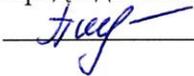


**Комитет образования администрации города Тамбова Тамбовской области
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»**

Рекомендована к утверждению
Методическим советом МБУДО ЦДОД
Протокол от 30.05.2023 №4
Председатель методического совета
 Пищугина Т.А.



Утверждаю
Директор МБУДО ЦДОД
Кальдишева О.Г.
Приказ от 30.05.2023 г. № 254

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности

«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»

Возраст обучающихся: 10-15 лет

Срок реализации: 5 лет

Автор-составитель: Бажилина Татьяна Альбертовна,
педагог дополнительного образования детей

г. Тамбов, 2023

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы компьютерной грамотности»
3. Сведения об авторе-составителе 3.1. Ф.И.О., должность	Бажилина Татьяна Альбертовна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе 4.1. Нормативная база	ФЗ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция дополнительного образования детей до 2030 года»; Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; Постановление Главного государственного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
4.2. Тип	авторская
4.3. Направленность	техническая
4.4. Уровень содержания	продвинутый
4.5. Область применения	дополнительное образование
4.6. Продолжительность обучения	5 лет
4.7. Год разработки программы	2004
4.8. Возрастная категория обучающихся	7-12 лет

Блок № 1. «Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы» Пояснительная записка

Данная программа имеет техническую направленность и практико-ориентированный характер обучения.

Программа создает условия для умственного развития учащихся в процессе овладения практическими навыками работы с компьютером, позволяет развивать ключевые компетентности средствами дополнительного

образования; концентрировать педагогическое внимание на индивидуальных интересах учащихся, своевременно идентифицировать проблемы обучения; осуществлять реальную педагогическую поддержку учащегося в достижении им поставленных образовательных целей; реализовать права каждого на выбор содержания, способов и темпа освоения образовательной программы; конструировать оптимальный учебно-методический комплекс программы дополнительного образования детей.

Актуальность дополнительной образовательной программы заключается в ее личностно-деятельностном характере образовательного процесса, который способствует развитию мотивации личности к познанию и самореализации.

Программа позволяет реализовать дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы, основанные на гипертекстовой структуре и мультимедиа, дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями.

Данная дополнительная образовательная программа направлена на создание единого образовательного пространства города, усиления взаимодействия дополнительного образования детей с общеобразовательными учреждениями.

В современном обществе навыки работы с компьютером востребованы во всех областях деятельности. Программа построена с учетом запросов и потребностей учащихся, дает возможность творческого развития по силам, интересам и в индивидуальном темпе; побуждает к саморазвитию и самовоспитанию, к самооценке и самоанализу, воспитывает творческую личность, способную к самоопределению в быстро меняющемся, динамичном мире.

Особенности и **новизна** образовательной программы заключаются в ее прикладном характере, использовании мультимедийных программ и видеозаписей, которые помогают детям с интересом освоить изучаемый на занятиях материал. Программа носит обучающее-развивающий характер, развивает самостоятельность мышления, творческие способности детей, коммуникативные навыки.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она позволяет ребенку не только научиться практическим приемам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования персональных компьютеров для создания презентаций, обработки цифровых изображений, видеоматериалов и т.д., но и развивать творческие способности, мышление, активную гражданскую позицию.

Отличительные особенности программы:

Программа ориентирована на сотрудничество участников образовательного процесса, что позволяет формировать личную ответственность обучающихся за собственное образование, развивает

творческие и аналитические способности, умение работать сообща, социальные навыки.

Адресат программы:

Данная программа разработана для детей 9-15 лет, проявляющих повышенный интерес к компьютерной технике.

Обучение информационным технологиям с ранних лет – требование времени. Ни одна сфера жизни сегодня не обходится без компьютера. Знания современной техники и программных продуктов - являются необходимым. Опыт показывает, что практические навыки в области информационной культуры, которые имеют школьники 13-15 лет по своему качеству и содержанию бессистемные, узкие, шаблонные, непрочные. Поэтому, в то время, когда учащимся уже требуется активно пользоваться ресурсами информационно-технической среды для изучения курсов основного образования, в целях саморазвития, профессионального самоопределения, они только начинают получать первые систематические знания по информатике. Программа позволяет начать обучение детям, которые учатся еще в начальной школе. Это возможно, так как к этому времени ребенок уже осознает себя учеником и умеет анализировать информацию. Занятия по данной программе не только не только способствуют повышению интереса к обучению, но и повышают эффективность обучения, развивают ребенка всесторонне, формируют культурно и социально значимые навыки. Одновременно закладывается основа для эффективного использования и дальнейшего изучения информационных технологий на этапе основного образования.

С ранних лет необходимо, чтобы ребенок осознал, что компьютер - это удобный инструмент, который поможет реализовать его идеи. Компьютерные технологии позволяют ставить перед учащимся начальной школы познавательные и творческие задачи и, с опорой на наглядность, помогают ему их решать.

Программа охватывает различные области: программирование, сайтостроение, компьютерную графику, 3D моделирование, видеомонтаж. Она имеет блочную структуру, поэтому дети, которым ближе техническая направленность и дети, которые имеют творческие задатки, могут выбрать себе занятие по душе и выбирать порядок прохождения блоков по своему желанию.

