

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Центр образования села Нешкан»

РАССМОТРЕНО:  
на заседании  
Педагогического  
совета № 3 от  
«12» декабря 2018 г.

СОГЛАСОВАНО:  
Зам. директора по УВР  
*С.А. Фомина* /С.А. Фомина/  
«12» декабря 2018 г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор ЦО  
*С.М. Тонкова* /С.М. Тонкова/  
Приказ № 166 от  
«12» декабря 2018 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**внеурочной деятельности «Юный техник»**  
**для обучающихся 5-8 классов**

Составитель:  
*Гаврилов Владимир Генрихович,*  
учитель информатики

Нешкан  
2018

## 1. Пояснительная записка

Уровень технологий определяет экономическое состояние страны, ее место на мировых рынках, качество жизни. В Российской Федерации ключевым элементом выхода страны в мировые лидеры является Национальная технологическая инициатива (НТИ). Для разработки и использования новых технологических принципов и технологий необходимы определенные модели мышления и поведения (технологическая грамотность и изобретательность), которые, как показывает опыт многих стран, формируются в школьном возрасте. Организующим ядром освоения технологий в образовательной организации должна стать предметная область «Технология», включающая информационные и коммуникационные технологии (далее – ИКТ).

Технологическое образование, являясь уникальным компонентом общего образования, дает возможность обучающимся освоить общие принципы преобразующей деятельности человека, различные формы информационной и материальной культуры, а также создания новых продуктов и услуг. В рамках изучения предметной области «Технология» происходит знакомство с миром профессий и ориентация обучающихся на работу в различных сферах общественного производства, обеспечивается преемственность перехода обучающихся от общего образования к среднему профессиональному и высшему образованию и трудовой деятельности.

В информационном обществе изменяются требования, предъявляемые к работнику. Базовыми требованиями становятся умение собирать, оценивать и использовать информацию, организовать доступные ресурсы для решения стоящих перед работником задач, умение быстро ориентироваться в мире все расширяющихся информационных технологий и применять их на практике.

Интенсивное развитие информатики и информационных технологий требует необходимости использования компьютеров в различных областях человеческой деятельности.

**Актуальность** внеурочной деятельности продиктовано, с одной стороны, тем, что идет сокращение основных часов информатики, с другой стороны – идет возрастание роли информатики в обработке потока информации с помощью информационных технологий и систем, и применения этих технологий для решения задач разной направленности. Один из способов решения данной проблемы состоит в создании кружка «Юный техник». В основе внеурочной деятельности лежит установка на формирование у обучающихся системы базовых понятий и представлений о цифровом фото и видеoinформации, а также выработка умений применять их для решения жизненных задач. Кружок «Юный техник» направлен на овладение обучающимися конкретными навыками использования различных редакторов по обработке фото, видео и звука, созданию анимационных эффектов и обработке различных графических объектов, созданию видеопроектв.

**Новизна** внеурочной деятельности состоит в усилении практической направленности образования, предоставлении учащимся возможности закрепить уже полученные и приобрести новые пользовательские навыки работы на персональном компьютере в наиболее популярных на сегодняшний день программных средах.

Занятия в кружке «Юный техник» дает возможность познакомить обучающихся с новыми направлениями развития средств информационных технологий. Кроме того, реализация конкретного проекта является весьма эффективным видом учебной деятельности. Работая над видео – проектом, обучающиеся получают опыт использования современных технических средств, с одной стороны, а с другой – приобретут те навыки и умения, которые необходимы для современного работника информационного общества.

Кружок «Юный техник» призван выполнять следующие цели и задачи.

### **Цель:**

Расширение знаний у обучающихся о звуковых и видео возможностях компьютера. Ознакомление обучающихся с современными возможностями обработки цифрового фото и видео, аудио информации. Использование специального программного обеспечения для редактирования информации, их комбинирования с целью получения целостного проекта. Освоения основ актуальной и интересной для школьников профессии веб-разработчика.

### **Задачи:**

#### ***Образовательные:*** .

- получить представление о форматах графических, видео и звуковых файлов;
- познакомить обучающихся с компьютерными технологиями обработки видео и звуковой информации;
- дать практические навыки сбора и обработки информации;
- познакомить с простейшими приемами использования графической информации при создании видеопроектв;
- научиться простейшим приемам создания видеопроектв.
- освоить базовые технологии HTML и CSS, позволяющие каждому учащемуся создать «с нуля» сайт с адаптивной версткой, используя самые современные технологии
- познакомить с основами работы веб-разработки и веб-дизайна
- создавать простейшие веб-страницы

#### ***Воспитательные:***

- оценивать свои умения применять полученные знания при создании собственных видео проектов;
- принимать участие в обсуждении проектов других обучающихся;
- выслушивать мнение своих коллег при обсуждении проектов;
- формировать умение группировать исходный материал по некоторым признакам;

#### ***Развивающие:***

##### **1. Развить творческие способности**

- подбирать материал для собственных проектов;

- высказывать собственное суждение о работе обучающихся;
- выдвигать альтернативные суждения и защищать их при анализе работ учащихся.

