**Бюджетное общеобразовательное учреждение города Омска
 «Средняя общеобразовательная школа №41»**

СОГЛАСОВАНО УТВЕРЖДАЮ

на методическом совете Директор БОУ г.Омска «СОШ №41»

председатель методического совета

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ В.В. Коробкова

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Т.В. Полуботко приказ №\_\_\_от\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 год

протокол №\_\_\_от\_\_\_\_\_\_\_\_\_2023 год

ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

для основной школы

«Педагогическая мастерская»

Разработчик программы

Левшина Наталья Санфиевна,

учитель информатики

Омск-2023

# Планируемые результаты освоения учебного курса

Основной целью учебного курса является интеграция информационных и коммуникационных технологий в образовательный процесс. Информационные технологии рассматриваются в этом курсе как универсальный инструмент, способный помочь в решении самых разнообразных проблем современного человека.

К педагогическим целям курса относится овладение информационными технологиями на основе коммуникативной и исследовательской деятельности учащихся, связанной с решением вопросов обществоведения, естественнонаучных дисциплин, филологии и искусства.

Курс разработан всемирно известной корпорацией Microsoft в рамках инициативы «Партнерство в образовании» и ориентирован на учащихся основной школы, которые владеют основами работы с компьютером и периферийными устройствами, приемами работы с файлами (копирование, вставка, открытие/закрытие/сохранение файлов, использование мыши и т.д.).

В рамках учебного курса учащимся предоставляются возможности:

* Использования программы Microsoft Word для создания и форматирования документов; создания информационных бюллетеней (в виде простых документов или документов на уровне настольных издательских систем);
* Сбора, анализа и управления данными для разработки отчетов и анализа результатов в программе Microsoft Excel;
* Поиска, сбора, анализа и систематизации данных, полученных благодаря работе в сети Интернет и с другими источниками информации;
* Создания и определения структуры презентации, в которых используется графика, анимация и звуки, с помощью программы Microsoft PowerPoint;
* Использования приложения Microsoft Acess для создания баз данных для хранения, организации и сортировки важной инфориации;
* Использования графических редакторов как растрового, так и векторного типа для создания и обработки графических изображений, а также анимационных роликов;
* Используя образовательный язык программирования Scratch, позволить детям, у которым нет опыта программирования, изучить основные принципы императивного, объектно-ориентированного и многопоточного программирования;
* Делового общения при совместном решении вопросов.

В курсе специально подобраны учебно-практические и учебно-познавательные задачи, направленные на формирование и развитие ИКТ-компетентности обучающихся, требующие педагогически целесообразного использования ИКТ в целях повышения эффективности процесса формирования ключевых навыков(самостоятельного приобретения и переноса знаний, сотрудничества и коммуникации, решения проблем и самоорганизации, рефлексии и ценностно-смысловых ориентаций), а также собственно навыков использования ИКТ.

В ходе изучения курса в основном формируются и получают развитие следующие метапредметные результаты:

* Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
* Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуации;
* Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
* Владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
* Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать, отстаивать свое мнение;
* Формирование и развитие компетентности в области использования ИКТ (ИКТ-компетенции).

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие личностных результатов:

* Формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;
* Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

В части предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

* Формирование информационной культуры; формирование о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
* Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

# Содержание курса с описанием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса

Перед началом занятий по данному курсу предполагается, что учащиеся обладают навыками работы в ОС Windows, а также навыками ввода и редактирования текста в простейших текстовых редакторах.

В первом разделе рассмотрены основные направления и обработки текста с использованием текстового процессора Word, вопросы сканирования и оптического распознавания текстов в программе ABBYY Fine Reader, а также верстки в настольной издательской системе PageMaker.

Сделаны акценты на наиболее проблемные темы:

* Форматирование документ
* Слияние документов;
* Запись и применение макросов.

Практикум «Работа в электронных таблицах», используемый при изучении второго раздела, позволяет сформировать у учащихся навыки работы с электронными таблицами: ввода и редактирования данных, различных операций с работчими листами (включая их форматирование), создания и редактирования формул и функций, построения различных графиков и диаграмм, а также использования дополнительных возможностей (фильтрации, сортировки данных и пр.). Представленные задания рассчитаны на подготовку учащихся к проектной и учебно-научной практической деятельности.