Цель программы – создание условий для развития навыков проектной деятельности, реализации интересов детей и подростков в техническом творчестве, развитие творческих способностей и логического мышления.

Программа рассчитана на изучение основ компьютерной грамотности в системе дополнительного образования детей в течение пяти учебных лет: первый блок и третий - 144 часа, так как их выбирают в основном младшие школьники, остальные блоки - 216 часов.

Общее количество часов: 1152

Режим занятий:

Первый и третий блоки:

Два раза в неделю по два академических часа с перерывом между занятиями в 10 минут.

Второй, третий (продвинутый уровень содержания), четвертый и пятый блоки:

Три раза в неделю по два академических часа, или два раза в неделю по три академических часа с перерывом между занятиями в 10 минут.

Условия набора в учебные группы:

Для обучения принимаются все желающие, независимо от стартовых возможностей. Предусматривается зачисление учащихся в группы второго и последующих блоков по итогам тестирования.

Обучение осуществляется в очной форме, в группах постоянного состава.

Программа имеет блочно-модульное строение. Содержание программы организуется по блочному принципу и охватывает различные направления работы с компьютером. Порядок прохождения блоков не имеет принципиального значения, и дети могут выбирать направления, интересные им в данный момент.

Содержание программы

1 блок

Первый блок – основы работы с компьютером. Занимаются учащиеся в количестве 15 человек. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа. На занятиях учащиеся знакомятся с современным программным обеспечением и формируют умения применять технологии решения задач по обработке текстовой, числовой, графической и видео информации.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**
обучающие

расширить начальные и специальные умения и навыки работы за компьютером;

воспитательные

сформировать общекультурные навыки работы с информацией;
способствовать воспитанию толерантности, культуры общения и поведения;

развивающие

развить умение работать с литературой и справочными файлами, ориентироваться в информационном пространстве, анализировать, обобщать, делать выводы;

способствовать формированию активного познавательного интереса к ИКТ;

развить умения организации собственной учебной деятельности;

Учебный план 1 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор. (час.)	прак (час.)	
	Введение	2	1	1	Мониторинг ЗУН; Задания на определение уровня подготовки учащихся
1.	Компьютер и программное обеспечение	12	6	6	Угадка по устройству компьютера и истории создания компьютерной техники
1.1.	История развития компьютерной техники	2	1	1	
1.2.	Архитектура компьютера	2	1	1	
1.3.	Разновидности компьютерных программ	2	1	1	
1.4.	Файловая система	2	1	1	
1.5.	Операционные системы	2	1	1	
1.6.	Антивирусные программы	2	1	1	
2.	Технология создания презентаций	34	13	15	Творческий проект
2.1.	Обзор программного обеспечения для создания презентаций	2	1	1	
2.2.	Технология работы со слайдами	2	1	1	
2.3.	Технология работы с изображениями	2	1	1	
2.4.	Принцип изменения дизайна и настройка размера	2	1	1	
2.5.	Технология работы с таблицами и диаграммами	4	1	1	
2.6.	Технология работы с видео и аудио информацией	4	1	1	
2.7.	Технология управления анимацией	2	1	1	
2.8.	Технология демонстрации презентации	2	1	1	
2.9.	Виды презентаций	2	1	1	
2.10.	Творческий проект «Творческая презентация»	4	1	3	
2.11.	Творческий проект «Исследовательская презентация»	8	3	3	
3.	Технология обработки текстовой информации	26	11	15	Контрольная работа
3.1.	Технология набора и форматирования текста	2	1	3	

3.2.	Принципы работы с графическими объектами	2	1	3	Творческий проект
3.3.	Технология работы со списками	2	1	3	
3.4.	Технология работы с таблицами	2	1	3	
3.5.	Технология использования графических возможностей Word для создания схем	2	1	3	
3.6.	Технология применения колонок, использование рамок	2	1	3	
3.7.	Технология работы с формулами	2	1	1	
3.8.	Технология работы над многостраничным документом	2	1	1	
3.9.	Последовательность подготовки документа к печати	2	1	1	
3.10.	Творческий проект «Я - издатель»	8	2	6	
4.	Технология обработки графической информации (векторной)	16	6	10	
4.1.	Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами	2	1	1	Викторина «Инструменты компьютерного художника» Творческий проект
4.2.	Графические примитивы.	2	1	1	
4.3.	Технология трансформации объектов	2	1	1	
4.4.	Технология работы с текстом	2	1	1	
4.5.	Технология использования готовых векторных изображений.	2	1	1	
4.6.	Творческий проект «Я – художник»	6	1	5	
5.	Технология обработки графической информации (растровой)	18	7	11	
5.1.	Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией	2	1	1	Творческий проект
5.2.	Панель инструментов	2	1	1	
5.3.	Технология работы с текстом	2	1	1	
5.4.	Технология создания рамок	2	1	1	
5.5.	Технология создания анимированных изображений	4	1	1	
5.6.	Творческий проект «Я - компьютерный дизайнер»	6	1	5	
6	3D моделирование в paint 3D	16	6	10	
6.1.	Обзор программного обеспечения для работы с 3D моделями	2	1	1	Творческий проект
6.2.	Технология использования библиотеки 3D моделей	2	1	1	
6.3.	Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект	2	1	1	
6.4.	Технология использования эффектов	2	1	1	