## 2. Развить мыслительные способности

- обобщать и систематизировать полученные знания о возможностях музыкальных, графических и видео редакторов;
- строить аналогии, сравнивать различные редакторы;
- анализировать возможности этих редакторов.

### **Методы и формы обучения.**

Основная методическая установка кружка «Юный техник» — научить обучающихся навыкам самостоятельной индивидуальной и групповой работы по созданию видеопроектов. В задачи учителя входит создание условий для реализации ведущей подростковой деятельности — авторского действия, выраженного в проектных формах работы. На определенных этапах обучения, обучающиеся объединяются в группы, т.е. используется проектный метод обучения. В процессе работы предполагаются лекционные занятия, практические занятия, коллективные обсуждения, самостоятельная работа, работа в творческих группах. Выполнение проектов завершается публичной защитой результатов и рефлексией.

### **Требования к минимально необходимому уровню знаний учащихся, необходимых для успешного изучения курса.**

Требование к предварительному уровню подготовки учащихся — освоение курса информатики и информационных технологий основной школы. К началу обучения учащиеся должны уметь работать в текстовом, графическом редакторах. Знание стандартной программы создания презентация Power Point и обработки звуковой информации «Звукозапись», стандартной программы для обработки видеoinформации Windows Live. Использование проигрывателя Windows Media. Умение работать в программа доступа в интернет-браузерах и иметь навыки работы в интернете. Во время работы учащимся потребуются знания и умения из области филология (умение связно, грамотно, красочно передать мысль), искусство (умение подобрать цветовую гамму).

### **Межпредметные связи.**

При выполнении творческих работ учащиеся могут разрабатывать такие проекты, которые в дальнейшем можно использовать при проведении уроков и внеурочных мероприятиях. С созданными проектами учащиеся могут выступать на конкурсах творческих проектов. Группа формируется из учащихся 5-8-х классов.

--Программа рассчитана на четыре года (5-8 класс). Недельная нагрузка – 1 час (5-6 класс) - 34 часа в год и 2 часа (7-8 класс) – 68 часов в год.

Основной формой обучения является кружковое занятие. Место проведения – учебный кабинет информатики.

## **2. Личностные и метапредметные результаты освоения курса внеурочной деятельности.**

Личностными результатами курса внеурочной деятельности «Юный техник» являются воспитание и развитие социально и личностно значимых качеств, индивидуально-личностных позиций, ценностных установок, раскрывающих отношение к труду, систему норм и правил межличностного общения, обеспечивающую успешность совместной деятельности. А так же к личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами курса внеурочной деятельности «Юный техник» является освоение учащимися универсальных способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

### **1. Технологический компонент**

**Регулятивные** универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

## **2. Логико-алгоритмический компонент**

**Регулятивные** универсальные учебные действия:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- подведение под понятие;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога;
- признание возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметными результатами изучения информатики и ИКТ являются доступные по возрасту начальные сведения о компьютере, элементарные умения предметно-преобразовательной деятельности, элементарный опыт творческой и проектной деятельности.

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- называть основные понятия цифрового фото, анимации и звука;
- работать с внешними устройствами записи и воспроизведения мультимедиа;
- использовать стандартные программы для работы со звуком, записью и обработкой;
- использовать стандартные программы для обработки цифровой фотографии;
- работать с векторной графикой в программе MS Office Word;

- изучить основы работы с программой Adobe Photoshop;
- создавать презентации в программе Power Point;
- изучить основы работы с программой работы с видео Windows Live;
- иметь навыки работы с программой работы с видео PowerDirector;
- иметь навыки работы с программой работы с видео Adobe Premiere Pro CC;
- обрабатывать цифровое фото, анимацию, видео и звуковые объекты;
- разрабатывать и создавать проекты презентаций;
- самостоятельно работать над индивидуальным заданием;
- чувствовать ответственность за выполненную работу.

#### ***Система оценки достижений учащихся.***

Согласно учебному плану каждое полугодие завершается презентацией проекта, что является промежуточным контролем.

Итоговый контроль, предполагающий выполнение учащимися индивидуальных и групповых заданий (темы проектов см. приложение 1).

