gif-файлов. Выполнение работ	

по созданию, редактированию простейших анимационных презентаций в PowerPoint. Приобретение навыков вставки растровых и векторных изображений. Основные приемы обработки изображений в PowerPoint: обрезка, обесцвечивание однородного фона растрового изображения, разгруппировка и перегруппировка векторных изображений. Применение эффектов анимации, настройка их параметров. Создание анимации с использованием смены кадров в презентации. Вставка и настройка звука в PowerPoint. Сохранение презентации в режиме демонстрации.	
---	--

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ИГРЫ И МОДЕЛИРОВАНИЕ»

<i>Наименование раздела</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Количество часов</i>
Теоретические основы мультипликации	Вводное занятие. Техника безопасности при работе в кабинете	1
	История мультипликации	1
	Теоретические основы мультипликации	1
Растровая и векторная компьютерная графика	Требования к проекту	1
	Разработка сюжета мультфильма	1
	Растровая графика	1
	Векторная графика	1
	Рисование в растровом редакторе Paint	1
	Рисование в растровом редакторе Gimp	1
	Создание векторных графических изображений в программе Power Point	1
Работа с изображениями в AdobeFlash	Знакомство с AdobeFlash. Интерфейс.	1
	Инструменты рисования	1
	Инструменты выделения.	1
	Инструменты редактирования.	1
	Рисование во Flash.	1
	Работа с цветом. Типы заливок и их применение.	1
	Выделение объектов.	1
Flash-анимация	Трансформация объектов.	1
	Анимация формы	1
	Анимация движения	1
	Работа с текстом	1
	Вращение	1
	Символы	1
	Сложная анимация	1
	Маски	1
	Озвучивание фильма	1

Компьютерная анимация	Обработка и редактирование графических цифровых изображений	1
	Обработка и редактирование графических цифровых изображений	1
	Создание gif-анимации в программе GIMP	1
	Программа GIMP	1
	Создание растровых изображений в GIMP	1
	Создание анимации в растровом графическом редакторе GIMP	1
	Создание анимации в растровом графическом редакторе GIMP	1
	Обобщающее занятие	1
ИТОГО		34

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 416534327891003442290759540767602278017667815833

Владелец Гумбатова Инна Владимировна

Действителен с 25.08.2023 по 24.08.2024