6.5.	Технология работы с текстом	2	1	1	
6.6.	Творческий проект «Я - 3D-дизайнер»	6	1	5	
7.	Технология обработки числовой информации	18	8	10	
7.1.	Технология ввода и редактирования информации	2	1	1	Игра-зачет
7.2.	Технология создания таблиц	2	1	1	
7.3.	Технология использование функции суммы	2	1	1	
7.4.	Технология использования абсолютной относительной адресации	2	1	1	
7.5.	Алгоритм использования формул и функций	2	1	1	
7.6.	Технология использования диаграмм	2	1	1	
7.7.	Технология использования данных и проверки вводимых значений	4	1	3	
7.8.	Технология работы со ссылками.	2	1	1	
	Итоговое занятие	2	1	1	Творческий отчет Мониторинг ЗУН
	ИТОГО:	144			

Содержание учебного плана 1 блока

Введение

Теория:

Компьютерная техника в современном мире.

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места.

Практическая работа:

Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися объединения прошлых лет.

Начальное диагностическое обследование учащихся.

1. Компьютер и программное обеспечение

1.1. История развития компьютерной техники

Теория:

История возникновения компьютерной техники.

Пять поколений компьютерной техники.

Практическая работа:

Работа с клавиатурными тренажерами. Викторина по истории развития компьютерной техники.

1.2. Архитектура компьютера

Теория:

Устройства ввода информации (клавиатура, мышь, сканер, цифровые камеры, микрофон и звуковая карта).

Устройства вывода информации (монитор, принтер, плоттер, акустические системы).

Устройства хранения информации (магнитные и оптические носители информации).

Практическая работа:

Работа с клавиатурными тренажерами. Запись информации на флеш-носители информации. Угадайка по устройству компьютера.

1.3. Разновидности компьютерных программ

Теория:

Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования. Программное управление работой компьютера.

Практическая работа:

Работа с клавиатурными тренажерами. Работа в группах по определению назначения компьютерных программ.

1.4. Файловая система

Теория:

Файлы и их представление с помощью графического интерфейса.

Разновидности файлов, правила работы с ними.

Практическая работа:

Работа с клавиатурными тренажерами. Создание, удаление, копирование, переименование файлов и папок. Запись файлов и папок на магнитные и оптические носители.

1.5. Операционные системы

Теория:

Операционная система Windows 10. Основные объекты графического интерфейса (окна, панели, значки, ярлыки). Обзор программного обеспечения, установленного на компьютере.

Практическая работа:

Загрузка операционной системы. Работа с меню пуск. Запуск программ. Настройки рабочего стола и установка заставок. Работа с панелью управления (настройка даты и времени, изменение параметров указателей мыши, настройка учетных записей). Определение конфигурации компьютера.

1.6. Антивирусные программы

Теория:

Компьютерные вирусы и антивирусные программы.

Обобщение и закрепление материала по теме «Компьютер и программное обеспечение»

Практическая работа:

Запуск антивирусных программ, диагностика компьютера на наличие вирусов. Викторина «Компьютер и программное обеспечение»

2. Технология создания презентаций

2.1. Обзор программного обеспечения для создания презентаций

Теория:

Обзор ПО для создания презентаций. Классификация и применение презентаций. Показ и обсуждение работ учащихся прошлых лет. Планирование работы.

Практическая работа:

Загрузка ПО, самостоятельное исследование их возможностей.

2.2. Технология работы со слайдами

Теория:

Создание слайдов. Дублирование, удаление. Изменение порядка слайдов в презентации. Скрытие слайдов.

Практическая работа:

Создание слайдов, перемещение слайдов, скрытие и удаление, дублирование

2.3. Технология работы с изображениями

Теория:

Вставка и форматирование объектов в слайдах. Фигурный текст. Графические объекты. Форматы графических объектов. Рисунок. Gif изображения.

Практическая работа:

Вставка графических объектов. Перемещение. Изменение размеров и порядка следования слоев

2.4. Принцип изменения дизайна и настройка размера

Теория:

Настройка размеров и ориентации слайдов. Использование готовых дизайнов и самостоятельное создание шаблона.

Практическая работа:

Создание презентаций с использованием готовых дизайнерских шаблонов. Самостоятельное создание дизайна презентации. Изменение дизайна.

2.5. Технология работы с таблицами и диаграммами

Теория:

Применение таблиц. Настройка дизайна. Добавление и удаление ячеек. Изменение размера таблиц. Вставка диаграмм и смарт объектов.

Практическая работа:

Построение таблиц, диаграмм, смарт объектов. Изменение дизайна, размеров.

2.6. Технология работы с видео и аудио информацией

Теория:

Типы видео и аудио файлов. Технология использования видео и аудио информации. Настройка размеров. Настройка показа видео и аудио информации.

Практическая работа:

Вставка аудио информации на слайд. Вставка видео информации на слайд. Настройка показа.