### **3. Содержание программы внеурочной деятельности.**

#### **5 класс (34 часа)**

##### **Тема 1. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)**

Понятие цифрового фото, анимации, звуковой информации. Оборудование для работы с мультимедиа. Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности.

##### **Тема 2. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика. (5 ч.)**

Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint. Создание простейших рисунков. Работа с фрагментами рисунка. Вставка текста в рисунок. Сканирование рисунков, фотографий.

*Практическая работа* - работы на ПК в графическом редакторе Paint, использование инструментов, палитры цветов и других возможностей Paint. Работа со сканером.

##### **Тема 3. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)**

Текстовый редактор. Инструменты текстового редактора, основные операции при создании и редактировании текстов. Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word. Основы векторного редактирования. Конструирование векторного рисунка.

Практическая работа - работа в программе MS Office Word, использование инструментов векторной графики - графических примитивов.

#### **Тема 4. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)**

Знакомство с программой Adobe Photoshop. Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop. Работа со слоями, работа с текстом, использование фильтров в программе Adobe Photoshop. Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»

Практическая работа - работа в программе Adobe Photoshop, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

#### **Тема 5. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)**

Мультимедиа технологии. Разработка презентации. Выбор макета и дизайна. Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и заголовкам слайдов. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Рисунки и графические примитивы на слайдах. Использование анимации. Переходы на слайдах. Использование гиперссылок. Вставка звука в презентацию. Настройка смены слайдов по времени. Мультимедиа технологии. Разработка презентации.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание презентаций с использованием эффектов, переходов и вставка текста, надписей, графики и звука. Сохранение презентации.

#### **Тема 6. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)**

Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации. Работа с графическими объектами. Поиск, обработка. Создание структуры презентации. Выбор дизайна. Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков. Настройка анимации. Вставка звука.

Практическая работа - работа в программе MS Office Power Point, создание проектов презентаций, структуры и дизайна, использование графически объектов, текстовых блоков, анимации и звука. Сохранение проектов презентации.

### **6 класс (34 часа)**

#### **Тема 1. Основные понятия цифрового фото, анимации, видео и звука (1 ч.)**

Понятие цифрового фото, анимации, видео и звуковой информации. Знакомство с мультипликацией. История создания. Оборудование для работы с мультимедиа. Инструктаж по технике безопасности.

#### **Тема 2. Форматы фото, аудио, видео файлов. Клипы и видеоэффекты. (5 ч.)**



Графические файлы. Звуковые файлы. Видеофайлы. Процесс создания видеофильма. Клипы и видеоэффекты  
Практическая работа - работы на ПК с разными форматами графических, звуковых, видеофайлов, создание видеофайлов, клипов.

### **Тема 3. Программы по созданию видеофайлов. Основы работы с программой Windows Live и создание видео (10 ч.)**

Какими бывают программы по созданию видеофайлов и их возможности. Знакомство с программой Windows Live. Интерфейс. Подготовка клипов в Windows Live. Добавление видеофайлов. Использование тем автофильма. Использование видеоэффектов, добавление видеопереходов, текстовое сопровождение, добавление звука, монтаж и сохранение в Windows Live. Создание мультфильма «Идеальный рецепт». Работа со сценарием.

Практическая работа - работа в программе Windows Live, создание мультфильма.

### **Тема 4. Основы создания видео в программе PowerDirector (10 ч.)**

Знакомство с программой PowerDirector. Интерфейс программы. Подготовка клипов, использование видеоэффектов, видеопереходов, титров и надписей, добавление фонового звука, автоматический монтаж, сохранение фильма в PowerDirector. Создание мультфильма «Храбрый Гоша». Работа со сценарием.

Практическая работа - работа в программе PowerDirector, создание мультфильма, его редактирование и сохранение.

### **Тема 5. Основы создания видео в программе Adobe Premiere Pro CC. (8 ч.)**

Знакомство с программой Adobe Premiere Pro CC. Интерфейс. Подготовка клипов, добавление фонового звука, использование видеоэффектов, добавление видеопереходов, вставка титров, автоматический монтаж, сохранение фильма в Adobe Premiere Pro CC. Работа с проектом.

Практическая работа - работа в программе Adobe Premiere Pro CC, создание проекта, его редактирование и сохранение.

## **7 класс (68 часов)**

### **Тема 1. Основные понятия цифрового фото и видео данных. (4 часа)**

Понятие цифрового фото и видеоинформации. Оборудование для разработки видеопроектов. Этапы разработки видео продукта. Возможности использования компьютера при обработке графики, видео и звука. Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств. Разработка сценария проекта.

Практическая работа - работы с фото и видео камерой, технология съемки, создание команды.

