

Министерство образования и науки Смоленской области
Комитет по образованию Администрации
муниципального образования "Смоленский район" Смоленской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Трудиловская средняя школа
Смоленского района Смоленской области

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности**

«Компьютерное творчество»

Возраст обучающихся: 14–17 лет

Срок реализации: 2 года

д. Русилово, 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерное творчество» имеет **техническую направленность**. Она предполагает создание условий для развития личности ребенка, мотивации к познанию и творчеству, овладения знаниями и навыками в области информационных технологий.

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. Данная программа предполагает глубокое изучение программы программ Power Point, Power Paint, создавая базу как для успешных занятий в школе (создание рисунков, презентаций, коллажей как формы выполнения домашнего задания), общего развития логического и аналитического мышления, своеобразной «игры ума», художественных способностей, так и для дальнейшей профессиональной ориентации. Знакомство с программой Adobe Photoshop позволяет расширить возможности создания игр и анимации, научить создавать gif - изображения для своих целей, а также познакомит с возможностями наиболее совершенного современного графического редактора. Компьютерное творчество не только позволяет приобрести необходимые навыки, дающие возможность использовать их в дальнейшем выборе своего профессионального пути, она развивает кругозор, интерес к явлениям окружающего мира, художественный вкус, творческое мышление, умение самостоятельно ставить и выполнять творческие задачи, добиваться поставленного результата.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатики, а дополняет их, предоставляя возможности для изучения различных компьютерных программ, которые помогут повысить знания в области компьютерной грамотности, развить интеллектуальные и творческие способности обучающихся,

В основе программы заложено сочетание теоретической и практической направленности, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы «Компьютерное творчество» заключается в том, что обучающиеся знакомятся с основными компьютерными программами, а также программами графической векторной и растровой графики для возможности их дальнейшего широкого использования в области компьютерной графики, моделирования, дизайна, создания рисунков, презентаций и коллажей. Полученные знания, обучающиеся могут использовать при изучении школьных предметов: рисовании, черчении, биологии, математики и др. Предоставляются широкие возможности для самовыражения средствами компьютерной графики, демонстрация своих инновационно-технических разработок в докладе, реферате, мультимедиа-презентации. В процессе обучения обучающиеся развивают своё пространственное мышление, формируют исследовательские умения и умения принимать оптимальные решения, что в дальнейшем может способствовать профессиональному самоопределению. Исходя из индивидуальных склонностей, возможностей и образовательных потребностей программа предусматривает индивидуальный подход к каждому обучающемуся через отслеживание динамики его личностного развития (освоение информационных технологий и выполнение творческих работ).

Новизна программы

Школьная программа по информатике не позволяет совершенствовать навыки в компьютерной графике, не позволяет создавать рисунки, презентации, коллажи. Поэтому в системе дополнительного образования обучающиеся могут освоить основы работы с программами для растровой и векторной графики, с программами для создания рисунков, презентаций и коллажей. Программа объединения «Компьютерное творчество» основана, с одной стороны, на простых в выполнении заданиях,

позволяющих почувствовать удовлетворение от собственного успеха, с другой стороны, даются сложные творческие задания, при выполнении которых в комплексе используются все полученные навыки и возникает радость созидания и преодоления.

Принципы программы

В основе программы лежат следующие дидактические принципы организации педагогического процесса:

Принцип доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Принцип систематичности и последовательности. Каждый обучающийся посещает 1 занятия в неделю в течение всего учебного года на протяжении 2 –х лет обучения. Учебный материал изучается по принципу от простого к сложному.

Принцип сознательности и активности. Обучающиеся приходят в объединение добровольно, активно участвуют в процессе проведения занятий, осуществляется взаимосвязь между педагогом и обучающимся.

Принцип научности. Его сущность состоит в том, чтобы ребенок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

Принцип наглядности. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребенка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

Принцип развивающего обучения требует ориентации учебного процесса на потенциальные возможности ребенка.

Принцип осознания процесса обучения. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребенка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если он видит свои достижения, это укрепляет в нем веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если понимает, в чем и почему он ошибся, что еще не получается, то делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

Принцип воспитывающего обучения предусматривает форму организации образовательно-воспитательного процесса, использование методов и средств, оказывающих воспитательное влияние на формирование личности в целом (убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация).

Адресат программы

Программа предоставляет подросткам 14-17 лет, интересующимся компьютерными технологиями, возможность расширить свои знания и умения в этой области.

Обучение впо программе «Компьютерное творчество» рассчитано на 2 года обучения и состоит из двух блоков:

- 1 блок «Компьютер – средство воплощения творческих идей», (1 год обучения) возраст обучающихся 14-15 лет;
- 2 блок «Медиа технологии», (2 год обучения) возраст обучающихся 16 – 17 лет.

Общее количество часов - 72

Набор детей в группу свободный. 1 год обучения – 10 человек, 2 год обучения – 10 человек. В таких группах удобно работать и педагогу, и ученику. Педагог может максимально реализовать личностно-ориентированный подход, обучающиеся имеют возможность работать в микрогруппах и каждый может рассчитывать на внимание педагога.

Формы организации образовательного процесса: очная, очно—заочная, заочная, возможно сочетание различных форм получения образования и форм обучения.

Методы, формы и виды обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- Словесный (инструктажи, беседы, разъяснения);

- Наглядный (показ фото и видеоматериалов, скриншоты рабочих окон компьютерных программ);
- Практический (работа с аппаратно-программным обеспечением, показ готовых работ);
- Объяснительно - иллюстративный (рассказ, объяснение в сочетании с демонстрацией наглядности). Деятельность обучающихся сводится к восприятию, запоминанию и воспроизведению учебной информации, которое является основным критерием эффективности.
- Игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, элементы соревнования).
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальная - подача учебного материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальна - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи, обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Цель и задачи программы

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей детей через изучение компьютерного творчества и овладение знаниями в области информационных технологий и способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению.