2.7. Технология управления анимацией

Теория:

Технология использования анимации изображений. Технология использования анимации текста. Настройка анимации.

Практическая работа:

Создание слайдов с анимированными изображениями, текстом. Настройка последовательности анимации.

2.8. Технология демонстрации презентации

Теория:

Технология настройки показа слайдов. Автоматический и ручной показ. Настройка времени. Речевое сопровождение слайда.

Практическая работа:

Настройка презентации для автоматического показа. Настройка времени показа слайдов. Создание примечаний.

2.9. Виды презентаций

Теория:

Виды презентаций. Творческие презентации. Линейные и нелинейные презентации. Обучающие презентации. Исследовательские.

Практическая работа:

Создание нелинейной презентации

2.10 Творческий проект «Творческая презентация»

Теория:

Области применения творческих презентаций. Просмотр и обсуждение готовых работ.

Практическая работа:

Создание творческой презентации.

2.11. Творческий проект «Исследовательская презентация»

Теория:

Области применения исследовательских презентаций. Просмотр и обсуждение готовых работ.

Практическая работа:

Разработка идеи. Цели и задач. Постановка вопросов исследования. Создание исследовательской презентации.

3. Технология обработки текстовой информации

3.1. Технология набора и форматирования текста

Теория:

Текстовый редактор MS Word. Главное меню. Основные приемы набора и редактирования текста (выделение, вырезание, копирование вставка). Основы форматирования текста. Основные объекты в документе (символ, абзац) и операции над ними Панель форматирования.

Практическая работа:

Создание, редактирование и форматирование текстов. Набор текста, копирование текста, удаление части текста, изменение местоположения частей текста. Выравнивание текста. Установка отступов, изменение интервалов. Изменение шрифта, размера, цвета, начертания символов. Создание типовых документов (заявление, объявление).

3.2. Принципы работы с графическими объектами

Теория:

Форматы графических объектов. Вставка готовых графических объектов. Масштабирование изображения с использованием мыши или главного меню. Размещение рисунков в тексте. Вставка декоративного текста WordArt.

Работа с панелью рисования. Настройка панели. Обрамление и заливка.

Практическая работа:

Создание документов с использованием готовых изображений. Создание изображений с помощью панели рисования. Создание текста с рисунками (письмо инопланетянину).

3.3. Технология работы со списками

Теория:

Разновидности списков. Использование списков. Маркированные списки. Изменение маркера. Нумерованные списки способы изменения нумерации. Многоуровневые списки.

Практическая работа:

Создание маркированных списков. Изменение цвета, шрифтов, маркеров. Создание нумерованных списков и их форматирование. Создание многоуровневых списков.

3.4. Технология работы с таблицами

Теория:

Использование главного меню для создания таблиц. Автоформат таблиц. Сортировка объектов таблицы. Изменение ширины столбцов. Добавление и удаление столбцов, строк.

Практическая работа:

Создание простых таблиц. Сортировка по заданному параметру. Создание таблиц с разбиением и объединением ячеек. (Табель успеваемости). Создание таблиц по образцу.

3.5. Технология использования графических возможностей Word для создания схем

Теория:

Применение схем. Цветовой баланс. Объемные объекты. Использование теней.

Практическая работа:

Создание схемы «Мое генеалогическое древо». Создание схемы «Чему я научусь на занятиях».

3.6. Технология применения колонок, использование рамок

Теория:

Рамка как способ выделения части текста. Использование рамок для оформления документа. Правила оформления титульного листа доклада. Использование колонок для оформления текста. Изменение числа колонок, их ширины, промежутков.

Практическая работа:

Оформление титульного листа к докладу с помощью рамок. Выбор темы газетной заметки. Набор газетной заметки с использованием колонок.

3.7. Технология работы с формулами

Теория:

Области применения документов с формулами. Обзор способов создания формул в текстовом редакторе.

Практическая работа:

Создание формул с помощью параметров оформления символов. Создание формул с помощью символов стандартных шрифтов. Создание формул с помощью встроенного редактора формул.

3.8. Технология работы над многостраничным документом

Теория:

Работа с многостраничными документами. Нумерация страниц документа. Использование колонтитулов. Создание ссылок. Оформление оглавления.

Практическая работа:

Создание документа, содержащего разные колонтитулы для четных и нечетных страниц. Создание листа с оглавлением.

3.9. Последовательность подготовки документа к печати

Теория:

Подготовка документа к печати: поля, колонтитулы, размер и ориентация страниц. Печать документов. Вызов контекстно-зависимого меню. Предварительный просмотр печатаемого документа.

Практическая работа:

Вывод на печать.

3.10. Творческий проект «Я - издатель»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта. Оформление работы (детская сказка или сборник стихов, доклад) с использованием текстового редактора. Вывод на печать. Выставка и защита работ.

4. Технология обработки графической (векторной) информации

4.1. Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами

Теория:

Классификация графических изображений. Обзор графических редакторов. Показ работ учащихся прошлых лет: стендов, буклетов, грамот, открыток. Обсуждение работ. Планирование работы.