### **Тема 2. Работа с внешними устройствами. (4 часа)**

Правила работы с внешними устройствами: цифровым фотоаппаратом, цифровой видеокамерой, сканером. Программы для работы с внешними устройствами. Основные программные и технические требования.

Практическая работа - работы с фото и видео камерой, технология съемки, создание команды.

### **Тема 3. Стандартные программы для работы со звуком, запись и обработка звука. (4 часа)**

Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Настройка устройств записи звука. Вызов программы «Регулятор уровня». Интерфейс программы. Вызов программы «Универсальный проигрыватель». Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись музыкального фрагмента с компакт – диска в WAV - файл. Запись звука с микрофона. Настройка устройства записи. Процедуры редактирования звука: копировать, удалить, вставить. Монтаж звука: микширование (смешать с буфером, смешать с файлом), изменение громкости, эффект эхо.

Практическая работа - работа с программами Windows – Звукозапись, проигрыватель Windows Media, запись, настройка и монтаж звука.

### **Тема 4. Стандартные программы для обработки цифровой фотографии. (6 часа)**

Стандартная программа для обработки фотографий

Программа Adobe Photoshop для редактирования фотографий и созданий коллажа. Демонстрация основных возможностей. Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений.

Практическая работа - работа с программами Adobe Photoshop, создание многослойных изображений, редактирование и сохранение.

### **Тема 5. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker. (12 часов)**

Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма в программе Windows Movie Maker. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Практическая работа - работа с программами Windows Movie Maker, создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики. Сохранение фильма.

### **Тема 6. Основы работы с видео в программе Power Director 9.0 (38 часов)**

Знакомство с программой. Захват видео. Процесс создания видеофильма. Подготовка клипов. Монтаж фильма вручную. Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов. Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Запись дикторских комментариев. Автоматический монтаж. Сохранение фильма.

Практическая работа - работа с программами Adobe Photoshop, Windows – Звукозапись, проигрыватель Windows Media, Windows Movie Maker, Power Director 9.0. Создание минипроекта с добавлением неподвижных изображений, эффектов,

переходов, титров и фонового звука. Монтаж и сохранение фильма.

## **8 класс (68 часов)**

### **Тема 1. Знакомство с технологиями веб-разработки**

*Теоретическая часть*

Обзор базовых технологий разработки. Выбор инструментов. Знакомство с HTML. Создание тестовой первой страницы.

*Практическая деятельность*

Подбор материалов для индивидуального проекта.

### **Тема 2. Структура HTML-документа. Содержимое блока заголовков**

*Теоретическая часть*

Изучение структуры веб-страницы, возможного содержимого блока <head>. Мета-теги. Комментарии.

Определение структуры и дизайна индивидуального проекта.

*Проектная работа*

Разработка блока заголовков индивидуального проекта. Создание индивидуальных элементов (заголовков, ключевых слов, иконок и т. д.) своих страниц.

### **Тема 3. Форматирование текста. Физическое и логическое форматирование. Списки.**

*Теоретическая часть*

Обзор тегов форматирования текста. Теги физического и логического форматирования текста, списков. Организация рабочего места разработчика.

*Практическая деятельность*

Форматирование текстового контента.

### **Тема 4. Гиперссылки**

*Теоретическая часть*

Изучение типов гиперссылок и вариантов их применения. Файловая структура. Внутренние и внешние ссылки. Знакомство со ссылками-якорями.

*Проектная работа*

Размещение контента в индивидуальном проекте. Создание перекрестных ссылок.

### **Тема 5. Изображения**

*Теоретическая часть*

Углубленное изучение параметров тега изображения. Единицы измерения. Изучение вариантов форматирования изображений в HTML.

*Проектная работа*

Подготовка и размещение изображений в индивидуальном проекте.

## **Тема 6. Изображения. Видео**

### *Теоретическая часть*

Форматы изображений для веб-дизайна и принципы их использования. Растр и вектор. Принципы подготовки изображений для веб-дизайна. Анимированные изображения. Вставка видео на веб-страницу.

### *Практическая деятельность*

Обработка изображений. Вставка видео и фрейма.

## **Тема 7. Таблицы**

### *Теоретическая часть*

Изучение средств HTML для создания таблиц. Варианты применения таблиц. Объединение и форматирование ячеек.

### *Практическая деятельность*

Организация табличного представления информации.

## **Тема 8. Цвета**

### *Теоретическая часть*

Изучение вариантов определения цветов в HTML. Обзор теории цвета. Цветовой круг, модель Иттена. Обзор принципов создания гармоничных цветовых схем.

### *Практическая деятельность*

Подбор цветовой схемы для индивидуального проекта.

