
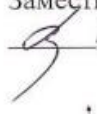


Рассмотрено  
на заседании ШМО  
учителей естественно-  
математического цикла  
Протокол № 1  
от «26» августа 2022 г.  
Руководитель ШМО  
 / Альмукаева Г.Ю./

Согласовано  
на заседании МС школы  
Протокол №1  
от «27» августа 2022 г.  
Заместитель директора по УР  
 / Латыпова Л.Р./

«Утверждаю»  
Директор школы  
 / Бадахшин Р.Н./  
Введено в действие  
приказом № 114 «ОД»  
от «29» августа 2022 г.  


**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности «Прикладная информатика»**  
**учителя муниципального бюджетного**  
**общеобразовательного учреждения**  
**Иж-Бобьинской средней общеобразовательной школы**  
**имени Братьев Буби Агрызского муниципального района**  
**Республики Татарстан**  
**Салимуллиной Ленары Раилевны**

**16-18 лет**

Принято на заседании  
педагогического совета  
протокол № 1  
от «29» августа 2022 г.

2022-2023 учебный год

## Пояснительная записка

Внеурочная деятельность является составной частью учебно-воспитательного процесса и одной из форм организации свободного времени учащихся. Внеурочная деятельность понимается сегодня преимущественно как деятельность, организуемая во внеурочное время для удовлетворения потребностей учащихся в содержательном досуге, их участии в самоуправлении и общественно полезной деятельности (письмо Департамента общего образования Минобрнауки России «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования» (N 03-296 от 12 мая 2011 г.)).

Внеурочные занятия должны направлять свою деятельность на каждого ученика, чтобы он мог ощутить свою уникальность и востребованность. Для составления программы внеурочной деятельности использовались следующие нормативные акты:

Настоящая программа создает условия для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребёнка.

Программа способствует более разностороннему раскрытию индивидуальных способностей учащихся, которые не всегда удаётся рассмотреть на уроке, развитию у школьников интереса к различным видам деятельности, желанию активно участвовать в продуктивной, одобряемой обществом деятельности, умению самостоятельно организовать своё свободное время. Также позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными графическими и мультимедиа редакторами, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данных программных продуктов. Использование программных продуктов для создания спецэффектов, фонов, текстуры для телевидения, кинематографа и сети интернет, способствует развитию творческих способностей и общему культурному развитию.

Не менее важным фактором реализации данной программы является и стремление развить у учащихся умения самостоятельно работать, думать, создавать творческие проекты, а также совершенствовать навыки творческого подхода по созданию фотопроектов, своих фотоальбомов, мультфильмов социального направления.

**Цель:** овладение опытом практической деятельности по созданию фото- и мульти- проектов полезных для человека и общества.

### **Задачи:**

- обогащение и расширение знаний в области информатики, применяя графические редакторы для создания фото- и мульти- проектов;
- научиться применять все функции графических редакторов;
- создать условия для реализации индивидуальных творческих интересов через творческие проекты;
- воспитывать трудолюбие, целеустремленность и настойчивость в достижении результата.

## **Общая характеристика курса внеурочной деятельности**

Содержание занятий представляет собой введение в мир графических редакторов, а также расширенный углубленный вариант наиболее актуальных вопросов базового предмета – информатики. Творческие работы, проектная деятельность и другие технологии, используемые в системе работы «Фото- и мульти- проекты», основаны на любознательности учащихся, которую следует поддерживать и направлять для реализации.

Для эффективности работы по программе желательно, чтобы работа проводилась в малых группах с опорой на индивидуальную деятельность, с последующим общим обсуждением полученных результатов.

Продолжительность каждого занятия - 45 минут. Данная программа рассчитана на 1 года, 70 часов.

### **Принципы программы:**

#### **➤ Актуальность**

Развитие информационно – коммуникационных технологий для дальнейшего профессионального самоопределения .

#### **➤ Научность**

Информатика – учебная дисциплина, развивающая умения логически мыслить, видеть творческий подход к предмету, делать выводы, обобщения.

#### **➤ Практическая направленность**

Содержание группового занятия направлено на решение творческих проектов, их связь с практической деятельностью, которые впоследствии помогут ребятам принимать участие в школьных олимпиадах и других творческих конкурсах.

#### **➤ Обеспечение мотивации**

Во-первых, развитие интереса к информатике как науке информационно-математического направления, во-вторых, успешное освоение учебного материала на уроках и выступление на олимпиадах по информатике и социально-информационных конкурсах.

### **Основные виды деятельности учащихся при работе по программе:**

- творческие проекты по созданию фотографий, мультипликаций, мультфильмов;
- оформление школьных стенгазет, информационных газет, школьного сайта, мульти-проектов для учащихся;
- участие в олимпиаде по информатике, творческих конкурсах;
- знакомство с научно-популярной литературой, связанной с графическими редакторами;
- проектная деятельность, творческие работы;
- самостоятельная работа; работа в парах, в группах.

## **Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности**

**Личностные УУД:** Определять и высказывать под руководством педагога самые простые, общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы). В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

**Познавательные УУД:** Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя различные источники информации, свой жизненный опыт; перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы.

**Коммуникативные УУД:** Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной, письменной речи, с помощью ИТ-технологий (на уровне одного предложения, небольшого текста, образцов рисунков на ПК). Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Регулятивные УУД:** Учиться высказывать своё предположение (версию), учиться отличать верно выполненное задание от неверного. Учиться совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

### **Уровни результатов внеурочной деятельности:**

*Первый уровень* – приобретение учащимися знаний графических редакторов, знаний по информатике и информационным технологиям; умения работать в данных сферах деятельности.

*Второй уровень* – получение учащимися опыта самостоятельно выполнять проекты, мультипликационные ролики по разнообразным темам.

### **Ориентирование выполненных результатов:**

- Ø участие в олимпиадах;
- Ø исследовательская работа;
- Ø проектная деятельность;
- Ø наблюдение;
- Ø участие в региональных и всероссийских конкурсах;
- Ø выставки.

## Структура программы

№	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма контроля
1	Графический редактор «Photoshop»	22 10 4	Теоретический материал Практическая работа Проектная деятельность
2	Программы «Animator» и «Pivot»	20 12 2	Теоретический материал Практическая работа Проектная деятельность
	Итого:	70	

## Содержание программы

### 1. Вводное занятие (2 ч).

Особенности организации внеурочной деятельности «Фото- и мульти-проекты». Правила поведения на занятиях. Формирование партнерских отношений в группе, самодисциплины, умения организовывать себя. Техника безопасности.

### 2. Графический редактор «Photoshop» (4 ч).

Знакомство с графическим редактором «Photoshop». Изучение всевозможных функций графического редактора, необходимых для работы учащихся. Запуск и работа в программе «Photoshop».

### 3. Редактирование фотографий (6 ч).

Правила редактирования фотографий, изменение размеров, цвета, поворот фотографий, добавление эффектов.

### 4. «Action» - быстрая обработка фотографий (6 ч).

Знакомство с инструментом «Action». Алгоритм работы с инструментом «Action». Обработка большого числа фотографий с помощью «Action».

### 5. Текст на фотографии. Виды текста (6 ч).

Тексты в графическом редакторе «Photoshop». Различные виды текстов: металлический, движущийся, каплями дождя и др. Алгоритм вставки текста на фотографию. Создание этикеток, буклетов, баннеров.

### 6. Фоторамка и их виды. (4 ч).

Фоторамки и их различные виды. Создание фоторамки на фотографии. Эффекты фоторамок.

### 7. Создание коллажа (4 ч).

Знакомство и выполнения коллажа из фотографий. Виды коллажей. Способы создания коллажа.

### 8. Проектная деятельность «Идеальный коллаж в моем понимании» (1 ч).

Примеры создания коллажа из домашних фотографий. Формирование творческого мышления.

### 9. Стенгазета «Жизнь школы» (1 ч).

Подбор фотографий для создания стенгазеты. Правила публикаций стенгазет. Выделение главного материала из существующего. Формирование партнерских отношений в группе. Формирования творческого мышления.

### 10. Уроки рисования (4 ч).

Алгоритм создание рисунков для анимации. Правила рисования. Схемы создания первых анимационных картинок. Формирование творческого мышления. Формирование логического мышления.

### 11. Настройки слоёв: тень, прозрачность, размытие (2 ч).

Знакомство с изменением слоев. Правила настройки слоёв. Создание тени, прозрачности, размытие фигуры. Формирование творческих способностей.

### 12. Знакомство с «Animator» и «Pivot» (4 ч).

Знакомство с программами «Animator» и «Pivot». Изучение функций и инструментов в «Animator» и «Pivot». Формирование партнерских отношений в группе.

**13. Сравнение «Animator» и «Pivot» (2 ч).**

Сравнение двух программных продуктов, определение плюсов и минусов «Animator» и «Pivot». Правила работы в «Animator» и «Pivot».

**14. Работа в «Animator» (6ч).**

Алгоритм создания мультфильмов в «Animator». Применение спецэффектов, различных инструментов. Формирование умений правильно задавать вопросы, находить ответы на поставленные вопросы.

**15. Работа в «Pivot» (6ч).**

Алгоритм создания мультфильмов в «Pivot». Применение спецэффектов, различных инструментов. Формирование творческого мышления.

**16. Создание Gif-анимации (4ч).**

Знакомство с Gif-анимацией. Создание Gif-анимации для сайта. Формирование творческого мышления.

**17. Создание первых мультфильмов (4ч).**

Формирования нестандартного мышления. Развитие творческих способностей. Решение поставленных задач по алгоритму.