Практическая работа:

Загрузка графических редакторов, самостоятельное исследование их возможностей.

4.2. Графические примитивы

Теория:

Инструменты выделения и рисования. Операции над вершинами. Преобразование в кривые.

Практическая работа:

Создание графических примитивов с помощью инструментов рисования. Изменение формы графических примитивов.

4.3. Технология трансформации объектов

Теория:

Масштабирование, вращение, объектов. Соединение, пересечение и объединение.

Практическая работа:

Создание графических объектов и их трансформация по образцу.

4.4. Технология работы с текстом

Теория:

Фигурный и простой текст. Текстовые блоки. Возможность обтекание объектов текстом. Надписи по кривой. Изменение цвета надписи и отдельных букв. Инструмент «Живопись»

Практическая работа:

Создание текста на логотипах. Создание надписей для комиксов. Создание надписей нестандартной величины. Создание надписей с использованием инструмента «Живопись». Изготовление медалей.

4.5. Технология использования готовых векторных изображений

Теория:

Главное меню программы CorelDraw. Точечные и векторные изображения. Импортирование готовых изображений. Корректировка цвета и формы. Масштабирование объектов.

Практическая работа:

Формирование изображений с использованием готовых векторных объектов.

4.6. Творческий проект «Я – художник»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта (изготовление логотипов, медалей, рисунков).
Выставка и защита работ.

5. Технология обработки графической (растровой) информации

5.1. Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией

Теория:

Понятие растра. Пикселя. Демонстрация работ в различных графических редакторах. Демонстрация возможностей программы.

Практическая работа:

Загрузка графического редактора. Обсуждение работ. Настройки нового документа. Изменение размера файла.

5.2. Панель инструментов

Теория:

Палитра инструментов для выделения области геометрической формы. Палитры инструментов рисования и заливки. Панель инструментов для работы с текстом

Практическая работа:

Выделение областей геометрической формы и произвольное выделение. Заливка выделенных областей. Рисование линий, окружностей.

5.3. Технология работы с текстом

Теория:

Создание, изменение, перемещение и изгиб текста.

Изменение атрибутов литер и абзацев. Преобразование текста в растровое представление. Изменение фона текста и заполнение текста изображением. Работа с выделенными областями в виде символов текста. Создание текстовой маски для корректирующего слоя. Выравнивание

Практическая работа:

Создание надписей и изменение формы литер в результате перекоса габаритной рамки. Создание надписей и свободная трансформация текста. Создание открытки с растрированной надписью и заполнением ее узором. Создание изображений с эффектом исчезающей надписи. Заснеженный текст. Взрывающиеся буквы. Пишем «кровью». Пишем «льдом». «Горящие буквы». «Пушистая надпись». «Стальная надпись».

5.4. Технология создания рамок

Теория:

Рамки для фотографий и способы их создания. Использование текстур для создания рамок. Объемные рамки. Рамки с применением фильтров. Имитация структуры камня, металла, воды, камуфляжа, кирпича, мозаичной поверхности. Создание эффекта скорости. Рамки в Web-дизайне. Рамки на прозрачной основе.

Практическая работа:

Подбор фотоматериалов. Выбор текстур для фона. Создание рамок на фотографии. Создание рамок на прозрачной основе. Внутренняя рамка. Создание фото с рамкой для Web-дизайна. Создание рамок с помощью стиля слоя.

5.5. Технология создания анимированных изображений

Теория:

Технология создания анимированных изображений. Способы сохранения анимированных изображений и Экспортирование в другие форматы.

Практическая работа:

Создание анимированных изображений: дождь, падающий снег, летящие листья, бабочка машет крыльями, кошка моргает, лучи солнца в цветке, блики на золотом колечке.

5.6. . Творческий проект « Я - компьютерный дизайнер»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта (изготовление коллажей, постеров, открыток). Выставка и защита работ.

6. 3D моделирование в paint 3D

6.1. Обзор программного обеспечения для работы с 3D моделями

Теория:

Обзор редакторов для работы с растровой графикой. Демонстрация работ в различных графических редакторах.

Практическая работа:

Загрузка редактора. Настройки редактора. Самостоятельное исследование возможностей программы.

6.2. Технология использования библиотеки 3D моделей

Теория:

Технология использования библиотеки.

Практическая работа:

Загрузка 3D моделей из библиотеки. Перемещение, изменение размеров, цвета.

6.3. Создание 2d объекта и преобразование его в 3d объект

Теория:

Технология создания двумерных объектов. Преобразование с помощью инструмента 3D doodle .

Практическая работа:

Создание двумерных объектов. Преобразование их в трехмерные.

6.4. Технология использования эффектов

Теория:

Технология использования эффектов «Туман», «Ночь». Изменение направления освещения.

Практическая работа:

Создание моделей с использованием эффектов.

6.5. Технология работы с текстом

Теория:

Технология создания двумерного и трехмерного текста. Использование стикеров.

Практическая работа:

Создание объектов с надписями 2d и 3d.

6.6. Творческий проект «Я - 3D- дизайнер»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта. Выставка и защита работ.