## **Тема 9. Основы CSS**

### *Теоретическая часть*

Обзор назначения, синтаксиса и применения каскадных стилей. Изучение вариантов размещения стилей.

### *Проектная работа*

Применение стилей в индивидуальном проекте. Подключение шрифтов Google.

## **Тема 10. Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность**

### *Теоретическая часть*

Виды селекторов CSS: селекторы тегов, классов, идентификаторов, групп. Понятие класса. Селекторы дочерних и сестринских элементов, потомков. Понятие наследования. Каскадность стилей. Расчет и определение приоритетов стилей.

### *Практическая деятельность*

Применение стилевых правил к основному контенту индивидуального проекта.

## **Тема 11. Силевые свойства текста**

### *Теоретическая часть*

Обзор применения CSS стилей для текста и списков. Цвет, шрифт, размер, начертание, трансформация, декорирование текста.

Интервалы, выравнивание.

### *Проектная работа*

Создание стилевых правил для текстов в индивидуальном проекте.

### **Тема 12. Силевые свойства графики**

#### *Теоретическая часть*

Обзор применения CSS стилей для графических элементов. Фоновые изображения: повтор, позиция, размер. Цвет и градиент. Рамки, отступы, тени. Примеры применения различных эффектов к изображениям.

### *Проектная работа*

Применение стилей к изображениям в индивидуальном проекте.

### **Тема 13. Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS**

#### *Теоретическая часть*

Изучение применения блоков-контейнеров и их видов при взаимном расположении элементов. Внешние и внутренние отступы. Блочные, строчные, гибридные элементы. Подготовка к блочной верстке веб-страницы. Практика применения отступов, обтекания. Понятие потока документа.

#### *Практическая деятельность*

Подготовка материалов к верстке одностраничного сайта.

### **Тема 14. Практикум. Верстка одностраничного сайта**

#### *Теоретическая часть*

Объединение содержимого HTML и разметки CSS. Создание базовых стилей веб-страницы. Вопросы адаптивности. Размещение блоков контента на страницах индивидуального проекта. Форматирование контента и применение стилей.

## **4. Тематическое планирование 5 класс (34 часа)**

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема занятия	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
<b>1. Основные понятия цифрового фото, анимации и звука (1 ч.)</b>						
1.	1.		Основы работы на ПК. Инструктаж по технике безопасности	1	1	
<b>2. Стандартные программы для работы графикой. Растровая графика.(5 ч.)</b>						
2.	1.		Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint	1	1	

3.	1.		Создание простейших рисунков	2	0.5	1.5
4.	2.		Работа с фрагментами рисунка			
5.	1.		Вставка текста в рисунок	2	1	1
6.	2.		Сканирование рисунков, фотографий			
<b>3. Векторная графика в текстовом редакторе Word (4 ч.)</b>						
7.	1.		Текстовый редактор. Инструменты TP, основные операции при создании и редактировании текстов	3	1	2
8.	2.		Векторная графика. Технология создания векторных рисунков в Word			
9.	3.		Основы векторного редактирования			
10.	1.		Конструирование векторного рисунка	1	0.5	0.5
<b>4. Основы работы с графикой в программе Adobe Photoshop (6 ч.)</b>						
11.	1.		Знакомство с программой Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
12.	2.		Палитры. Инструменты в программе Adobe Photoshop			
13.	1.		Работа со слоями в программе Adobe Photoshop	2	0.5	1.5
14.	2.		Работа с текстом в программе Adobe Photoshop			
15.	1.		Использование фильтров в программе Adobe Photoshop	1	1	
16.	1.		Проектная работа в программе Photoshop «Создание анимированных элементов»	1		1
<b>5. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)</b>						
17.	1.		Мультимедиа технологии. Разработка презентации	1	1	
18.	1.		Выбор макета и дизайна	2	1.5	0.5
19.	2.		Вставка текста на слайд. Требования к текстовым фрагментам и			

			заголовкам слайдов			
20.	1.		Рисунки и графические примитивы на слайдах.	2	0,5	1,5
21.	2.		Рисунки и графические примитивы на слайдах			
22.	1.		Использование анимации	2	0.5	1.5
23.	2.		Переходы на слайдах. Использование гиперссылок			
24.	1.		Вставка звука в презентацию	3	1	2
25.	2.		Настройка смены слайдов по времени			
26.	3.		Мультимедиа технологии. Разработка презентации			
<b>6. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)</b>						
27.	1.		Выбор темы проекта. Обсуждение структуры презентации	2	1	1
28.	2.		Работа с графическими объектами. Поиск, обработка			
29.	1.		Создание структуры презентации. Выбор дизайна	1	0.5	0.5
30.	1.		Вставка графических объектов. Размещение текстовых блоков	1	0.5	0.5
31.	1.		Настройка анимации	4	1	3
32.	1.		Вставка звука			
33.	2.		Практическое занятие. Работа с проектом.			
34.	3.		Практическое занятие. Работа с проектом.			
<b>Общее количество часов</b>				34		

