



УТВЕРЖДАЮ:

Директор МБОУ «СШ №40»

_____ И.В.Домбровская

Приказ от 31.08.2021г. №144

Протокол пед.совета от 31.08.2021г. № 1

Протокол МО учителей математики, физики,
информатики от 27.08.2021г. № 1

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ШКОЛА №40»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Виртуальные лаборатории - информатика»
для обучающихся 11 классов**

Составитель:

*Потапенко Оксана Павловна,
учитель информатики*

2021-2022 учебный год

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Результаты освоения курса внеурочной деятельности	3
2.	Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.....	6
3.	Тематическое планирование	7
Приложения:		
	Приложение 1: описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательной деятельности	10

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Виртуальные предметные лаборатории - информатика» общеинтеллектуальной направленности рассчитана на 1 год обучения, ориентирована на обучающихся 11 класса, составлена на основе:

- Закона Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ, утв. 29.12.2012г.
- Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования (с изменениями на 29 июня 2017 года), утвержденного приказом Министерства образования РФ от 17 мая 2012 года N 413;
- Приказ Минобрнауки России от 31 декабря 2015 г. № 1578 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17 мая 2012 г. № 413»
- Приказа Министерства образования и науки РФ от 30.08.2013 г. № 1015 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования (с изменениями).
- Фундаментального ядра содержания среднего образования.
- Примерной основной образовательной программы основного среднего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию (протокол от 28 июня 2016 г. № 2/16-з).
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные главным государственным санитарным врачом Российской Федерации, постановление от 28 сентября 2020 года N 28.
- Учебного плана МБОУ «СШ №40» города Нижневартовска на 2021-2022 уч. год.
- Годового календарного учебного графика на 2021-2022 уч. год. МБОУ «СШ №40» города Нижневартовска.

Цель курса: реализовать в наиболее полной мере интерес обучающихся к изучению современных информационных технологий; подготовить к выбору профиля дальнейшего обучения.

Задачи:

- раскрыть основные возможности, приемы и методы обработки информации разной структуры;
- развивать у обучающихся информационную культуру;
- расширять и углублять знания обучающихся в соответствии с содержанием основного курса информатики;
- подготовить обучающихся к систематическому изучению основ алгоритмизации и программирования;
- развивать познавательную и творческую активность обучающихся посредством выполнения занимательных заданий практического характера;
- способствовать формированию у обучающихся общеучебных умений.

Изучение курса будет способствовать:

- повышению интереса обучающихся к информационным и сетевым технологиям;
- развитию познавательных способностей, самостоятельности и активности;
- применению полученных знаний и умений в будущей учебе и работе.

Актуальность программы заключается во внедрении информационных технологий в разнообразные сферы деятельности, в том числе, как в учебную деятельность, так и интеллектуальное воспитание детей, на которых рассчитана данная программа.

Планируемые результаты освоения обучающимися основной образовательной программы основного общего образования уточняют и конкретизируют общее понимание личностных, метапредметных и предметных результатов как с позиции организации их достижения в образовательном процессе, так и с позиции оценки достижения этих результатов.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, 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 принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

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

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.
- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

оценка – осознание обучающимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- 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 строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; 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;

- 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.

Предметные результаты включают в себя: 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. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- 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.

2. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1. Программа MicrosoftPublisher (10 ч)

Создание и оформление публикации. Настройка параметров биллетеня. Добавление полей для ввода текста. Ввод графических объектов. Разработка и создание структуры буклета. Настройка параметров буклета. Создание структуры Web-сайта. Мастер создания Web-сайта. Вставка фона и звука. Редактирование Web-сайта. Создание таблицы. Создание гиперссылок. Инструменты программы. Сохранение.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- интерфейс программы;
- инструменты программы.

уметь:

- делать буклет и публикацию, иметь представление о создании веб-сайта.