7. Технология обработки числовой информации

7.1. Технология ввода и редактирования информации

Теория:

Компьютерная безопасность. Назначение EXCEL. Главное меню. Рабочая область. Форматы числовых данных. Математические операции над числовыми данными. Использование строки формул.

Практическая работа:

Ввод и редактирование данных. Изменение формата данных. Решение задач на работу с данными различного типа. Решение арифметических примеров.

7.2. Технология создания таблиц

Теория:

Табличное представление данных. Редактирование таблиц. Формат ячеек таблицы.

Практическая работа:

Составление таблиц различной сложности. Использование функции автозаполнения таблиц.

7.3. Технология использование функции суммы

Теория:

Использование функции суммы, автосуммы в Excel.

Практическая работа:

Составление прайс-листов виртуальной фирмы или меню кафе с подсчетом стоимости товаров и покупки в целом (может быть предусмотрена система скидок).

7.4. Технология использования абсолютной относительной адресации

Теория:

Адресация в Excel. Абсолютная адресация. Относительная адресация.

Практическая работа:

Задачи на перевод данных в различные единицы измерения (см, дюйм, аршин, фут). Составление таблицы Пифагора.

7.5. Алгоритм использования формул и функций

Теория:

Формулы в Excel. Возведение в степень. Изменение количества листов и их названий. Функции и их назначение. Логические функции. Математические функции. Функции даты и времени. Текстовые функции.

Практическая работа:

Решение задач на составление и заполнение сводных ведомостей. Решение квадратных уравнений. Решение задач на использование случайных чисел, денежных единиц. Решение задач с использованием текстовых функций.

7.6. Технология использования диаграмм

Теория:

Диаграммы. Форматы диаграмм. Применение диаграмм. Лист данных. Исследование функций и построение их графиков в электронных таблицах. Наглядное представление числовой информации (статической, бухгалтерской, результатов экспериментов и др.) с помощью диаграмм.

Практическая работа:

Работа по созданию диаграмм различного типа. Изменение формата диаграммы. Работа с легендой. Изменение оформления диаграммы.

7.7. Технология использования данных и проверки вводимых значений

Теория:

Возможность выбора одного из вариантов ответа из источника данных. Использование логических функций для проверки вводимых значений и оценивания результата.

Практическая работа:

Составление тестовых программ.

7.8. Технология работы со ссылками

Теория:

Использование ссылок. Внутренние внешние ссылки. Гиперссылки.

Практическая работа:

Решение задач на отработку навыка использования данных, расположенных на разных листах таблицы, использование ссылок между листами, вложенной функцией «ЕСЛИ». Составление кроссвордов с подсчетом баллов результата.

Итоговое занятие

Промежуточное диагностическое обследование учащихся. Творческий отчет. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы за год.

Планируемые результаты освоения программы 1 блока

Предметные результаты:

учащиеся будут знать:

основные и дополнительные устройства компьютера
состав и назначение программного обеспечения компьютера;
назначение операционной системы;
технологии создания и обработки текстовой информации, числовой информации; графической информации; правила технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;
технологии хранения, поиска и сортировки информации
правила поведения на занятиях, минутах отдыха,

уметь: работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск); работать с носителями информации (форматирование, «лечение» от вирусов); объяснять различия растрового и векторного способа представления; применять графический редактор для создания и редактирования графических изображений графической информации; создавать типовые документы на компьютере;

в электронных таблицах строить таблицы, диаграммы,
различать виды информации по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях, создавать презентации

Метапредметные результаты:

учащиеся научатся определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога, проговаривать последовательность действий, работать по предложенному плану, учиться высказывать собственное мнение;
ориентироваться в системе знаний, отличать новое от известного с помощью педагога,
добывать новые знания.

Личностные результаты:

учащиеся научатся работать под руководством педагога; ориентироваться на ситуацию успеха в творческой деятельности;
адаптироваться в коллективе, уважительно относиться к педагогу и друг другу;
способами взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими учащимися, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами

2 блок

Второй блок – компьютерная графика и 3D моделирование. Занимаются учащиеся в количестве 12 человек. Занятия проводятся три раза в неделю по два академических часа, или два раза в неделю по три академических часа. В течение второго года обучения дети глубже знакомятся с различными видами графических объектов, занимаются векторной и растровой графикой, большое внимание уделяется художественной и рекламной графике, компьютерной анимации. Создают 3D модели и знакомятся с ландшафтным дизайном.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**

обучающие

углубить формирование ИКТ компетенций;

воспитательные

развить коммуникативные способности учащихся для работы в команде;

воспитывать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

развивающие

содействовать развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей средствами ИКТ;

воспитывать ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

развивать потребности в самостоятельной работе;