**6 класс (34 часа)**

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема занятия	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
<b>1. Основные понятия цифрового фото, анимации, видео и звука (1 ч.)</b>						
1.	1.		Знакомство с мультипликацией. История создания	1	1	

<b>2. Форматы фото, аудио, видео файлов. Клипы и видеоэффекты. (5 ч.)</b>						
2.	1.		Графические файлы	1	1	
3.	1.		Звуковые файлы	2	0.5	1.5
4.	2.		Видеофайлы			
5.	1.		Процесс создания видеофильма	2	1	1
6.	2.		Клипы и видеоэффекты			
<b>3. Программы по созданию видеофайлов. Основы работы с программой Windows Live и создание видео (10 ч.)</b>						
7.	1.		Какими бывают программы по созданию видеофайлов и их возможности	3	1	2
8.	2.		Знакомство с программой Windows Live. Интерфейс			
9.	3.		Подготовка клипов в Windows Live			
10.	1.		Добавление видеофайлов. Использование тем автофильма	1	0.5	0.5
11.	1.		Использование видеоэффектов в Windows Live	2	0.5	1.5
12.	2.		Добавление видеопереходов в Windows Live			
13.	1.		Текстовое сопровождение в Windows Live	2	0.5	1.5
14.	2.		Добавление звука в Windows Live			
15.	1.		Монтаж и сохранение в Windows Live	1	1	
16.	1.		Создание мультфильма «Идеальный рецепт». Работа со сценарием	1		1
17.	1.		Создание мультфильма в программе Windows Live	1	1	
<b>4. Основы создания презентаций в программе Power Point 9.0 (10 ч.)</b>						



18.	1.		Знакомство с программой PowerDirector. Интерфейс программы	2	1.5	0.5
19.	2.		Подготовка клипов в PowerDirector			
20.	1.		Использование видеоэффектов в PowerDirector.	2	0,5	1,5
21.	2.		Добавление видеопереходов в PowerDirector			
22.	1.		Вставка титров и надписей в PowerDirector	2	0.5	1.5
23.	2.		Добавление фонового звука в PowerDirector			
24.	1.		Автоматический монтаж. Сохранение фильма в PowerDirector	3	1	2
25.	2.		Создание мультфильма «Храбрый Гоша». Работа со сценарием			
26.	3.		Создание мультфильма в программе PowerDirector			
<b>5. Разработка и создание проектов презентаций. (8 ч.)</b>						
27.	1.		Знакомство с программой Adobe Premiere Pro CC. Интерфейс	2	1	1
28.	2.		Подготовка клипов в Adobe Premiere Pro CC			
29.	1.		Добавление фонового звука в Adobe Premiere Pro CC	1	0.5	0.5
30.	1.		Использование видеоэффектов в Adobe Premiere Pro CC	1	0.5	0.5
31.	1.		Добавление видеопереходов в Adobe Premiere Pro CC	4	1	3
32.	1.		Вставка титров в Adobe Premiere Pro CC			
33.	2.		Автоматический монтаж. Сохранение фильма в Adobe Premiere Pro CC			
34.	3.		Практическое занятие. Работа с проектом.			
Общее количество часов				34		

**7 класс (68 часов)**

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема занятия	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
<b>7. Основные понятия цифрового фото, видео и звука (4 ч.)</b>						
1.	1.		Общие сведения о цифровом фото и видео. Статические изображения. Видео. Звук.	4	2	2
2.	2.		Знакомство с темой проекта, подбор и анализ материала по теме. Выделение объектов проекта и описание всех его свойств.			
<b>8. Работа с внешними устройствами (4 ч.)</b>						
3.	1.		Работа со сканером, цифровым фотоаппаратом и видеокамерой.	4	1	3
4.	2.		Программы для работы с внешними устройствами. Основные программные и технические требования.			
<b>9. Стандартные программы для работы со звуком, запись и обработка (4 ч.)</b>						
5.	1.		Стандартная программа ОС Windows – Звукозапись. Настройка устройств записи звука.	4	2	2
6.	2.		Программа «Проигрыватель лазерных дисков». Настройка режима проигрывания. Запись .			
<b>10. Стандартные программы для обработки цифровой фотографии (6 ч.)</b>						
7.	1.		Обработка цифрового изображения. Стандартная программа	6	2	4
8.	2.		Программа Adobe Photoshop для редактирования фотографий и созданий коллажа. Демонстрация основных возможностей.			
9.	3.		Окна и панели инструментов, изобразительные слои и работа со «слоистыми» изображениями. Сохранение графических изображений.			
<b>11. Основы работы с видео в программе Windows Movie Maker (12 ч.)</b>						
10.	1.		Интерфейс Windows Movie Maker	4	1	3
11.	1.		Быстрый старт: монтаж простого фильма из статических изображений			
12.	2.		Использование видеоэффектов. Добавление видеопереходов.			
13.	1.		Оформление: название, титры, добавление звука	4	1	3