2. Компьютерные технологии работы с видео (12 ч)

Введение в программу AdobePremiere. Инструменты монтажа на ПК. Общие представления о программе монтажа PREMIERE. Принципы работы и интерфейс программы. Настройка проекта.

Сбор материала для создания первого ролика. Работа с изображением. Подготовка статичных изображений в программе Photoshop. Подготовка трехмерных статичных изображений и анимации в программе 3D MAX. Микширование звука. Отображение звуковой информации на экране. Настройка общей громкости звука клипа. Эффекты в видео. Фильтры. Работа с готовой продукцией. Выбор настроек экспорта.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- работу сканера;
- способы преобразования изображения;
- основные программы для работы над изображениями.

уметь:

- узнать о том, что такое «видеография», какие бывают виды видеографии, что представляет собой профессия «видеограф»;
- узнать историю развития любительской кино-, а затем и видеосъемки;
- выполнять задание, связанное с освоением возможностей собственного компьютера в работе с видеофайлами.

3. Программа Macromedia Dreamweaver (13 ч)

Регистрация домена. Создание содержимого, структуры и дизайна (графического оформления) Web-страниц, Web-сайта и методов навигации по Web-узлу. Изучаются профессионально-ориентированные программы (HTML-редакторы), визуальные web-редакторы, дающие возможность создавать полноценный сайт. В ходе изучения данного модуля учащиеся выполняют итоговый информационный проект – сайта на выбранную тему. Конкретные темы проектных заданий могут быть предложены преподавателями различных школьных учебных дисциплин. Размещение сайта на хостинге.

Ожидаемые результаты обучения

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- Этапы работы над Web-сайтом;

уметь:

- пользоваться гиперссылками;

- создавать Web-сайт и представлять его.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы

Организация исследовательских работ. Представлений проектов. Используемые в данном курсе технологии, такие как мультимедиа и проектная - мощный инструмент, позволяющий создавать сложные информационные структуры, программные продукты для какой-либо предметной области, используя многообразные формы представления информации. Они формируют у учащихся самостоятельность, критическое отношение к себе и товарищам, формирует межпредметные связи, повышают эффективность изучения предложенных модулей курса.

3. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Тематический план

№ п\п	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма контроля
1	Программа Microsoft Publisher	10	Защита проекта
2	Компьютерные технологии работы с видео	12	Защита проекта
3	Программа Macromedia Dreamweaver	13	Защита проекта
	Итого:	35	

Календарно-тематическое планирование

№ п\п	Дата - план	Дата - факт	Тема занятия	Кол-во часов
1.			Программа Microsoft Publisher (10 ч) Знакомство с Microsoft Publisher. Создание и оформление публикации.	
2.			Настройка параметров биллетеня. Настройка параметров буклета. Добавление полей для ввода текста.	
3.			Ввод графических объектов. Вставка фото, картинки. Работа с текстом	
4.			Разработка и создание структуры буклета. Дизайн страницы в Microsoft Office Publisher	
5.			Вставка рамки, границы страницы. Создание календаря в Microsoft Office Publisher	
6.			Создание и оформление веб-сайта с помощью программы MS Publisher	
7.			Вставка фона и звука. Масштаб просмотра.	
8.			Редактирование веб-сайта. Создание таблицы. Создание гиперссылок на ресурсы Интернета	
9.			Размещение веб-сайта с помощью программы MS Publisher. Создание проекта.	
10.			Защита проекта	
11.			Компьютерные технологии работы с видео (12ч) Введение в программу AdobePremiere. Общие сведения о цифровом видео.	
12.			Секреты создания фильма - инструменты монтажа на персональном компьютере.	
13.			Редактура анимационного ролика. Интерфейс Premiere.	
14.			Редактура анимационного ролика. Интерфейс Premiere.	
15.			Съемка ролика. Озвучка.	