Учебный план 2 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор. (час.)	прак. (час.)	
	Введение	3	1	2	Мониторинг ЗУН;
1	Компьютер и программное обеспечение	24	9	15	
1.1.	Компьютерная безопасность	3	1	2	Кроссворд «Мой компьютер» Творческий проект
1.2.	Разновидности компьютерных программ	3	1	2	
1.3.	Операционные системы	6	3	3	
1.4.	Администрирование компьютера	3	1	2	
1.5.	Инсталляция драйверов	3	1	2	
1.6.	Инсталляция свободного программного обеспечения.	3	1	2	
1.7.	Творческий проект «Я – системный администратор»	3	1	2	
2	Технология обработки графической (векторной) информации	63	24	39	
2.1.	Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами	3	1	2	Творческий проект
2.2.	Настройки программы	3	1	2	
2.3.	Работа со слоями	3	1	2	
2.4.	Технология преобразования объектов	9	4	5	
2.5.	Технология создания паттерна	6	3	3	
2.6.	Технология создания сложных рисунков	6	3	3	
2.7.	Технология использования	3	1	2	

	искажения				
2.8.	Технология работы с текстом	6	3	3	
2.9.	Технология применения «Интерактивных инструментов»	3	1	2	
2.10.	Технология работы с многостраничными документами	6	2	4	
2.11.	Технология вывода на печать, настройки печати, экспорт и конвертация	6	2	4	
2.12.	Творческий проект «Я – художник»	9	2	7	
3	3D моделирование в SketchUp	63	21	42	
3.1.	Обзор возможностей программы, настройки, панель инструментов	3	1	2	зачет Творческий проект
3.2.	Технология использования направляющих и фиксация по осям	3	1	2	
3.3.	Зеркальное отображение и сдвиг	3	1	2	
3.4.	Работа со слоями, группами и компонентами	3	1	2	
3.5.	Шар, конус, цилиндр, тор	3	1	2	
3.6.	Технология использования текстуры	3	1	2	
3.7.	Использование готовых объектов	3	1	2	
3.8.	Технология создания модели автомобиля	3	1	2	
3.9.	Технология создания модели дома	6	3	3	
3.10.	Технология создания ландшафта	3	1	2	
3.11.	Технология создания дизайна помещений	6	3	3	
3.12.	тени и освещение	3	1	2	
3.14.	динамические компоненты	3	1	2	
3.15.	сцены и анимация объектов	3	1	2	
3.16.	Творческий проект «Я - 3D моделлер»	15	3	12	
4.	Технология обработки графической информации (растровой)	60	19	41	
4.1.	Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией	3	1	2	
4.2.	Панель инструментов	3	1	2	
4.3.	Палитры в графическом редакторе	3	1	2	
4.4.	Работа с цветом	3	1	2	
4.5.	Обработка фотографий	3	1	2	
4.6.	Технология кадрирования и ретуширования фотографий	6	3	3	
4.7.	Способы улучшения фотоснимков	3	1	2	
4.8.	Приемы использования фильтров и текстур	3	1	2	
4.9.	Фотоколлаж и фотоальбом	9	3	6	
4.10.	Технология создания	9	3	6	

	анимированных изображений				
4.11	Творческий проект «Я – фотохудожник»	15	3	12	
	Итоговое занятие	3	1	2	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН
	ИТОГО:	216	96	120	

Содержание учебного плана 2 блока

Введение

Теория:

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Техника пожарной безопасности. Правила поведения на дороге.

Обзор тем, изучаемых в течение года.

Практическая работа:

Диагностика уровня подготовленности детей к занятиям.

1. Компьютер и программное обеспечение

1.1. Компьютерная безопасность

Теория:

Обзор новостей в развитии компьютерных технологий. Компьютерная безопасность.

Практическая работа:

Угадайка по функциональному устройству компьютера.

1.2. Разновидности компьютерных программ

Теория:

Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования. Программное управление работой компьютера. Единицы измерения информации.

Практическая работа:

Решение задач на измерение объема информации

1.3. Операционные системы

Теория:

DOS и операции низкого уровня. Интерфейс DOS. Начальная загрузка DOS. Командная строка. Основные команды DOS. Интерфейс программы NC. Правила работы с файлами и папками в NC.

Операционная система Windows XP. Панель управления. Подключение проектора.

Практическая работа:

Загрузка DOS. Нахождение заданных файлов. Создание, удаление файлов в DOS. Просмотр содержимого директорий и загрузка программ в DOS.

Настройки рабочего стола в Windows 7 и 8. Установка и настройка периферийных устройств (принтера, сканера, web-камеры). Работа с панелью управления (настройка даты и времени, изменение параметров указателей мыши, настройка учетных записей). Подключение и настройка проектора.

1.4. Администрирование компьютера

Теория:

Дефрагментация как способ ускорения доступа к информации. Дефрагментация как часть оптимизации работы диска. Утилиты для дефрагментации дискового пространства. Дефрагментация в фоновом режиме. Дефрагментация отдельных каталогов.

Программы архиваторы. Их назначение, принцип работы, разновидности. Многотомные архивы.

Практическая работа:

Архивирование и извлечение из архивов информации. Дефрагментация дискового пространства.

1.5. Инсталляция драйверов

Теория:

Технические требования к компьютеру для инсталляции ОС.

Технология разбиение физического жёсткого диска на логические разделы. Настройки BIOS. Преимущества форматирования разделов в системе NTFS перед FAT или FAT 32.

Практическая работа:

Установка драйверов для периферийных устройств. Проверка установки драйверов.

1.6. Инсталляция свободного программного обеспечения

Теория:

Процесс установки программного обеспечения на компьютер. Portable Software.

