

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 2»

УТВЕРЖДЕНО
приказом директора МОУ «СОШ №2»
от 31.08.2021 № 116/2-26-195
внесены изменения
приказом директора школы
от 11.01.2022 №116/2-26-30

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
АДАптированная основная образовательная программа
для детей с задержкой психического развития
основного общего образования (ФГОС)
(вариант 7.1)

«Этот объемный мир»

(курс, факультатив)

для 9 классов

(классы)

Составлена:
Гординой Н.Г.,
учителем информатики
высшей квалификационной
категории

Саянск

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Этот объёмный мир» по АООП для детей с задержкой психического развития (вариант 7.1) для 9 классов составлена на основе требований к реализации АООП основного общего образования для детей с задержкой психического развития (вариант 7.1) МОУ СОШ № 2 г. Саянска.

2. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДМЕТА

Основа курса внеурочной деятельности «Этот объёмный мир» — практическая и продуктивная направленность занятий, способствующая обогащению эмоционального, интеллектуального, смыслов творческого опыта учащихся.

Целью изучения информационных технологий в рамках курса является формирование компетентности учащихся в области компьютерной 3D-графики средствами программного обеспечения Google SketchUp, Sweet Home 3D, Terragen, trueSpace, Blender. Активизация познавательного процесса позволяет учащимся более полно выразить свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных навыков в реальной жизни, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации, направленной на освоение профессии 3D-дизайнера.

Цели изучения курса

Основными целями курса являются:

- развить умение учащихся ориентироваться и продуктивно действовать в информационном интернет-пространстве;
- продолжить знакомить учащихся со способами научно-технического мышления и деятельности, направленными на самостоятельное творческое познание и выбор способов моделирования различных объектов окружающего их мира;
- реализовать способности учеников в ходе проектирования и моделирования собственных 3D -моделей;
- сформировать компетенции информационно грамотного человека в современном обществе путём постановки задач поиска и обработки необходимой информации.

Задачи курса

Основными задачами курса являются:

- знакомство с различными 3D-редакторами, позволяющими применять трёхмерное моделирование в самых разнообразных сферах деятельности;
- овладение приёмами создания 3D-моделей в каждом из этих редакторов;
- формирование навыков поиска и систематизации необходимой информации;
- овладение способами групповой и индивидуальной работы;
- формирование способностей проявлять инициативу и находить креативный подход при решении задач, возникающих в ходе работы над проектом.

3. МЕСТО УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Согласно учебному плану МОУ СОШ №2 на изучение курса внеурочной деятельности «Этот объёмный мир» отводится по 1 ч. в неделю для группы обучающихся 9-х классов (34 учебные недели). Таким образом, учебные часы, предусмотренные программой ООО, полностью реализуются.

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы курса внеурочной деятельности дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

Личностные:

- 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;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, 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;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- 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;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Предметные:

- знание видов компьютерной графики, их функциональных, структурных и технологических особенностей;
- умение эффективно использовать аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с трёхмерной компьютерной графикой;
- владение приёмами организации и самоорганизации работы при обработке и создании продуктов трёхмерной компьютерной графики;
- владение процедурой самооценки знаний и деятельности и корректировать дальнейшую деятельность по моделированию трёхмерных моделей и создания продуктов компьютерной графики;
- применение основных возможностей графических редакторов Google SketchUp, Sweet Home 3D, Terragen, True Space, Blender;
- создание макетов архитектурных построек;
- использование правил композиционного построения и знания об основных составляющих интерьера для разработки собственных дизайн-макетов;
- использование генератора ландшафтов для создания трёхмерного изображения природы;
- владение принципами работы с временной шкалой;
- создание анимационные ролики трёхмерных объектов;
- понимание принципов создания и редактирования трёхмерных моделей технологиями полигонального (бокс) и сплайн-моделирования.

5. СОДЕРЖАНИЕ

Тема 1. Введение в трёхмерную графику (14 ч.)

Трёхмерная графика. Знакомство, основные понятия. Создание архитектурной визуализации (основы работы в Google SketchUp). Основы создания интерьера в 3D-конструкторе. Создание пейзажа с помощью генератора ландшафтов.

Тема 2. 3D-мастерская (9 ч.)

Трёхмерная анимация в TrueSpace. Трёхмерное моделирование в Blender. Создание портфолио.

Тема3. Дифференцированный зачёт (7 ч.)

Разработка, подготовка и защита проекта.

Резерв времени (4 ч.)

6. ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количе ство часов
	Раздел 1. Введение в трёхмерную графику	14
1	1.1. Трёхмерная графика.	1
2	1.2. Знакомство, основные понятия	1
3	1.3. Создание архитектурной визуализации.	1
4	1.4. Основы работы в Google SketchUp	1
5	1.5. Использование текстур	1
6	1.6. Использование текстур	1
7	1.7. Основы создания интерьера в 3D-конструкторе	1
8	1.8. Основы работы в Sweet Home 3D	1
9	1.9. Основы интерьера	1
10	1.10.Создание пейзажа с помощью генератора ландшафтов	1
11	1.11. Основы работы в Terragen	1
12	1.12. Работа с объектами	1
13- 14	Контрольная работа	2
	Раздел 2. 3D-мастерская	9
15	2.1. Трёхмерная анимация в TrueSpace	1
16	2.2. Основы работы в TrueSpace	1
17	2.3. Основы работы в TrueSpace	1
18	2.4. Трёхмерное моделирование в Blender	1
19	2.5. Основы работы в Blender	1
20	2.6. Работа с объектом.	1
21	2.7. Модели и материалы	1
22	2.8. Создание портфолио	1
23	2.9. Видеомонтаж в Movie Maker	1
	Дифференцированный зачёт	7
24- 28	Подготовка проекта	5
28- 29	Защита проекта	2
30- 34	Резерв времени	4
	ВСЕГО	34

7. Содержание курса с указанием форм организации учебных занятий, основных видов учебной деятельности

На занятиях используются различные формы работы: индивидуальная, групповая, коллективная.

№ п/п	Тема	Форма организации	Основные виды деятельности
1	Введение в трёхмерную графику	Беседа; демонстрация презентации; компьютерный практикум; творческая работа;	Слушание учителя; изучение структуры интерактивного электронного учебника; выполнение системы заданий и алгоритмических предписаний, изложенных в упражнениях интерактивного электронного учебника для изучения 3D-редакторов Google SketchUp, Sweet Home 3D, Terragen; создание 3D-макетов архитектурных построек; разработка собственных дизайнмакетов; создание трёхмерного изображения природы
2	3D-мастерская	Беседа; демонстрация; Компьютерный практикум; творческая работа;	Выполнение системы заданий и алгоритмических предписаний, изложенных в упражнениях интерактивного электронного учебника для изучения 3D-редакторов TrueSpace, Blender; практическая работа с временной шкалой; создание анимационного ролика трёхмерных объектов; создание и редактирование трёхмерных моделей технологиями полигонального и сплайнмоделирования.
3	Дифференцированный зачёт	Проект	Проектная деятельность: постановка цели и задач проекта, разработка плана работы, выполнение практической работы, оформление итогов работы, защита проекта

ОСНОВНЫЕ ДИДАКТИЧЕСКИЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ развития познавательного процесса у учащихся с задержкой психического развития (вариант 7.1) на занятиях внеурочной деятельности:

- вовлечение учащихся в процесс самостоятельного поиска;
- использование разнообразных методов учебной деятельности учащихся;
- предложение учащимся посильного учебного материала;
- использование многообразия форм проверки качества знаний и умений, которыми овладевают учащиеся;
- использование на занятиях коррекционно-развивающих упражнений;
- доброжелательное отношение учителя к школьникам, доверительное общение с ними, склоняющее к диалогу.

Виды коррекционной работы:

- психокоррекция поведения через беседы, поощрения за хорошие результаты;
- коррекция зрительного восприятия через работу по образцу;
 - коррекция речи через комментирование действий и правил;
- коррекция мышления через проведения операции анализа;
- коррекция умений сопоставлять и делать выводы;
- коррекция умений в установлении причинно-следственных связей;
- коррекция индивидуальных пробелов в знаниях через индивидуальную работу;
- коррекция волевых усилий при выполнении заданий.

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Состав учебно-методического комплекта

Программа курса обеспечивается:

- рабочей тетрадью «Этот объёмный мир»;
- интерактивным электронным учебником «Этот объёмный мир»;
- заданием для проведения итогового контроля.

В качестве дополнительных источников информации для освоения материала курса рекомендуется использовать источники в сети Интернет.

Технические средства:

1. Ноутбуки – 13 шт
2. Модем
3. Мультимедийный проектор.

Программные средства:

1. Операционная система Windows XP.
2. Приложение Google SketchUp 6.
3. Приложение Sweet Home 3D версия 3.
4. Приложение Terragen 2 Free Version.
5. Приложение True Space 7.61 Beta 8 Standalone.
6. Приложение Blender версия 2.57.
7. Приложение Windows Movie Maker 2.1.