Задачи программы:

Образовательные:

- Ознакомление с интерфейсом, инструментарием, возможностями и особенностями изучаемых компьютерных программ;
- Ознакомление с лучшими образцами игр, презентаций, сайтами, обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения;
- Научить свободно, работать в каждой из программ и создавать файлы, пригодные для использования в анимации, игр или презентации;
- Научить самостоятельно, разрабатывать и создавать проекты в различных образовательных областях с использованием презентации;
- Формирование знаний по основам композиции.

Развивающие:

- Развитие памяти, внимания, усидчивости, логического и аналитического мышления;
- Развитие воображения, фантазии, гибкости и вариативного мышления, творческих способностей и художественного вкуса;
- Развитие коммуникативных способностей, умения и навыков общения в совместной деятельности;
- Развитие навыков постановки цели и планирования своей деятельности;
- Формирование навыков самостоятельного творчества.

Воспитательные:

- Воспитание интереса ко всему новому, как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию.
- Воспитание настойчивости, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения.
- Воспитание умения правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата.
- Воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- Профессиональное самоопределение обучающихся

Планируемые результаты

Личностные: освоение программы воспитывает трудолюбие, настойчивость, ответственное отношение к работе, внимание, умение доводить начатое дело до конца, умение работать в коллективе, делиться полученными знаниями и навыками, помогать друг другу, уважительно относиться к своему и чужому труду.

Метапредметные: освоение программы развивает творческое, художественное, интеллектуальное мышление, умение ставить перед собой задачи и находить решение. Развивает гибкость и вариабельность мышления.

Предметные: обучающийся научится работать на компьютере в программах Paint, MS Word, Power Point, владение которыми будет необходимо ему в дальнейшей учебе. Научится создавать на компьютере рисунки, анимацию, презентации, работать с текстом, а также буклеты, рекламные листовки, макеты разнообразной полиграфической продукции.

К концу 1 года обучения блока «Компьютер – средство воплощения творческих идей» обучающиеся должны:

- Приобрести практические навыки работы на ПК. Знать основные функции, команды и клавиатурные сокращения.
- Знать основные возможности программ Microsoft Paint, Microsoft Word, их инструментарий.
- Приобрести навыки работы в каждой из программ.
- Научится самостоятельно придумывать оригинальное воплощение идеи задания и реализовывать ее в виде файла.
- Уметь подмечать в окружающей нас визуальной среде интересные композиционные, технические и содержательные мотивы и использовать их в своей работе.

К концу 2 года обучения блока «Медиатехнологии» обучающиеся должны:

- Знать основные возможности программы Microsoft Power Point.
- Приобрести твердые навыки работы в программе.
- Знать основные расширения файлов, использовать их возможности при работе.
- Уметь самостоятельно контролировать свою работу, обнаруживать в ней недостатки и добиваться их устранения.
- Научиться создавать готовую презентацию, соответствующую заданию, продуманную и удовлетворяющую техническим требованиям.

Условия реализации программы

1. Кадровое обеспечение (педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее или среднее специальное образование по специализации технического направления, обладать необходимыми знаниями по детской психологии и иметь курсы повышения квалификации по данному направлению).
2. Программно-методическое обеспечение.
3. Обязательное посещение занятий, дополняемых разнообразными формами внеклассной работы с обучающимися.
4. Максимальное использование наглядности, технических средств обучения, практическое оборудование при организации мероприятий по формированию навыков в области информационных технологий.

Формы аттестации

В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

- ✓ **Входное тестирование** - это оценка исходного уровня знаний, умений, навыков, сформированности компетенций обучающихся перед началом образовательного процесса. Проводится на первом занятии в форме тестирования обучающихся. Для первого года обучения проводится тестирование на выявление первичных знаний, умений и навыков. Для второго года

обучения на выявление знаний, умений и навыков, полученных в процессе 1 года обучения.
(Приложение 1)

- ✓ **Промежуточная аттестация** - это оценка качества усвоения обучающимися содержания программы по итогам полугодия. Проводится в форме конкурса-выставки творческих работ обучающихся. (Приложение 2)
- ✓ **Итоговая аттестация** – это оценка уровня достижений обучающихся по завершении образовательного курса программы. Проводится в форме защиты творческих проектов обучающихся. (Приложение 3)
- ✓ Участие в школьных, районных, областных и всероссийских выставках, конкурсах и акциях компьютерного дизайна

Организация процесса аттестации

Критерии оценки результативности (Приложение 4) не должны противоречить следующим показателям:

высокий уровень – успешное освоение обучающимся более 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации;
 средний уровень – успешное освоение обучающимся от 50% до 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации;
 низкий уровень – успешное освоение обучающимся менее 50% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, подлежащей аттестации.

Формы проверки освоения программы

Основными формами подведения итогов для всех годов обучения являются:

- текущая диагностика знаний, умений и навыков после изучения ключевых тем программы;
- выполнение завершающих индивидуальных или коллективных исследовательских работ по любой теме программы, представлением презентации;
- участие в районных и областных, всероссийских выставках, конкурсах и акциях компьютерного творчества.