**18. Проектная деятельность «Мой мультфильм» (2ч).**

Применение графических редакторов и их функция для создания мультфильма. Формирование творческого мышления.

### Календарно-тематическое планирование с определением основных видов внеурочной деятельности учащихся

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Вид деятельности	Личностные УУД	Познавательные УУД	Регулятивные УУД	Коммуникативные УУД
	Вводное занятие	2	Знакомство с правилами поведения на уроках «Фото- и мульт- проекты». Техника безопасности.	Формирование партнерских отношений, самодисциплина, уважение окружающих.	Актуализация полученных знаний по технике безопасности. Анализ правил техники безопасности.	Составляют план и последовательность действий.	Выражают свои мысли в соответствии с условиями коммуникации.
	Графический редактор «Photoshop»	4	Знакомство с графическим редактором «Photoshop». Изучение функций графического редактора и работы в нём.	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству.	Умение заменять термины определениями. Анализ условий и требования поставленных действий. Умение использовать функций графического редактора для решения поставленной задачи.	Составляют план и последовательность действий. Ставят учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно.	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации. Учатся аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом.
	Редактирование фотографий	6	Работа в графическом редакторе «Photoshop» с фотографиями.	Умение работать в группе. Равноправное отношение к своим одноклассникам.	Умение редактировать фотографии с использованием различных функций графического	Вносят в способы редактирования фотографий свои методы действий.	Выражают свои мысли в соответствии с условиями коммуникации.



					редактора и спецэффектов.		
	«Action» - быстрая обработка фотографий	6	Работа с большим количеством фотографий в «Photoshop»	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения.	Выделяют и формулируют познавательную цель. Выбирают, сопоставляют и обосновывают способы решения поставленной задачи.	Вносят коррективы и дополнения в способ своих действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта.	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
	Текст на фотографии. Виды текста.	6	Работа с текстами на фотографии. Знакомство с видами текста.	Умения работать по алгоритму. Доброжелательное отношение к окружающим.	Самостоятельно создают алгоритмы вставки текста на фотографии. Умение применять все виды текста на фотографии.	Составляют план и последовательность действий. Вносят коррективы в способы своих действий.	Учатся отстаивать свою точку зрения, прислушиваются к мнениям окружающих
	Фоторамка и их виды	4	Работа в графическом редакторе с применением инструмента «Фоторамка».	Умение работать в группе. Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения.	Самостоятельно создают алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.	Выделяют и осознают то, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознают качество и уровень усвоения.	Учатся аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом.
	Создание коллажа	4	Работают в «Photoshop» по созданию коллажа.	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству.	Проводят анализ способов решения поставленных задач с использованием коллажа с точки зрения их рациональности и экономичности.	Составляют план и последовательность действий. Оценивают достигнутый результат.	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
	Проектная деятельность	2	Проектная деятельность	Умение вести диалог на основе равноправных	Умеют выбирать необходимые фотографии по	Ставят учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и	Учатся аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать

	«Идеальный коллаж в моём понимании»			отношений и взаимного уважения.	смыслу и создавать «идеальный коллаж», применяя различные инструменты и спецэффекты. Обосновывают свой способ их создания.	усвоено, и того, что еще неизвестно.	свою позицию невраждебным для оппонентов образом.
	Стенгазета «Жизнь школы»	2	Работа со стенгазетой	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству.	Осуществляют поиск и выделение необходимой информации из данных фотографий. Выбирают, сопоставляют и обосновывают способы размещения фотографий на стенгазете.	Ставят учебную задачу на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено, и того, что еще неизвестно.	Описывают содержание совершаемых действий с целью ориентировки предметно-практической и творческой деятельности.
	Уроки рисования	4	Работа в графических редакторах по созданию анимационных рисунков.	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству. Умение работать в группе.	Выделяют и формулируют познавательную цель. Выбирают из большого количества информации полезную и необходимую. Умение рисовать предметы, приводя их в движение.	Составляют план и последовательность действий. Вносят коррективы и дополнения к своим действиям.	Вступают в диалог, участвуют в коллективном обсуждении проблем, учатся владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка.
	Настройки слоёв: тень, прозрачность, размытие	2	Работа в графическом редакторе с настройками слоёв	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения.	Выделение алгоритмов настройки слоёв: тень, прозрачность,	Выделяют и осознают то, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознают	Учатся устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем

					размытие из большого количества информации. Выбирают наиболее эффективные способы решения поставленных задач в зависимости от конкретных условий.	качество и уровень усвоения.	принимать решение и делать выбор.
	Знакомство с «Animator» и «Pivot»	4	Знакомство с программами «Animator» и «Pivot». Изучение их функций.	Устойчивый познавательный интерес и становление смыслообразующей функции познавательного мотива.	Выделяют и формулируют познавательную цель. Узнают функции и инструменты программных продуктов «Animator» и «Pivot»	Составляют план и последовательность действий. Вносят дополнения и коррективы в способы своих действий.	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
	Сравнение «Animator» и «Pivot».	2	Сравнение «Animator» и «Pivot», определение плюсов и минусов каждого из программных продуктов.	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству.	Выделяют объекты и функции каждого программного продукта. Выбирают наиболее эффективную программу, связывая с практикой. Выделяют плюсы и минусы данных продуктов.	Составляют план и последовательность действий.	Учатся аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом.
	Работа в «Animator»	6	Работа с программой «Animator»	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения. Доброжелательное	Выделяют и формулируют познавательную цель. Умение применять все инструменты и функции в программе	Составляют план и последовательность действий. Умение работать по алгоритму.	Вступают в диалог, участвуют в коллективном обсуждении проблем.

				отношение к окружающим.	«Animator». Выбирают из большого количества информации полезную и необходимую.		
	Работа в «Pivot»	6	Работа с программой «Pivot»	Доброжелательное отношение к окружающим. Готовность к равноправному сотрудничеству.	Выделяют и формулируют познавательную цель. Умение применять все инструменты и функции в программе «Pivot». Выбирают из большого количества информации полезную и необходимую.	Выделяют и осознают то, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознают качество и уровень усвоения	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.
	Создание Gif-анимации	4	Работа с программными продуктами «Animator» и «Pivot». Работа с сайтом.	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения. Доброжелательное отношение к окружающим.	Создание алгоритмов работы по созданию Gif-анимации. Выделение положительных функций по созданию Gif-анимации. Создание Gif-анимации для сайта.	Выделяют и осознают то, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознают качество и уровень усвоения	Вступают в диалог, участвуют в коллективном обсуждении полученных результатов.
	Создание первых мультфильмов	2	Работа с программами	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения. Доброжелательное отношение к окружающим.	Выбирают наиболее эффективные методы создания мультфильма в зависимости от конкретных условий. Выбирают,	Выделяют и осознают то, что уже усвоено и что еще подлежит усвоению, осознают качество и уровень усвоения.	Учатся аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию невраждебным для оппонентов образом.

					сопоставляют и обосновывают способы решения поставленной задачи.		
	Проектная деятельность «Мой мультфильм»	1	Проектная деятельность	Умение вести диалог на основе равноправных отношений и взаимного уважения. Доброжелательное отношение к окружающим.	Применение полученных знаний по созданию мультфильмов на практике. Выбирают, сопоставляют и обосновывают полученные методы создания мультфильмов.	Составляют план и последовательность действия для достижения поставленной цели.	С достаточной полнотой и точностью выражают свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

## **Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения курса внеурочной деятельности**

### **Перечень оборудования кабинета для реализации программы, включая мультимедийное**

Материально-техническое обеспечение:

Ø Мультимедийный проектор

Ø ПК, ОС Windows 7

Ø Принтер лазерный

Ø Сканер

Ø Интерактивная доска

Ø Аудио-колонки

Научно-методическое обеспечение

Ø интернет-ресурсы: <http://pivotanimator.net>.

Ø мультимедийный блок;

Ø компьютерная программа «Photoshop», «Pivot», «Animator»

Ø методические пособия: [1], [2], [3],[4], [5], [6].

### Список информационных источников

1. Лендер, С. Photoshop CS с нуля [Текст]/ С. Лендер, И. Нечаев. – М.: Изд-во Лучшие книги, 2005. – 320 с.
2. Волкова, Е. Photoshop CS2. Художественные приемы и профессиональные хитрости [Текст]/ Е. Волкова. – СПб: Изд-во Питер, 2006. – 256 с.
3. Гурский, Ю. Photoshop CS. Трюки и эффекты [Текст] / Ю. Гурский, А. Васильев. – СПб: Изд-во Питер, 2004. – 560 с.
4. Мединов, О. Photoshop. Мультимедийный курс [Текст] / О. Мединов. – СПб.: Изд-во Питер, 2008. – 368 с.
5. Лукьянова, З. 300 уроков Photoshop [Текст] / З. Лукьянова. – М.: ЭКСМО, 2005. – 436 с.
6. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор [Текст]: в 2-х томах / Ф. Хитрук. – М.: Изд-во Галтри, 2008. – 304 с.
7. Капков, С. Энциклопедия отечественной мультипликации [Текст] / С. Капков. – М.: Алгоритм-книга, 2007. – 813 с.
8. Программный продукт «Pivot» [Электронный ресурс] - <http://pivotanimator.net>.
9. Асмолов, А.Г., Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли [Текст]: система заданий: пособие для учителя, 2-е изд. / А.Г. Асмолов, Г.В. Бурменская, И.А. Володарская. – М.: Просвещение, 2011. – 159 с.