

А. Н. Малюга,

средняя общеобразовательная школа № 8 Щелковского муниципального района Московской области

ВНЕУРОЧНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ ПО ИНФОРМАТИКЕ «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА»

Аннотация

В статье представлена рабочая программа курса внеурочной деятельности по информатике «Занимательная компьютерная графика».

Ключевые слова: внеурочная деятельность, рабочая программа, информатика.

Контактная информация

Малюга Анна Николаевна, учитель информатики средней общеобразовательной школы № 8 Щелковского муниципального района Московской области; *адрес:* 141102, Московская область, г. Щелково, ул. Центральная, д. 55; *телефоны:* (496) 566-72-18, (496) 566-72-75; *e-mail:* lapotuska_90@mail.ru

A. N. Malyuga,
School 8, Schelkovskiy Municipal District,
Moscow Region

EXTRACURRICULAR ACTIVITIES IN INFORMATICS "ENTERTAINING COMPUTER GRAPHICS"

Abstract

The article presents the work program of the course of extracurricular activities in informatics "Entertaining computer graphics".

Keywords: extracurricular activities, work program, informatics.

Для развития полноценной личности необходимо разностороннее развитие учащегося, в том числе в рамках внеурочной составляющей образовательного процесса. Внеурочная деятельность — образовательная деятельность, осуществляемая в формах, отличных от классно-урочной, и направленная на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы.

Внеурочная деятельность (ВД) организуется по следующим направлениям развития личности: спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное. Общеобразовательная организация самостоятельно определяет количество часов ВД основного общего образования. [2] С 2016/2017 учебного года внеурочная деятельность для V—IX классов в МБОУ СОШ № 8 Щелковского муниципального района Московской области определена в объеме 10 часов в неделю по всем направлениям на один класс. За образовательной организацией остается право перераспределять объем часов по классам.

Курс внеурочной деятельности по информатике «Занимательная компьютерная графика» относится к общеинтеллектуальному направлению.

Рабочая программа курса рассчитана на учащихся V—VII классов.

Программа составлена на основе:

- Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования (в ред. Приказа Минобрнауки России от 29.12.2014 № 1644);
- Приказа министра образования Московской области от 18.01.2013 № 152 о выполнении решения коллегии министерства образования Московской области от 21.12.2012 «О реализации федеральных государственных стандартов общего образования в общеобразовательных учреждениях Московской области»;
- Письма Министерства образования и науки РФ «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта общего образования» от 12 мая 2011 г. № 03—296;
- основной образовательной программы основного общего образования (ФГОС) МБОУ СОШ № 8 Щелковского муниципального района Московской области.

Освоение программы рассчитано на 35 часов в год (1 час в неделю).

Цель программы: освоение компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте).

Задачи программы:

- овладение умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности, уважительного отношения к авторским правам; практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

Отличительная особенность данной программы заключается в ее:

- **доступности** — при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал преподается по-разному в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;
- **наглядности** — на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации (известно, что человек получает через органы зрения почти в пять раз больше информации, чем через органы слуха).

Используются такие **формы обучения**, как занятия, игры, конкурсы, проектная деятельность, дни свободного творчества, выставки. **Основные методы обучения** — беседа, практическая работа, выполнение проектов. Применяются следующие **формы организации работы**: коллективная и индивидуальная работа, работа в парах, практическая работа за компьютером.

Возраст детей, занимающихся в объединении, — 12–14 лет.

Классификация результатов внеурочной деятельности учащихся делится на три уровня.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичное понимание социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями (в основном в дополнительном образовании) как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

На первом уровне воспитанники имеют представление:

- о работе на компьютере;
- о различных видах информации, в том числе графической, текстовой, звуковой;
- об использовании методов информатики и средств ИКТ при изучении различных учебных предметов;
- об основных моделях коммуникативного поведения.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом. На этом уровне обучающиеся получают опыт работы на компьютере с использованием программного обеспечения.

На втором уровне воспитанники:

- соблюдают правила работы на компьютере;
- умеют выполнять алгоритм построения графического объекта;
- умеют анализировать, сравнивать, обобщать информацию;
- владеют коммуникативными моделями поведения.

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной

среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

Содержание обучения в V классе.

1. **Введение.** Знакомство с учащимися. Техника безопасности и организация рабочего места.

2. **Виды информации и действия с ней.** Человек и информация. Получение и передача информации. Поиск и обработка информации.