Учебный план

1 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методически е пособия	Форма контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером Входное тестирование	Беседа, практикум	Объяснительно-иллюстративный демонстрационный	Презентация «ТБ при работе на ПК»	Входное тестирование
2	Раздел «Графический редактор Paint»	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Практические работы по теме	Практическая работа
3	Раздел «Основы Microsoft Word»	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Практические работы по теме.	Практическая работа

4	Итоговое занятие. Промежуточное тестирование	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Практические работы по теме	Промежуточное тестирование
---	---	-------------------	--	-----------------------------	----------------------------

2 год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Форма занятия	Приемы и методы	Методически е пособия	Форма контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером Входное тестирование	Беседа, практикум	Объяснительно-иллюстративный демонстрационный	Презентация «ТБ при работе на ПК»	Тест
2	Раздел «Основы Microsoft Power Point»	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Практические работы по теме.	Практическая работа. Защита проектов
3	Итоговое занятие, защита презентаций. Итоговое тестирование	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстративный, демонстрационный практикум	Практические работы по теме.	Практическая работа. Защита презентаций. Итоговое тестирование

Содержание учебного плана

1 год обучения

1 блок «Компьютер – средство воплощения творческих идей»

Вводное занятие - 1 часа (0,5 час – теория, 0,5 час-практика)

Занятие 1

Теория: безопасное поведение на улице, в подъезде, дома. Необходимые телефоны для чрезвычайных ситуаций.

Определение целей и задач курса «Компьютерное творчество». Устройство компьютера. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.

Практика: входное тестирование

Раздел «Графический редактор Paint» - 20 часов (10 часов - теории, 10 часов – практика)

Занятие 2-3

Теория: Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Изменение размера листа. Готовые фигуры. Роль клавиши Shift в построении правильных фигур и прямых линий. Контур и заливка. Толщина контура. Карандаш и кисть. Виды кистей. Заливки и обводки.

Практика: композиции из готовых фигур. Создание личной папки и сохранение в ней своих работ. Рисунок ночного/дневного неба (со звездами и планетами/с облаками и молниями). Композиция с использованием кистей и заливок. Использование готовых рисунков (раскрасок) для отработки функции заливки, удаления и дорисовывания деталей рисунка.

Занятие 4-5

Теория: инструмент «Текст». Параметры текста: гарнитура, размер, наклон и пр. Понятие «инициалы». Клавиша «Shift» для написания заглавных букв. Примеры шрифтовых композиций в искусстве: работы А. Капра и др.

Практика: пример написания текста. Композиция из инициалов. Шрифтовая композиция. Фигуры из шрифтов: стрелочка, домик и др.

Занятие 6-7

Теория: создание сложных форм, используя простые готовые формы. Приемы рисования дерева из готовых фигур. Копирование рисунков через буфер обмена Ctrl+C; Ctrl+V. Сказочное дерево. Примеры сказочных деревьев в литературе и изобразительном искусстве (в литературе: А.С. Пушкин, К. Чуковский, С. Маршак, Д. Родари; в изобразительном искусстве: И. Билибин, Овчинников).

Практика: создание разных видов формы крон деревьев: ель, лиственные деревья (береза, липа, плодовые и т.п.). Создание леса, рощи. Создание сказочного дерева.

Занятие 8-9

Теория: основы цветоведения. Цвет как выражение настроения работы (радостная, веселая, грустная, тревожная, таинственная и т.д.). Контрастные цвета. Оттенки. Гармоничное и негармоничное сочетание цветов. Примеры использования цвета в изобразительном искусстве. Использование разных типов заливок и контуров в готовых формах: масло, пастель, акварель и др.

Практика: использование готовых раскрасок для отработки осмысленного применения цвета. Дополнение композиции путем дорисовывания и копирования. Сюжетный рисунок с использованием разных типов заливок и контуров.

Занятие 10-11

Теория: ластик как инструмент закрашивания и рисования. Образ птицы в русском прикладном искусстве: гжель, палех, вышивка, книжные иллюстрации и др. Принципы декорирования изображений. Примеры использования декора в изобразительном искусстве. Использование кистей и ластика.

Практика: композиция «птица» или рыбка (жар-птица, петушок, голубь, сказочная/золотая и т.п.). Выполнение узоров ластиком. Использование декора в раскрасках. Самостоятельный рисунок (Золотая рыбка, Аленький цветочек, теремок и др.) с использованием декора.

Занятие 12-13

Теория: понятие «натюрморт». Примеры натюрморта в изобразительном искусстве (Стожаров, Ван Гог и др.) Тематические натюрморты: натюрморт художника, музыканта, астронома, школьника и др. Цветовая гамма и настроение натюрморта. Придание простым фигурам объема (создание граней и выделение света и тени). Примеры объемных рисунков.

Практика: раскраска «натюрморт», создание собственного натюрморта. Создание объемной звезды, многогранника, рамы и др.

Занятие 14-15

Теория: копирование рисунков через буфер обмена: Ctrl+C; Вставка Ctrl+V. рисование стилизованных лиц (рожиц) с помощью готовых форм. Создание настроения (веселых, грустных, удивленных, сердитых). Приемы изображения глазок, рта, бровей и др. для выражения эмоций.

Практика: создание многофигурной композиции путем копирования: лес, грибы, танковая армия и т.д. смешные рожицы. Колобок – сказочный герой.

Занятие 16-17

Теория: рисование стилизованных (мультишных) животных с помощью готовых форм (символ года, рыба, сова, кот и др.) Характерные признаки животных. Примеры изображения стилизованных животных в мультфильмах и книгах. Поиск картинок в библиотеке и размещение их на листе. Масштабирование. Примеры и приемы создания новогодней открытки.

Практика: создание рисунка с животными. Животное – Символ года. Создание новогодней (рождественской) открытки с текстом, используя имеющийся арсенал инструментов программы. Использование готовых изображений. Создание композиции из нескольких изображений на листе (2–4), одинаковых по высоте (и ширине).

Занятие 18-19

Теория: инструмент «выделение» и его использование:

– для удаления объектов или их частей

- для перемещения объектов
- для создания сложных форм
- для создания модульных композиций

Понятие модуля. Приемы создания модуля. Примеры модульных композиций.