Практическая работа:

Инсталляция и деинсталляция программных продуктов: Opera, Google Chrome, Mozilla, Skype, Inkscape, и т.п.

1.7. Творческий проект «Я – системный администратор»

Теория:

Беседа с «Заказчиком» и исследование информации по теме проекта. Планирование проекта.

Практическая работа:

Реализация проекта (Установка драйверов и необходимого программного обеспечения). Защита работ.

2. Технология обработки графической (векторной) информации

2.1. Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами

Теория:

Программы для обработки векторной графической информации. Их возможности. Просмотр готовых работ.

Практическая работа:

Самостоятельное исследование возможностей 2-3 программ

2.2. Настройки программы

Теория:

Главное меню. Установка размеров листа, смена ориентации. Линейка и сетка. Режим цвета. Использование шаблонов.

Практическая работа:

Создание документов с использованием шаблонов и с чистого листа с различными настройками.

2.3. Работа со слоями

Теория:

Порядок перекрывания объектов

Практическая работа:

2.4. Технология преобразования объектов

Теория:

Комбинирование объектов. Геометрические операции с фигурами. Формовка. Создание зеркальных копий. Создание отверстий в объекте. Узловые точки. Точки излома. Сглаженные узлы. Радиус скривления. Режим симметричного перемещения касательных. Векторно-растровое преобразование.

Практическая работа:

Преобразование объектов. Изменение формы кривой при помощи касательных.

2.5. Технология создания паттерна

Теория:

Простая заливка «в горошек». Трансформация заливки. Прозрачность элементов заливки. Стыковка элементов регулярного узора. Технология создания текстуры для заливки.

Практическая работа:

Создание паттернов. Создание эффекта трехмерности кирпичной кладки путем искажения формы заливки. Создание собственной заливки.

2.6. Технология создания сложных рисунков

Теория:

Отрисовка вектора «в ручную». Трассировка объектов.

Практическая работа:

Создание объектов сложной формы.

2.7. Технология использования искажения

Теория:

Деформация векторных изображений. Изменение амплитуды. Смещение центра деформации.

Практическая работа:

Применение искажения для векторных изображений.

2.8. Технология работы с текстом

Теория:

Ввод и редактирование простого и фигурного текста. Взаимные преобразования простого и фигурного текста. Размещение текста вдоль траектории. Искажение текста. Изменение формы фигурного текста. Применение графических эффектов к текстовым объектам.

Практическая работа:

Создание текстовых надписей с использованием различных методов преобразования.

2.9. Технология применения «Интерактивных инструментов»

Теория:

Интерактивное перетекание. Имитация объема. Абстрактные линейные формы.

Практическая работа:

Создание объектов с помощью интерактивных инструментов.

2.10. Технология работы с многостраничными документами

Теория:

Технология создания многостраничных документов. Переименование добавление и удаление страниц. Переключение между страницами. Особенности работы с многостраничными документами.

Практическая работа:

Создание книжки-раскраски, буклета.

2.11. Технология вывода на печать, настройки печати, экспорт и конвертация

Теория:

Вывод файлов и допечатная подготовка документов. Установка полей. Качество изображения. Цветовой режим. Публикация в pdf, экспорт. Нумерация страниц.

Практическая работа:

Создание визитной карточки. Создание поздравительной открытки. Вывод на печать. Вывод документа в формате pdf.

2.12. Творческий проект «Я – художник»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта (изготовление рисунков, надписей, открыток, календарей). Выставка и защита работ.

3. 3D моделирование в SketchUp

3.1. Обзор возможностей программы, настройки, панель инструментов

Теория:

Программы для 3d моделирования. Их возможности. Просмотр готовых работ. Панель инструментов. Настройки.

Практическая работа:

Самостоятельное исследование возможностей программы. Создание моделей из параллелепипедов.

3.2. Технология использования направляющих и фиксации по осям

Теория:

Оси. Привязка к оси. Направляющие.

Практическая работа:

Создание модели дома с разноуровневой крышей

3.3. Зеркальное отображение и сдвиг

Теория:

Технология создания зеркального отображения с использованием инструмента масштабирования. Плоскости и грани. Перемещение по осям.

Практическая работа:

Моделирование симметричных объектов.

3.4. Работа со слоями, группами и компонентами

Теория:

Понятие группы, компонента. Изменение свойств групп и компонентов. Способы группировки. Понятие слоя. Использование слоев при моделировании объектов.

Практическая работа:

Создание модели шкафа с полками

3.5. Шар, конус, цилиндр, тор

Теория:

Технология рисования круга с определенным радиусом. Увеличение и уменьшение. Коэффициент масштабирования. Вспомогательные линии для определения размеров круга. Сглаженность. Плоскостные и трехмерные фигуры.

Практическая работа:

Рисование шара, цилиндра, конуса, тора

3.6. Технология использования текстуры

Теория:

Текстуры и материалы в SketchUp. Менеджер материалов. Тонирование и изменение пропорций текстур. Технология создания собственной текстуры из файла с растровым изображением.

Практическая работа:

Заливка объектов различными текстурами.

3.7. