

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа  
«Образовательный центр» п.г.т. Рошинский муниципального района Волжский Самарской области

443539, Самарская область, Волжский район, п. г. т. Рошинский, школа.

Официальный сайт учреждения: <http://roshchashool.minoibr63.ru>

Контактная информация: телефоны: 932 – 82 – 58 (ф), 932 – 82 – 50, адрес электронной почты: [tou-rs@ro.ru](mailto:tou-rs@ro.ru)



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор школы: Л. И. Рубина  
Приказ от 15.01.2019 г. № 25 - од

«СОГЛАСОВАНО»

Заместитель директора по УВР: С.А. Ефимова  
10.01.2019 год.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

## курса внеурочной деятельности

## «Мир мультимедиа» для 6 класса

## направление: общекультурное

Программа внеурочной деятельности реализует современные требования в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся.

Рабочая программа по внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления «Мир мультимедиа» для 6 класса разработана на основе

- авторской программы учебного предмета «Информатика» для 5-6 классов Л.Л. Босовой,
- программы внеурочной деятельности по информатике «Занимательная компьютерная графика» 5 – 7 классы (Автор: Шайсултанова Н.С. учитель информатики, Шайсултанов О. Р. учитель информатики г.о. Самара).

Программа адаптирована к условиям внеурочной деятельности.

В мире современных технологий компьютерная графика занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерная графика используется для создания мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число учащихся хочет научиться создавать свою виртуальную реальность, применяя имеющиеся графические пакеты.

## **Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности**

***Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы***

*В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования:*

### **Личностных результатов:**

- *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.
  - Адекватная реакция в проявлениях эмоционально-оценочного отношения к миру (интересы, склонности, предпочтения).
  - Выражение собственного мнения, позиции; овладение культурой общения и поведения.

### **Метапредметных результатов:**

*Регулятивные УУД:*

- *Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.*
- *Проговаривать последовательность действий.*
  - Учиться *высказывать* своё предположение (версию).
  - Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
  - Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.
- Контроль в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном.

*Познавательные УУД:*

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие математические объекты, как плоские и объемные геометрические фигуры.

#### *Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *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).

#### *Предметных результатов:*

- Описывать признаки предметов и узнавать предметы по их признакам.
- Выделять существенные признаки предметов.
- Сравнивать между собой предметы, явления.
- Обобщать, делать несложные выводы.
- Классифицировать явления, предметы.
- Сохранять созданный рисунок и вносить в него изменения.
- Давать определения тем или иным понятиям.
- Выявлять закономерности и проводить аналогии.
- Уметь создавать мультимедийные продукты.
- Иметь понятие о множестве.

- Уметь проводить примеры множеств предметов и располагать их в порядке расширения или в порядке сужения объёма понятий, сравнивать множества.
- Уметь находить общий признак предмета и группы предметов.
- Уметь конструировать фигуру из её частей.

### ***Контроль и оценка планируемых результатов***

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля**:

- **Стартовый**, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование).

- **Текущий в форме наблюдения:**

- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения;
- контроль по результату, который проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом.

- **Итоговый** контроль в формах

- практические работы;
- творческие проекты обучающихся;
- контрольные задания.

- **Самооценка и самоконтроль** определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. **Результаты проверки** фиксируются в рамках накопительной системы, создание портфолио.

**Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:**

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помочь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- косвенным показателем эффективности данных занятий может быть использование работ выполненных на компьютере по разным школьным дисциплинам.

**Формы подведения итогов:**

1. Итоговые занятия.
2. Компьютерное тестирование.
3. Выставки.
4. Творческие проекты.
5. Конкурсы.

***Ожидаемые результаты программы***

В ходе реализации программы «Мир мультимедиа» будет обеспечено достижение обучающимися следующих результатов:

**Первый уровень результатов** - приобретение обучающимися первоначальных знаний работы на компьютере, первичного понимания построения графического рисунка.

На I уровне воспитанники имеют представление:

- ✓ о работе на компьютере;
- ✓ об основных моделях коммуникативного поведения.

**Второй уровень результатов** - получение обучающимися опыта работы на компьютере в мультимедийных программах.

На II уровне воспитанники соблюдают:

- ✓ правила работы на компьютере;
- ✓ алгоритм построения изображения;
- ✓ умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- ✓ владеют коммуникативными моделями поведения.

#### **Учебно-тематический план**

<i>№ п/п</i>	<i>Темы раздела</i>	<i>Количество часов</i>
1	Основные понятия мультимедиа.	2
2	Работа с внешними устройствами.	1
3	Сюжет в кино. Сценарий и раскадровка	3
4	Работа над собственным сценарием. Подбор музыки	4
5	Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker и Pinnacle Studio.	14
6	Съемка кадров фильма	4
7	Монтаж фильма. Показ	6

	Итого	34
--	-------	----

### Тематическое планирование

№ урока	Тема	Количество часов	Дата проведения
1.	Понятие мультимедиа.	1	04.09
2.	Этапы разработки мультимедийного продукта.	1	11.09
3.	Правила работы с внешними устройствами.	1	18.09
4.	Режиссерский сценарий.	1	25.09
5.	Раскадровка, кадр, план, виды планов, ракурс, монтаж.	1	02.10
6.	Что такое сценарий? Виды сценариев.	1	09.10
7.	Подбор темы. Техническое исполнение.	1	16.10
8.	Главная мысль, замысел фильма, звук, музыкальное оформление и его роль в восприятии фильма.	1	23.10
9.	Знакомство с программой Windows Movie Maker и Pinnacle Studio.	1	30.10
10.	Знакомство с программой Windows Movie Maker и Pinnacle Studio.	1	06.11
11.	Работа над проектом.	1	13.11
12.	Процесс создания видеофильма.	1	27.11
13.	Процесс создания видеофильма.	1	04.12
14.	Подготовка клипов.	1	11.12
15.	Подготовка клипов.	1	18.12
16.	Монтаж фильма вручную.	1	15.01
17.	Монтаж фильма вручную.	1	22.01
18.	Использование видеоЭффектов.	1	29.01
19.	Добавление видеопереходов.	1	05.02
20.	Добавление видеопереходов.	1	12.02
21.	Вставка титров и надписей.	1	26.02
22.	Вставка титров и надписей.	1	05.03
23.	Добавление фонового звука.	1	12.03
24.	Автоматический монтаж.	1	19.03
25.	Сохранение фильма.	1	26.03
26.	Определение мини-сюжетов.	1	02.04
27.	Выбор местности, соответствующей сценарию.	1	09.04
28.	Подбор видеоряда, актеров, мимики, жестов.	1	16.04
29.	Техника монтажа и его особенности. Типичные проблемы и ошибки.	1	23.04

30.	Виды, формы монтажа. Изюминки «раскрашивания» кадра.	1	30.04
31.	Виды, формы монтажа. Изюминки «раскрашивания» кадра.	1	07.05
32.	Подбор музыкального сопровождения. Озвучивание фильма.	1	14.05
33.	Подбор музыкального сопровождения. Озвучивание фильма.	1	21.05
34.	Защита проекта	1	28.05
<i>Итого</i>		34	