Практика: создание композиции с помощью инструмента «выделение». Создание модульного сказочного зверя.

Занятие 20-21

Теория: создание платка с помощью инструментов: выделение, копирование, поворот. Принципы создания платка: центральная симметрия. Образцы платков (ПавловоПосадские, Архангельские, Ивановские и др.) Приемы создания квадрата и деления его на части. Создание открытки

Практика- 2 часа: создание платка (декоративного квадрата). Создание открытки к 23 февраля. Поздравление к 8 марта. Возможно использование (включение) готовых рисунков и фотографий, а также раскрасок. Использование текста.

Раздел «Основы Microsoft Word» - 14 часов (7 часов теории, 7 часов - практики)

Занятие 22-23

Теория: Microsoft Word – необходимая программа для школы (для сочинений, поздравлений, заявлений, объяснений, таблиц, альбомов и др.) Параметры стандартного документа: размер, ориентация, поля. Создание, сохранение, закрытие документа. Сохранение в процессе работы. Содержание титульного листа.

Практика: написание учебного отрывка текста. Создание альбома своих лучших работ. Создание титульного листа.

Занятие 24-25

Теория: ввод текста. Характеристики шрифта. Клавиатура. Передвижение курсора. Клавиша Shift– для написания заглавных букв. Пробел. Enter – переход на следующую строку. Знаки препинания на клавиатуре. Выравнивание. Проверка орфографии. Добавление и удаление листов. Вставка и удаление картинок. Подписи к картинкам.

Практика: создание альбома своих лучших работ. Сочинение и написание краткого рассказа о себе.

Занятие 26-27

Теория: нумерация страниц. Добавление декоративных элементов. Буквица. Создание оглавления.

Практика: создание альбома своих лучших работ (продолжение).

Занятие 28-29

Теория: создание обложки в программе Microsoft Word. Возможности дизайна, цвета, шрифтов и эффектов.

Практика: создание обложки к альбому.

Занятие 30-31

Теория: создание таблицы.

Практика: создание таблицы оценок своего класса.

Занятие 32-33

Теория: Верстка текста с картинками. Ввод готового текста из одного документа в другой. Форматирование: клавиатурное выделение всего текста, выравнивание и др. Вставка картинок.

Практика: верстка текста «Награды ВОВ» с иллюстрациями.

Занятие 34-35

Теория: создание обложки средствами Word. оформление страниц: цветные заголовки, буквицы, нумерация.

Практика: создание обложки.

Занятие 36

Практика: Итоговое занятие. Промежуточное тестирование

Содержание учебного плана 2 год обучения
2 блок «Медиатехнологии»
Вводное занятие - 1 час (0,5 час – теория, 0,5 часа-практика)

Занятие 1

Теория: Основы техники безопасности и противопожарной безопасности. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. Организационные вопросы. Организация рабочего места.

Практика: Диагностика и тестирование обучающихся на начало второго года обучения, на выявление ЗУН, полученных в процессе 1 года обучения.

Раздел «Основы Microsoft Power Point» -33 часа (17 часов - практики, 16 часов - теории)

Занятие 2-3

Теория: понятие «презентация». Интерфейс Microsoft PowerPoint. Понятие «слайд». Команда «дизайн» главного командного меню. Выбор оформления (в том числе цветового). Панель слайдов. Ввод текста. Шрифты, их характеристики. Создание плана презентации. Титульный экран. Команда «вставка» главного командного меню. Вставка рисунков (по одному на слайд). Введение текстов к рисункам. Создание, удаление и перемещение слайдов.

Практика: выбор дизайна и цветового оформления презентации. Создание титульного экрана. Ввод текста заголовка и данные автора презентации. Создание тематической презентации из 5-8 слайдов, включающих титульный экран, содержательную часть, экран выхода.

Занятие 4-5

Теория: богатство возможностей анимации. Анимация и переходы.

Практика: задание анимационных переходов при смене слайдов. Учебная работа. Разные варианты анимации для одного и того же объекта (Кто больше и у кого интереснее).

Занятие 6-7

Теория: параметры анимации (скорость, направление и др.)

применение разных возможностей анимации к разным объектам: к шрифтам (к заголовкам, к текстам, к картинкам и др.)

Практика: создание презентации «Море» из 3-4 слайдов. Отработка появления разных объектов (рыб, медуз, рачков, ракушек и др.), варианты применения анимации к разным объектам.

Занятие 8-9

Теория: команда «Работа с рисунками» главного командного меню. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, окраска, фильтры. Библиотека картинок (готовых рисунков).

Практика: создание учебной презентации, в которой один и тот же рисунок приобретает разный вид (цвет, фактуру и др.). Создание учебной презентации. Вставка картинок из библиотеки. Создать сюжетную историю из готовых картинок.

Занятие 10-11

Теория: работа с рисунками. Раздел «Формат». Расположение рисунков выше-ниже (передний план-задний план).

Практика: учебная презентация из 4-5 слайдов. Задания разного оформления одному и тому же рисунку. Создание презентации-поздравления.

Занятие 12-13

Теория: раздел «Фигуры». Использование вкладки «фигуры». Заливка и обводка. Создание сложных фигур из простых. Эффекты фигур.

Практика: создание презентации из готовых фигур (игрушки, город и др.). Создание сложных рисунков, используя эффекты фигур (Светофор, дом, снежные сугробы, зимние деревья и др.)

Занятие 14

Практика: создание презентации символ года. Создание анимационного поздравления к Новому году. Создание презентации на тему «Времена года» (Осень/зима...), используя фигуры.

Занятие 15-16

Теория: управляющие кнопки. Перемещение между слайдами. Понятие «Главное меню». Создание формы управляющих кнопок. Приемы создания сюжетного рекламного анимационного ролика (презентации).