3. **Знакомство с компьютером.** Роль компьютера в жизни человека. Основные устройства компьютера. Знакомимся с операционной системой. Управляем мышью. Наш помощник — клавиатура.

4. **Учимся рисовать.** Композиция рисунка. Знакомство с программой — графический редактор Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов. Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Вставка графического объекта. Вставка текста.

5. **Создаем текст.** Знакомство с программой Word. Набор и редактирование текста. Оформление текста объявления, текста поздравительной открытки. Работа с фрагментами текста. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.

Таблица 1

Тематическое планирование. V класс

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	1	0
1	Виды информации и действия с ней	4	2	2
2	Знакомство с компьютером	6	2	4
3	Учимся рисовать	15	3	12
4	Создаем текст	7	1	6
	ИТОГО:	33	9	24

Содержание обучения в VI классе.

1. **Введение.** Знакомство с учащимися. Техника безопасности и организация рабочего места.

2. **Деловая графика.** Виды таблиц. Знакомство с программой MS Excel. Элементы таблицы: строка, столбец, ячейка. Работа с элементами таблицы. Игра «Кто разводит рыбок?» Создание электронных таблиц. Сортировка и фильтрация данных. Виды диаграмм. Построение графиков на основе таблиц. Вставка рисунков.

3. **Мультимедиа.** Основные понятия мультимедиа. Компьютерные презентации. Применение мультимедиа в повседневной жизни. Знакомство с программой MS PowerPoint. Создание презентации с включением графических объектов и звука. Применение анимации к мультимедийным объектам. Игра «Умники и умницы». Создание презентации «Школьный двор».

4. **Виды компьютерных игр.** Что такое компьютерная игра. Жанры компьютерных игр. Основные принципы создания компьютерной игры (порядок действий). Мини-проект «Влияние компьютерных игр на психику человека».

5. **Создаем видеоролик.** Знакомство с программой Macromedia Flash. Создание графических элементов. Создание анимации. Мини-проект «Путешествие в страну Зазеркалье».

Таблица 2

Тематическое планирование. VI класс

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	1	0
2	Деловая графика	11	5	6
3	Мультимедиа	8	4	4
4	Виды компьютерных игр	5	3	2
5	Создаем видеоролик	8	2	6
	ИТОГО:	33	15	18

Содержание обучения в VII классе.

1. **Введение.** Знакомство с учащимися. Техника безопасности и организация рабочего места.

2. **Профессиональная обработка изображений.** Знакомство с программой Gimp. Основные панели программы. Что такое кисти, плагины, дополнения. Настройка интерфейса. Инструменты Photoshop в Gimp. Текстовые эффекты. Эффект 3D-текста. Работа с изображениями. Фильтры. Композиция «Моя школа». Работа со слоями. Градиент. Анимированная кисть. Рисуем визитку школьника. Для чего нужны кривые. Обработка фотографии. Фотомонтаж из фотографий. Анимация в Gimp.

3. **Графическое представление алгоритмов.** Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Исполнители алгоритмов. Виды алгоритмов. Формы представления алгоритмов. Базовые алгоритмические структуры. Решение задач с помощью таблиц. Решение задач с помощью блок-схем. Исполнитель Водолей. Решение задач с использованием исполнителя Водолей. Исполнитель Кузнечик. Решение задач с использованием исполнителя Кузнечик. Исполнитель Робот. Решение задач с использованием исполнителя Робот. Исполнитель Муравей. Исполнитель Черепашка. Решение задач с использованием исполнителей Муравей и Черепашка.

Таблица 3

Тематическое планирование. VII класс

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение	1	1	0
2	Профессиональная обработка изображений	14	6	8

Окончание табл. 3

№ п/п	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
3	Графическое представление алгоритмов	18	10	8
	ИТОГО:	33	17	16

На каждом году обучения предусмотрены 2 резервных академических часа.

В результате изучения программы обучающиеся получают возможность формирования личностных, метапредметных (регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД), предметных результатов.

По окончании освоения программы по информатике для V—VII классов ожидается получить усовершенствованный портрет ученика — это учащийся:

- владеющий основами умения учиться;
- воспитанный с патриотической позиции;
- самостоятельно познающий мир;
- принимающий ответственность за свои поступки;
- четко выражающий свою позицию;
- ведущий здоровый и безопасный образ жизни;
- уважающий и принимающий ценности семьи и общества.