16.			Знакомство с программой Adobe Photoshop. Основы работы со слоями, коллаж, фотомонтаж.	
17.			Adobe Photoshop - основы работы с текстом	
18.			Виды проекций в 3D Max. Настройка сетки координат. Понятие трехмерного объекта.	
19.			Создание простых объектов (стандартные и улучшенные примитивы), установка их параметров.	
20.			Преобразование объектов: перемещение, масштабирование, поворот, растягивание-сжатие, дублирование в 3D Max.	
21.			Настройка общей громкости звука клипа. Создание проекта.	
22.			Защита проекта	
23.			Программа Macromedia Dreamweaver (13ч) Сайтопостроение. Macromedia Dreamweaver. Введение в HTML. Команды и атрибуты языка (теги) HTML.	
24.			Обзор многообразия web - браузеров. Адресация в Интернете. W eb-сайты и W eb-страницы.	
25.			Структура веб-страницы. Заголовок документа. Тело документа. Простейшая и улучшенная HTML-страничка.	
26.			Регистрация домена.	
27.			Горизонтальная линия. Абзац. Заголовки. Принудительный разрыв строки.	
28.			Цвет фона. Изображение, как фон. Цвет шрифта. Цвет текстовый и числовой.	
29.			Размер и форма шрифта. Оформление отдельных элементов текста. Текстовые ссылки и цитаты.	
30.			Авторское форматирование. Выравнивание абзацев и фрагментов.	
31.			Задание в документах маркированных, нумерованных и вложенных списков.	
32.			Задание гиперссылки. Переход внутри одного документа.	
33.			Вставка изображений на страницу. Видимые размеры и местоположение на странице. Картинка как ссылка.	
34.			Защита проекта	
35.			Обобщение тем курса.	

ПРИЛОЖЕНИЕ

Описание методического и материально-технического обеспечения образовательной деятельности

Список литературы

1. TeachPro Microsoft Publisher 2010. Мультимедийный самоучитель. – Под ред. Г.Антонова. – Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение (ММТ и ДО).
2. Гамалей В. Мой первый видеофильм от А до Я. - СПб.: Питер, 2006 – 268 с.;
3. Горячев А.В., Шафрин Ю. А. Практикум по информационным технологиям. М.: Лаборатория базовых знаний, 2012.
4. Кит Андердал. AdobePremiere CS4 для чайников. – Изд-во Вильямс, 2009. – 368 с.;
5. Левин Александр «Самоучитель AdobePhotoshop»- СПб «Питер», 2008 – 448с.
6. Леонтьев В.П. Обработка музыки и звука на компьютере. – М.: Олма-Пресс, 2005г.
7. Павлова И. М. Практические задания для работы в графическом редакторе // Информатика и образование. 2012. № 10.
8. Пивненко О.А. «AdobePhotoshopдля школьников»(+ CD-ROM). – «БВХ-Петербург»,2009 . – 288 с.
9. Щербаков Ю.В. "Сам себе и оператор, сам себе и режиссер" М.: Феникс, 2000 – 448 с.;

ЭОР

10. Антивирусные системы – обучение онлайн. <http://compteacher.ru/antivirus/>.
11. Видеоуроки. Сообщество взаимопомощи учителей. <http://pedsovet.su/load/272>.
12. Кирилл и Мефодий. Сетевые компьютерные практикумы. <http://webpractice.cm.ru/>
13. Программы для обработки звука. Видеоуроки онлайн. <http://compteacher.ru/sound/page/2/>.

Материально-техническая база

Учебный класс, оборудованный в соответствии с утверждёнными санитарными нормами (СанПиН) и противопожарными правилами.

Видеокамера, штатив.

Персональные компьютеры.

Комплект проекционной аппаратуры (мультимедийный проектор, экран).

Микрофоны, наушники.

Принтер цветной, сканер, графический планшет,

Программное обеспечение:

WINDOWS

Microsoft Office

Adobe Illustrator

AdobeSoundbooth

Adobe Photoshop

AdobePremiere

MAGIX Видео Делюкс