Практика: создание презентации из 6-8 слайдов с использованием управляющих кнопок (музеи Смоленской области). Анимационный ролик (убирайте со стола, покраска автомобиля, о пользе зубных щеток и др.). Создание анимационного поздравления к празднику защитников Отечества.

Занятие 17-18

Теория: использование всплывающих фраз в облачках (вкладка «фигуры»). Информационная презентация с текстом. Ввод текста, параметры текста. Композиция текста и изображений. Заголовки и информация.

Практика: анимация басни «Ворона и лисица» с диалогом. Создание презентации «Залы Эрмитажа» с текстом.

Занятие 19-20

Теория: создание школьной (учебной) презентации. Смарт-фигуры. Примеры поздравительных анимаций.

Практика: создание презентации на темы учебной программы. Создание анимационного поздравления к 8 марта.

Занятие 21-22

Теория: триггеры.

Практика: создание игры-вопросника с использованием триггеров. Создание презентации с использованием триггеров (магазин, зоопарк, склад и т.д.)

Занятие 23-24

Теория: звуковое сопровождение презентации.

Практика: подвязывание звукового сопровождения к готовым презентациям.

Занятие 25-26

Теория: Вставка Video в презентацию.

Практика: Создание презентации (о животных, спорте и др.) с включением Video.

Занятие 27-28

Теория: понятие архитектурного ансамбля. Варианты записи презентации: для автоматического просмотра, для режима докладчика. Варианты просмотра.

Практика: создание презентации «Архитектурные ансамбли Москвы» с всплывающими названиями архитектурных объектов. Запись музыкального сопровождения. Презентация «Экспедиция» (археологическая, антарктическая, открытие Сибири и т.п.) Варианты записи и просмотра.

Занятие 29-30

Теория: Варианты записи презентации: для автоматического просмотра, для режима докладчика. Варианты просмотра.

Практика: Запись музыкального сопровождения. Презентация «Экспедиция» (археологическая, антарктическая, открытие Сибири и т.п.) Варианты записи и просмотра.

Занятие 31-32

Теория: Праздник Победы в ВОВ. Символы Победы.

Практика: анимационная открытка ко дню Победы.

Занятие 33-34

Теория: диаграммы для презентаций-отчетов. Вставка № слайда, даты, времени.

Практика: презентация «Погода за последний месяц» с использованием разных типов диаграмм. Презентация на тему экологии (окружающая среда, вода, воздух, утилизация отходов и т.п.) с включением времени и № слайдов.

Занятие 35-36

Теория: Итоговое занятие, защита презентаций, анализ конкурсных презентаций на тему летнего отдыха, туризма. Итоговое тестирование

Методическое обеспечение

Материально-техническое оснащение

№ п\п	Наименование рабочего материала и оборудования	Для одного обучающегося количество (шт.)	Для 10 обучающихся количество (шт.)	Для педагога количество (шт.)	Примечание
1.	Ручка обыкновенная	3	30	5	
2.	Карандаш простой	1	10	-	
3.	Тетрадь (48 листов)	1	10	-	
4.	Карандаши цветные (24 шт.)	1	10	-	
5.	Точилка	1	10	-	
6.	Ластик	1	10	-	
7.	Офисная бумага (для распечатки)	1 упаковка	10	1 упаковка	
8.	Диски CD (пустые)	5	20	5	
9.	Магнитная доска	-	-	1	
10.	Видеокамера	-	-	1	
11.	Черно-белый лазерный принтер	-	-	1	
12.	Цветной лазерный принтер	-	-	1	
13.	Сканер	-	-	1	
14.	Подключение к сети Интернет	1	10	1	
15.	Флеш-карты	1	10	2	4 GB
16.	Проектор			1	
17.	Экран			1	
18.	Фотоаппарат			1	
19.	Компьютеры ЖК	1	10	1	
20.	Ноутбук	-	-	1	
21.	Интерактивная доска	-	-	1	

Методы, формы и виды обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- Словесный (инструктажи, беседы, разъяснения);
- Наглядный (показ фото и видеоматериалов, скриншоты рабочих окон компьютерных программ);
- Практический (работа с аппаратно-программным обеспечением, показ готовых работ);
- Объяснительно - иллюстративный (рассказ, объяснение в сочетании с демонстрацией наглядности). Деятельность обучающихся сводится к восприятию, запоминанию и воспроизведению учебной информации, которое является основным критерием эффективности.
- Игровой (игровые занятия на развитие творческого воображения, подведение итогов, элементы соревнования).
- Инновационные методы (поисково-исследовательский, проектный);

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальная - подача учебного материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальна - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи, обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Использование современных технологий

Дополнительное образование детей - один из социальных институтов детства, который создан и существует для детей, их дополнительного развития. Это социально востребованная сфера, в которой основными заказчиками и потребителями образовательных услуг выступают общество и государство, дети и их родители. Обновление содержания педагогического процесса в учреждениях дополнительного образования детей возможно через использование современных педагогических технологий, направленных на разностороннее развитие ребенка с учетом его творческих способностей.

В работе дополнительного образования необходимо выбирать такие педагогические технологии, которые обладают развивающим потенциалом: будят мысль, обогащают чувства, образные представления, совершенствуют общую культуру общения и социального поведения в целом: обучение в сотрудничестве; личностное ориентирование; дифференцированное обучение.

В работе используются следующие современные образовательные технологии:

- здоровьесберегающие;
- проблемно – поисковые;
- проектные методы обучения;
- личностно – ориентированное обучение;
- технология уровневой дифференциации;
- технология использования игровых методов: ролевых, деловых и других игр;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- информационно – коммуникационные технологии.