По итогам прохождения программы ученик приобретает социальные знания, получает опыт переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества, ценностного отношения к социальной реальности в целом, опыт самостоятельного общественного действия [3].

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

- стартовый контроль, позволяющий определить исходные знания обучающихся (собеседование);
- текущий контроль в форме наблюдения:
 - прогностический — проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
 - пооперационный — 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 — проводится после осуществления учебного действия методом сравнения фактических результатов или выполненных операций с образцом;
- итоговый контроль в формах:
 - практической работы;
 - реализации творческого проекта;
 - выполнения контрольного задания;
- самооценка и самоконтроль — определение учеником границ своего «знания — незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые еще предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов учащихся предусматривают выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребенком и не допускают сравнения его с другими детьми.

Результаты проверки фиксируются в рамках накопительной системы, создания портфолио.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь 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:

- итоговые занятия;
- выставки;
- творческие проекты;
- конкурсы.

В перечне **учебно-методического и материально-технического обеспечения** программы обязательно указывается реальное оснащение для проведения занятий.

Перед утверждением рабочей программы необходимо получить экспертное заключение (согласование) от руководителя школьной методической комиссии и согласовать с заместителем директора, который кури-

рует данный уровень обучения. Лист экспертизы может и отсутствовать, так как он не является обязательным требованием к рабочей программе и составление листа экспертизы остается правом выбора образовательной организации. Лист экспертизы и рабочая программа по внеурочной деятельности утверждаются директором образовательной организации ежегодно в начале учебного года.

Все действия направлены на образование и воспитание учеников, которые будут успешны при систематизации. Обеспечение условий развития ребенка, его личностного роста в школьные годы возможно при выстраивании целостного воспитательно-образовательного пространства школы как симбиоза урочной, внеурочной, воспитательной деятельности.

Интернет-источники

1. Письмо от 12.05.2011 № 03-296 Минобрнауки РФ «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального государственного образовательного стандарта». <http://www.dagminobr.ru/storage/files/2011/03-296.pdf>

2. Письмо от 14.12.2015 № 09-3564 Минобрнауки РФ «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ». <http://www.edurm.ru/attachments/article/2457/vtn.pdf>

3. Положение о рабочей программе внеурочной деятельности ФГОС ООО (МБОУ СОШ № 8 ЩМР МО). http://sch8-schel.edumsko.ru/documents/other_documents/obrazovatel_naya_programma1/polozhenie_o_rabochej_programme_vneurochnoj_deyatelnosti_fgos_ooo

НОВОСТИ

TES Teach позволяет создавать мультимедийные планы уроков

Компания TES Global выпустила приложение, в котором учителя могут составлять планы уроков.

Приложение TES Teach позволяет привести в порядок ссылки (например, статьи или ролики YouTube) и составить из них презентации, задания или планы уроков. Инструмент пригодится учителям, которые интересуются проектным обучением или методом «перевернутого класса». В проекты можно добавлять ресурсы с плат-

формы TES, видео YouTube, тесты, ссылки, PDF-файлы, презентации PowerPoint, текстовые файлы, изображения и многое другое.

TES — это британская компания, выпускающая образовательные ресурсы. На данный момент ресурсами TES пользуются более восьми миллионов преподавателей по всему миру. Бесплатное приложение доступно для скачивания в iTunes.

(По материалам портала Edutainme)

В Google DeepMind думают над кнопкой аварийного выключения на случай, если искусственный интеллект выйдет из-под контроля

DeepMind, компании, специализирующейся в области искусственного интеллекта, которую Google купила в 2014 году, думают, как реализовать «кнопку аварийного выключения» для умных машин. Как пишут исследователи, «когда система работает под наблюдением человека, время от времени может возникнуть необходимость нажать на «стоп», если появляется опасность, что действия машины могут причинить вред; однако со временем самообучаемая система может научиться избегать подобных прерываний,

например, путем отключения кнопки «стоп». Эксперты считают, что за разработку «аварийной кнопки» ученые взялись вовремя — еще задолго до создания искусственного интеллекта настолько развитого, что он может представлять опасность для человечества. Ведь уже в ближайшие пять лет финансовые компании могут начать целиком доверять управление фондовым портфелем алгоритмам, и может появиться сложная техника, полностью контролируемая искусственным интеллектом.

(По материалам международного компьютерного еженедельника «Computerworld Россия»)