14.	2.		Вставка титров и надписей. Добавление фонового звука. Автоматический монтаж			
15.	1.		Индивидуальный проект (Домашняя работа). Разбор полетов: ошибки монтажа, ошибки съемки	2	1	1
<b>12. Основы работы с видео в программе Power Director 9.0 (38 ч.)</b>						
16.	1.		Интерфейс Power Director 9.0. Возможности программы.	4	2	2
17.	2.		Технические требования к оборудованию, подключение цифровой аппаратуры.			
18.	1.		Захват видео. Установки проекта. Типы установок. Общие установки.	4	3	1
19.	2.		Предустановки. Захват кадров. Редактирование кадров. Сохранение проекта.			
20.	1.		Проекты. Окно Project. Область предварительного просмотра.	2	1	1
21.	1.		Клипы. Специальные клипы. Действия с клипами. Действия с клипами/	4	2	2
22.	1.		Импорт и оцифровка клипов			
23.	2.		Разбиение сцен, объединение и изменение миниатюр сцены.	6	2	4
24.	1.		Монтаж видео, видеоклипы, подрезка.			
25.	2.		Неподвижные изображения, загрузка файлов статистических изображений.			
26.	3.		Слайд-шоу. Переходы и их применение. Вставка переходов между клипами.			
27.	1.		Монтаж звука. Звуковые дорожки. Альбом звуковых эффектов.	4	2	2
28.	2.		Создание фоновой музыки. Использование записи дикторского текста.			
29.	1.		Эффекты. Применение эффектов. Титры. Клипы с титрами.	2	1	1
30.	1.		Экспорт в файл. Запись DVD-фильма на диск. Сохранение фильма в файл AVI и MPEG-файл.	2	1	1
31.	1.		Разработка групповых проектов.	6	2	4
32.	1.		Работа над проектом.			

33.	2.		Запись и сохранение проектов.			
34.	3.		Презентация проектов. Рефлексия.			
<b>Общее количество часов</b>				68		

### 8 класс (68 часов)

№ п. п.	№ уро-ка	Дата	Тема	Количество часов		
				Всего	Теория	Практика
<b>Основы языка разметки HTML (24 часа)</b>						
1.	1.		Знакомство с технологиями веб-разработки. Структура HTML-документа	6	4	2
2.	2.		Физическое и логическое форматирование. Списки.	4	2	2
3.	3.		Гиперссылки	4	2	2
4.	4.		Изображения и видео	4	2	2
5.	5.		Таблицы	4	2	2
6.	6.		Цвета	2	2	
			<b>Итого:</b>	<b>24</b>	14	10
<b>Основы таблиц стилей CSS (16 часов)</b>						
1.	1.		Принципы	2	2	
2.	2.		Селекторы. Приоритеты стилей. Каскадность	4	2	2
3.	3.		Стилевые свойства текста	4	2	2
4.	4.		Стилевые свойства графики	4	2	2
5.	5.		Блоки-контейнеры. Блочная модель в CSS	2	2	
			<b>Итого:</b>	<b>16</b>	<b>10</b>	<b>6</b>
<b>Практикум (28 часов)</b>						
1.	1.		Верстка одностраничного сайта	20	6	14
2.	2.		Адаптивность верстки	4	2	2
3.	3.		<b>Итого:</b>	<b>24</b>	<b>8</b>	<b>16</b>
4.	4.		<i>Резерв:</i>	4	2	2

		<b>Итого по всем разделам:</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>
--	--	--------------------------------	-----------	-----------	-----------