Санитарно - гигиенические требованиями

Занятия должны проводиться в кабинете, соответствующем требованиям технике безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам. Кабинет должен хорошо освещаться и периодически проветриваться. Необходимо также наличие аптечки с медикаментами для оказания первой медицинской помощи.

Ключевые понятия

Анимация (компьютерная анимация, компьютерная мультипликация) – создание на экране дисплея изображения движущегося объекта.

Аудиофайл – файл, содержащий информацию в одном из звуковых форматов.

Видеофайл – файл, содержащий информацию в одном из видеоформатов.

Виртуальный объект – данные в цифровом формате, хранящиеся на электронных носителях информации и доступные как объект предметной деятельности в автономном или сетевом режиме с помощью специальных технических средств обработки информации (напр., компьютеров).

- А) ; В) ;
Б) ; Г) .

7. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?

- А) *.tif; В) *.bmp;
Б) *.gif; Г) *.jpeg.

8. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?

- А) ; В) ;
Б) ; Г) .

9. Какую команду нужно выполнить чтобы Растянуть/наклонить рисунок?

А) Рисунок → Растянуть/наклонить; В) Правка → Растянуть/наклонить;

Б) Вид → Растянуть/наклонить; Г) Палитра → Растянуть/наклонить.

10. В какой цвет превратится белый цвет после выполнения команды Рисунок→Обратить цвета?

- А) красный; В) серый;
Б) черный; Г) останется прежним.

Критерии оценок

Высокий уровень: 9-10 правильных ответов.

Средний уровень: 6-8 правильных ответов.

Низкий уровень: 5 и менее правильных ответов

Приложение 2

Промежуточная аттестация первого года обучения

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...

- а) Создания графического образа текста;
б) Редактирования вида и начертания шрифта;
в) Работы с графическим изображением;
г) Построения диаграмм.

2. Укажите инструменты графического редактора:

- а) Ластик; б) Карандаш; в) Ножницы;
г) Ручка; д) Прямоугольник; е) Распылитель.

3. Укажите элементы окна программы Paint:

- а) палитра; б) рабочая область; в) панель форматирования;
г) панель инструментов; д) кнопка Закрыть; е) полосы прокрутки.

4. Какая строка окна программы отображает координаты курсора:

- а) панель форматирования; б) строка заголовка; в) строка меню;
г) палитра; д) строка состояния; е) панель атрибутов текста.

5. Кнопка сворачивания окна программы:

- а)  б)  в) 






6. Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- а) Заливка; б) Валик; в) Кисть; г) Карандаш.

7. Инструмент «Масштаб»:

- а) Изменяет размер области рисунка; б) Изменяет размер рисунка на печать;
в) Изменяет размер рисунка на экране; г) Изменяет размер рисунка в файле.

8. Чтобы изменить шрифт необходимо:

- а) Щелкнуть по , Формат → Шрифт;
- б) Щелкнуть по , Вид → Панель атрибутов текста;
- в) Щелкнуть по  ;
- г) Щелкнуть по , щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста.

9. Фрагмент - это...

- а) Прямоугольная часть рисунка любого размера;
- б) Произвольная часть рисунка;
- в) Файл с рисунком;
- г) Рисунок → Очистить.

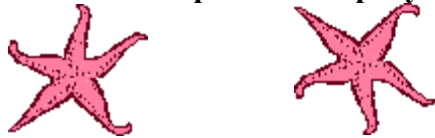
10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...

- а) Точка экрана (пиксель);
- б) Объект (прямоугольник, круг и т.д.);
- в) Палитра цветов;
- г) Знакоместо (символ).

11. Палитрами в графическом редакторе являются...

- а) линия, круг, прямоугольник;
- б) карандаш, кисть, ластик;
- в) выделение, копирование, вставка;
- г) наборы цветов.

12. Какое действие произвели с рисунком?



- а) Отразили сверху вниз
- б) Наклонили
- в) Растянули

13. Какая клавиша позволяет нарисовать круг?

- а) Ctrl
- б) Shift
- в) Alt

14. Что из перечисленного относится к инструментам?

- а) Многоугольник
- б) Линия
- в) Кисть

15. Какой командой можно запустить программу MS Paint?

- а) Программы / Стандартные / Paint
- б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint
- в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint

16. Какая последовательность команд позволяет растянуть объект?

- а) Рисунок / Растянуть/наклонить ...
- б) Вид / Растянуть/наклонить ...
- в) Вид / Рисунок / Растянуть/наклонить ...

17. Сколько действий позволяет отменить сочетание клавиш Ctrl+Z?

- а) 1
- б) 2
- в) 3

18. Какая клавиша позволяет при перетаскивании объекта оставлять за ним след?

- а) Shift
- б) Alt
- в) Ctrl

19. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для выделения прямоугольной области рисунка;
- б) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- в) Для введения текста;
- г) Для рисования ломаной линии.

20. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для введения текста;
- б) Для рисования прямоугольников;
- в) Для выделения области рисунка произвольной формы;
- г) Для выделения прямоугольной области рисунка.

21. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для удаления фрагментов рисунка;

- б) Для рисования линий произвольной формы;
- в) Для введения текста;
- г) Для изменения масштаба просмотра рисунка.

Критерии оценок

Высокий уровень: 16-21 правильных ответов.

Средний уровень: 10-15 правильных ответов.

Низкий уровень: 9 и менее правильных ответов

Приложение 3

Итоговая аттестация второго года обучения

Правильный вариант ответа отмечен знаком +

1. Какую клавишу нужно нажать, чтобы вернуться из режима просмотра презентации:

- Backspace.

+ Escape.

- Delete.

2. Выберите правильную последовательность при вставке рисунка на слайд:

+ Вставка – рисунок.

- Правка – рисунок.

- Файл – рисунок.

3. Есть ли в программе функция изменения цвета фона для каждого слайда?

+ Да.

- Нет.

- Только для некоторых слайдов.

4. Microsoft PowerPoint нужен для:

- Создания и редактирования текстов и рисунков.

- Для создания таблиц.

+ Для создания презентаций и фильмов из слайдов.

5. Что из себя представляет слайд?

- Абзац презентации.

- Строчку презентации.

+ Основной элемент презентации.

6. Как удалить текст или рисунок со слайда?

- Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Backspace.

- Щелкнуть по ненужному элементу ПКМ и в появившемся окне выбрать «Удалить».

+ Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Delete.

7. Какую клавишу/комбинацию клавиш необходимо нажать для запуска демонстрации слайдов?

- Enter.

+ F5.

- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+Shift.

8. Какую клавишу/комбинацию клавиш нужно нажать, чтобы запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?

- Enter.

+ Зажать комбинацию клавиш Shift+F5.

- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+F5.

9. Каким образом можно вводить текст в слайды презентации?

- Кликнуть ЛКМ в любом месте и начать писать.

+ Текст можно вводить только в надписях.

- Оба варианта неверны.

тест 10. Какую функцию можно использовать, чтобы узнать, как презентация будет смотреться в напечатанном виде?

- + Функция предварительного просмотра.
- Функция редактирования.
- Функция вывода на печать.

11. Какой способ заливки позволяет получить эффект плавного перехода одного цвета в другой?

- Метод узорной заливки.
- Метод текстурной заливки.
- + Метод градиентной заливки.

12. В Microsoft PowerPoint можно реализовать:

- Звуковое сопровождение презентации.
- Открыть файлы, сделанные в других программах.
- + Оба варианта верны.

13. Выберите пункт, в котором верно указаны все программы для создания презентаций:

- PowerPoint, WordPress, Excel.
- PowerPoint, Adobe XD, Access.
- + PowerPoint, Adobe Flash, SharePoint.

14. Как запустить параметры шрифта в Microsoft PowerPoint?

- Главная – группа абзац.
- + Главная – группа шрифт.
- Главная – группа символ.

15. Объектом обработки Microsoft PowerPoint является:

- Документы, имеющие расширение .txt
- + Документы, имеющие расширение .ppt
- Оба варианта являются правильными.

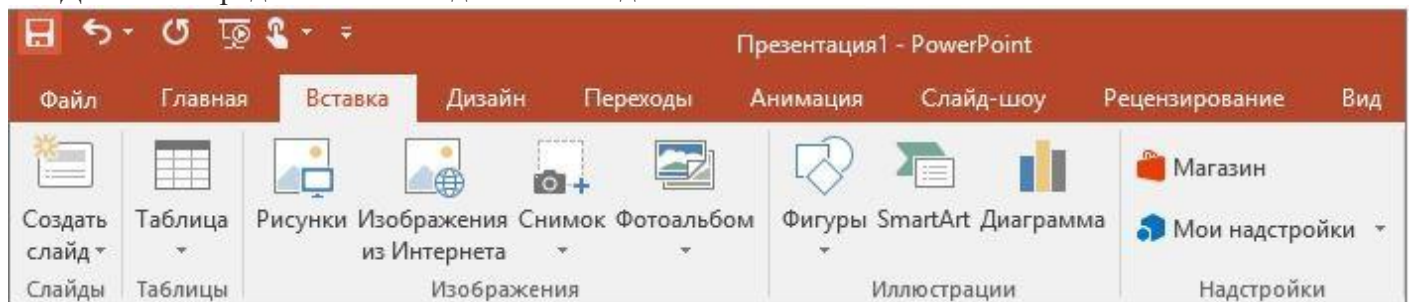
16. Презентация – это...

- Графический документ, имеющий расширение .txt или .psx
- + Набор картинок-слайдов на определенную тему, имеющий расширение .ppt
- Инструмент, который позволяет создавать картинки-слайды с текстом.

17. Для того чтобы активировать линейки в Microsoft PowerPoint, нужно выполнить следующие действия:

- В меню Вид отметить галочкой пункт Направляющие.
- В меню Формат задать функцию Линейка.
- + В меню Вид отметить галочкой пункт Линейка.

18. Для чего предназначена данная вкладка в Microsoft PowerPoint?

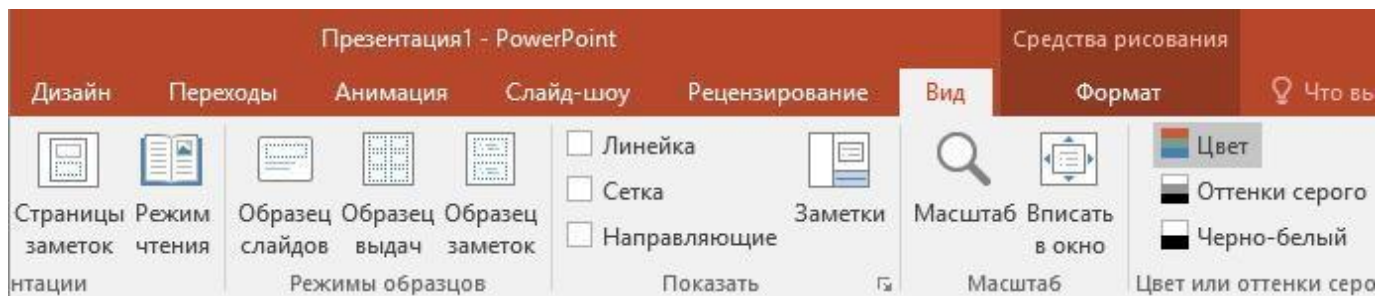


- Для создания переходов между слайдами, удаления слайдов, изменения цвета фона и настройки рабочей области.