Использование третьего раздела «Проектные работы с использованием электронных таблиц MS Excel» нацелено на развитие у учащихся навыков самостоятельной исследовательской деятельности, необходимой при выполнении любых проектов. В качестве основного инструмента выбраны электронные таблицы, поскольку они универсальны и многофункциональны в использовании. Электронные таблицы позволяют быстро и компактно заносить данные в таблицу осуществлять по ним вычисления. При этом данные в таблице могут быть в любой момент изменены, и это вызывает автоматический пересчет результатов. Описание каждого проекта включает в себя задание для ученика (назначение таблицы, входные данные, выходные данные, задание на графическое представление данных (построение диаграммы), комментарии к работе) и материал для учителя (формулы, требуемые для получения выходных данных, с комментариями к ним, итоговая таблица, примеры построенных диаграмм).

Содержательную основу всех проектов составляют реальные проблемные задачи, такие как:

* Расчет стоимости почтового отправления;
* Рейтинговая оценка участников конкурса;
* Подбор персонала фирмы;
* Обработка финансовых данных;
* Расчет коммунальных платежей.

Четвертый практический раздел предусматривает занятия по темам «Работа с программой PowerPoint» «Создание on-line презентаций в программе Prezi», «Создание видео презентаций в программе «Киностудия Windows Live».

Пятый раздел – практическая работа с программой **Adobe Photoshoр.** Она использу­ется для редактирования растровых изображения, для ретуширова­ния, тоновой и цветовой коррекции, а также для построе­ния коллажей.

Шестой раздел предусматривает занятия по созданию векторных изображений с среде графического редактора Flash MX для векторной графики, позволяющего создавать анимационные ролики по заданному сценарию.

Седьмой раздел включает практические занятия по Scratch — образовательному языку программирования с чисто графическим интерфейсом. Этот язык был создан в качестве инструмента, который сделает программирование простым и интуитивно понятным. Целью было позволить детям, у которым нет опыта программирования, изучить основные принципы императивного, объектно-ориентированного и многопоточного программирования.

При интеграции с проектной методикой можно получить полноценно оформленные и готовые к защите тематические индивидуальные проекты.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование****разделов** | **Всего****часов** | **В том числе** | **Защита работы** |
| **Уроки** | **практические работы** |
| 1 | Обработка текстовой информации | 8 | 1 | 7 |  |
| 2 | Работа в электронных таблицах | 8 | 1 | 7 |  |
| 3 | Проектные работы с использованием электронных таблиц MS Excel | 8 | 2 | 6 |  |
| 4 | Работа с программой PowerPoint | 8 | 1 | 7 |  |
| 5 | Растровая графикас программойAdobe Photoshop | 8 | 1 | 7 |  |
| 6 | Векторная графика с программой Flash MX | 8 | 1 | 7 |  |
| 7 | Творческие проекты на языке программирования Scratch | 16 | 1 | 15 |  |
| 9 | Защита, доклад | 1 | 1 | 0 | 1 |
|  | Резерв | 3 |  |  |  |
| Итого: | 68 | 9 | 56 | 1 |

# Календарно-тематическое планирование

|  |
| --- |
| **Обработка текстовой информации, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 1 | 1 |  | Элементы окна и настройки. Редактирование текстовых документов. Шрифт и форматирование символов. Форматирование абзацев |
| 2 | 2 |  | Создание списков. |
| 3 | 3 |  | Создание таблиц. |
| 4 | 4 |  | Создание таблиц.  |
| 5 | 5 |  | Форматирование разделов, колонок Проверка орфографии и грамматики. Тезаурус. Сортировка данных |
| 6 | 6 |  | Вставка рисунков и автофигур. Добавление буквицы и подложки. Вставка символов и специальных знаков |
| 7 | 7 |  | Вставка объектов WordArt. *Вставка формул.* Слияние документов. |
| 8 | 8 |  | *Abbyy FineReader.Сканирование текстовой информации* |
| **Работа в электронных таблицах, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 9 | 1 |  | Элементы окна и настройки. Ввод и редактирование данных.  |
| 10 | 2 |  | Операции с элементами листа. Копирование, перемещение и вставка.  |
| 11 | 3 |  | Ввод последовательностей. Использование графических изображений |
| 12 | 4 |  | Создание и использование формул |
| 13 | 5 |  | Абсолютные, относительные и смешанные ссылки |
| 14 | 6 |  | Построение и модификация диаграмм |
| 15 | 7 |  | *Графики математических функций* |
| 16 | 8 |  | Создание макросов и кнопок |
| **Проектные работы с использованием электронных таблиц MS Excel, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 17 | 1 |  | Проект №1. «Зарплата»  |
| 18 | 2 |  | Проект №2. «Классный журнал» |
| 19 | 3 |  | Проект №3. «Конкурс песни» |
| 20 | 4 |  | Проект №4. Модель «динамика роста популяций» |
| 21 | 5 |  | Проект №5. Модель «Биоритмы человека» |
| 22 | 6 |  | Задача 1. Построение и исследование функций одного и двух аргументов |
| 23 | 7 |  | Задача 2. Графическое решение систем уравнений |
| 24 | 8 |  | Задача 3. Создание рисунков с использованием графических средств Excel |
| **Работа с программой PowerPoint, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 25 | 1 |  | PowerPoint. Создание слайдов презентаций, векторные рисунки |
| 26 | 2 |  | PowerPoint. Настройка анимации |
| 27 | 3 |  | PowerPoint. Мультимедиа: звук, видео, Macromedia Flash |
| 28 | 4 |  | PowerPoint. Оформление презентаций. Навигационные компоненты, настройка показа |
| 29 | 5 |  | Использование макросов на языке Visual Basic fjr application в презентации PowerPoint.  |
| 30 | 6 |  | Киностудия Windows Live. Создание видеопрезентаций: основные элементы окна и настройки. Импорт, редактирование видеопрезентаций. Сборка и запись видеофильма. |
| 31 | 7 |  | Киностудия Windows Live. Озвучивание видеофильма |
| 32 | 8 |  | Киностудия Windows Live. Добавление статичных изображений, видеоэффектов и титров. |
| **Растровая графика с программой Adobe Photoshop, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 33 | 1 |  | Элементы окна и настройки.  |
| 34 | 2 |  | Инструменты рисования и закрашивая. Инструменты заливки. |
| 35 | 3 |  | Инструменты редактирования. Инструменты выделения. |
| 36 | 4 |  | Инструменты для работы с документом. Меню. Палитры.  |
| 37 | 5 |  | Создание и обработка текства. Тени. Сверкающий текст |
| 38 | 6 |  | Обработка фотографий. Создание рамок. |
| 39 | 7 |  | Фотомотаж из фотографий |
| 40 | 8 |  | Шаржи и карикатуры. Фильтры. Корректировка фото и портретов |
| **Векторная графика с программой Flash MX, 8 часов** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 41 | 1 |  | Основные понятия анмации. Временная шкала. Кадры..  |
| 42 | 2 |  | Покадровая анимация. Анимация движения.  |
| 43 | 3 |  | Работа по слоям. |
| 44 | 4 |  | Символы. Библиотеки символов. Проект «Птичья стая». |
| 45 | 5 |  | Управляющие кнопки. Проект «Шляпа волшебника» |
| 46 | 6 |  | Маски. Проект «Прожектор» |
| 47 | 7 |  | Тексты. Проект «Титры» |
| 48 | 8 |  | Анимация формы. Проект «Эволюция». Наложение звука |
| **Творческие проекты на языке программирования Scratch, 16 час** |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 49 | 2 |  | Управляющие панели. Создание объектов. Понятие скриптов. |
| 50 | 3 |  | Внешний вид объекта (фиолетовый ящик) |
| 51 | 4 |  | Синий ящик - Движение |
| 52 | 5 |  | Команды рисования (темно-зеленый ящик) |
| 53 | 6 |  | Кирпичики чисел (зеленый ящик) |
| 54 | 7 |  | Кирпичики контроля (желтый ящик) |
| 55 | 8 |  | Датчики (голубой ящик) |
| 56 | 9 |  | Лиловый ящик - Звуки |
| 57 | 10 |  | Переменные (оранжевый ящик) |
| 58 | 11 |  | Сцены. Проект «Котик – путешественник» |
| 59 | 12 |  | Проект «Взаимодействие объектов – кошка убегает от мышки» |
| 60 | 13 |  | Проект «Играем с геометрическими фигурами» |
| 61 | 14 |  | Проект «Играем с буквами» |
| 62 | 15 |  | Проект «Поиграем со случайными надписями на экране» |
| 63 | 16 |  | Проект «Битва Драконов и демонов» |
| 64 |  |  | Проект «Сказка про Зайца и Лису» |
|  |
| **№ п/п** | **№ урока** | **Дата**  | **Тема** |
| 65 | 1 |  | Презентация разработанных проектов |
|  |
| 34-35 | Резерв |