## **5. Учебно-методическое обеспечение внеурочной деятельности:**

### **Рекомендуемая литература для педагога**

1. Левин А.Ш. Самоучитель компьютерной графики и звука. СПб.: Питер, 2006.
2. Молочков В.П. Основы видеомонтажа на примерах. СПб.: БХВ - Петербург, 2007.
3. Рябинина Л.В. Информатика 9 класс: поурочные планы по учебнику Н.Д. Угриновича . Волгоград: «Учитель», 2007.
4. Соколова О.Л. Поурочные разработки по информатики. Москва : «ВАКО» , 2006
5. Гамалей, Владимир Анатольевич Профессиональный видеофильм в голливудском стиле / Гамалей Владимир Анатольевич. - М.: ДМК Пресс, 2011.
6. Пташинский, Владимир Видеомонтаж в Canonus Edius (+ CD-ROM) / Владимир Пташинский. - М.: ДМК Пресс, 2012.
7. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый видеофильм. М.:ИТ Пресс, 2004.
8. Босова Л.Л, А.Ю. Босова Информатика. Учебник для 9 классов. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
9. Колпаков О.Л. и др. Предпрофильная подготовка. Образовательная область «Информатика и ВТ» Часть II. Обработка информации. Учебно – методическое пособие.- Кемерово: Изд-во КРИПКиПРО, 2005.

### **Рекомендуемая литература для обучающихся**

1. Глушаков, С. В. Цифровое видео и аудио. Секреты обработки на ПК / С.В. Глушаков, А.В. Харьковский. - М.: АСТ, ВКТ, 2008.
2. Скрылина, С.Н. Цифровое фото, видео и звук на компьютере для ваших родителей (+ CD-ROM) / С.Н. Скрылина. - М.: БХВ-Петербург, 2012
3. Залогова Л.А. «Компьютерная графика». М.:ЛБЗ, 2005.
4. Кирьянов, Дмитрий Самоучитель Pinnacle Studio 12 (+ CD-ROM) / Дмитрий Кирьянов , Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2009.
5. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. 9 класс.– СПб.: Питер, 2016.
6. Угринович Н.Д.- Информатика и информационные технологии. Учебник для 9,10 – 11 классов-М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.

7. Черников, С. В. Самоучитель. Adobe After Effects CS3. Видеомонтаж и создание видеокomпозиций (+ CD-ROM) / С.В. Черников, В.С. Пташинский, А.С. Герасименко. - М.: Лучшие книги, 2008. - 304 с.

## Приложение 1

### Примерные темы для ученических проектов

- «Безопасное колесо»;
- «Берегите природу!»;
- «В здоровом теле здоровый дух»;
- «День Победы!»;
- «Знакомьтесь — интерактивная доска!»;
- «Как это было...» (отражение наиболее значимых событий прошедшего года);
- «Кому в школе жить хорошо?»;
- «Мои любимые писатели»;
- «Мои увлечения»;
- «Мой первый учитель»;
- «Мой четвероногий друг»;
- «Моя семья».
- «Мы любим читать»;
- «Мы помним Вас»;
- «Наши школьные годы»;
- «Не учебой единой жив ученик»;
- «Осторожно, огонь!»;
- «Праздники народов Севера»;
- «С новым годом!»;
- «Традиции моей семьи»;
- «Традиционные народные праздники»;
- «Фотопортрет школьного учителя».
- «Что любит читать молодежь»;
- «Школьная столовая — пища для ума»,
- «Школьная форма — „За“ и „Против“»;

- «Школьные годы чудесные...»;
- «Школьный туристический слёт»;
- «Я - патриот своей страны!»;
- «Я и мои друзья»

## *Приложение 2*

### **Материально-техническое обеспечение курса внеурочной деятельности:**

#### **Требования к техническому оснащению**

- компьютерный класс:
  - ✓ процессор Intel Pentium или AMD Athlon с частотой 800 МГц или выше (рекомендуется не менее 1,5 ГГц);
  - ✓ 256 Мб оперативной памяти (рекомендуется 512 Мб)4
  - ✓ звуковая и графическая карта, совместимая с DirectX (рекомендуется видеоплата ATI Radeon или NVIDIA GeForce или более мощная);
  - ✓ 300 Мб свободного места на жестком диске для установки программы;
  - ✓ DVD+ RW или DVD- RW - привод для создания DVD-дисков;
  - ✓ 4,5Гб свободного места на жестком диске для каждого 20-минутного фрагмента, записанного с наилучшим качеством;
- цифровой фотоаппарат;
- цифровая видеокамера;
- музыкальный центр;
- сканер;
- сеть с возможностью выхода в Интернет;
- динамики;
- микрофон для записи звуковых файлов.

#### **Программное обеспечение**

- операционная система Windows (версия 7, 8, 8.1 или выше);
- графические редакторы Adobe Photoshop, Corel Paint Shop Pro PHOTO XI Russian, CorelDRAW Graphics Suite X3 Russian и др.;
- звуковой редактор Audacity, проигрыватель Windows Media, Windows – Звукозапись;
- программа видеомонтажа PowerDirector 9.0, Windows Live, Adobe Premiere Pro CC.