+ Для вставки в презентацию графиков, изображений, диаграмм и так далее.

- Для изменения параметров шрифта, выбора шаблонов, настройки цветовых параметров и разметки слайдов.

19. Для чего предназначена данная вкладка в Microsoft PowerPoint?



- Для задания параметров текста, настройки цветовых схем, добавления шаблонов и разметки слайдов.

+ Для выбора способа просмотра презентации, сортировки слайдов, для показа линеек, сетки и направляющих.

- Для добавления комментариев, проверки орфографии и сравнения презентаций.

тест_20. Что произойдет, если нажать клавишу Delete, находясь в режиме редактирования текста?

- Весь набранный текст удалится.

+ Удалится последняя буква слова.

- Удалится последнее слово.

21. Какие функции нужно выполнить, чтобы добавить текстовый объект в презентацию?

- Кликнуть левой кнопкой мыши по рабочей области и начать писать (как в Word).

+ Пройти путь Вставка – Объект – Текст и начать писать.

- Пройти путь Панель рисования – Надпись и начать писать.

22. Меню Цветовая схема в Microsoft PowerPoint нужна для:

- Изменения параметров шрифта.

- Добавления узора на слайд.

+ Редактирования цветовых параметров в презентации.

23. Шаблон оформления в Microsoft PowerPoint – это:

+ Файл, который содержит стили презентации.

- Файл, который содержит набор стандартных текстовых фраз.

- Пункт меню, в котором можно задать параметры цвета презентации.

24. Что произойдет, если нажать клавишу BackSpace, находясь в режиме редактирования текста?

+ Удалится первая буква слова.

- Удалится последняя буква слова.

- Удалится последнее слово.

25. Чтобы создать новый слайд в презентации, нужно пройти следующий путь:

- Вкладка Вид – Слайд.

- Вкладка Файл – Создать – Новый слайд.

+ Вкладка Вставка – Создать слайд.

26. Что из себя представляет программа PowerPoint?

+ Программное обеспечение Microsoft Office для создания статичных и динамичных презентаций.

- Программное обеспечение для создания и обработки табличных данных.

- Программное обеспечение для работы с векторной графикой.

27. Составная часть презентации, которая содержит в себе все основные объекты, называется:

-Слой.

- Картинка.

+ Слайд.

28. Какая кнопка на панели Рисование изменяет цвет контура фигуры?

- Изменение цвета.

- Тип штриха.

+ Цвет линий.

29. Как вставить диаграмму в презентацию PowerPoint?

- Настройки – Добавить диаграмму.

- + Вставка – Диаграмма.
 - Вид – Добавить диаграмму.
- тест-30. Что случится, если нажать клавишу F5 в PowerPoint?
- Откроется Меню справки.
 - Откроется окно настройки слайдов.
 - + Начнется показ слайдов.
31. Что такое презентация в программе PowerPoint?
- + Набор слайдов, подготовленный в программе для просмотра.
 - Графические диаграммы и таблицы.
 - Текстовый документ, содержащий набор изображений, рисунков, фотографий и диаграмм.
32. Запуск программы PowerPoint можно осуществить с помощью такой последовательности действий:
- Пуск – Главное меню – Программы – Microsoft Power Point.
 - Панель задач – Настройка – Панель управления – Microsoft Power Point.
 - + Рабочий стол – Пуск – Microsoft Power Point.
33. С помощью какой кнопки на панели Рисования в PowerPoint можно изменить цвет внутренней области фигуры?
- + Цвет заливки.
 - Стиль заливки.
 - Цвет контура.
34. Как прикрепить фон к слайду в презентации PowerPoint?
- Формат – Фон – Применить.
 - Формат – Фон – Применить ко всем.
 - + Вид – Оформление – Фон.
35. Анимационные эффекты для выбранных объектов на слайде презентации задаются командой:
- Показ слайдов – Настройка анимации.
 - + Показ слайдов – Эффекты анимации.
 - Показ слайдов – Параметры презентации и слайдов.
36. В каком расширении по умолчанию сохраняются презентации в PowerPoint?
- + . ppt
 - . jpg
 - . pps
37. Для того чтобы установить в PowerPoint нужное время перехода слайдов, необходимо:
- Пройти путь Показ слайдов – Настройка временных интервалов.
 - + Пройти путь Переход слайдов – Продвижение, задать параметры и применить настройки.
 - Пройти путь Настройки анимации – Время – Применить.

Критерии оценок

Высокий уровень: 27-37 правильных ответов.

Средний уровень: 16-26 правильных ответов.

Низкий уровень: 15 и менее правильных ответов

Приложение 4

**Критерии оценки результативности
образовательной деятельности
на аттестационном занятии**

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
<ul style="list-style-type: none"> - устойчивая мотивация только в некоторой части занятия - отсутствие увлечённости в выполнении некоторых упражнений - отказывается выполнять некоторые самостоятельные задания - иногда отказывается работать в группе с некоторыми детьми - стесняется высказываться перед своей группой - частые пропуски занятий без уважительной причины - не принимает участия в открытых занятиях, конкурсах - низкая скорость принятия решений 	<ul style="list-style-type: none"> - положительная мотивация к занятию вообще - увлечён при выполнении заданий - испытывает затруднения при выполнении самостоятельных заданий - не активен в работе малых групп - испытывает стеснение на открытых занятиях - пропускает занятия только по уважительным причинам - средняя скорость принятия решений 	<ul style="list-style-type: none"> - устойчивая мотивация к занятиям - активность и увлечённость в выполнении заданий - умеет конструктивно работать в малой группе любого состава - творческий подход к выполнению всех упражнений, изученных за определённый период обучения - пропускает занятия очень редко, предупреждая о пропуске - высокая скорость принятия решений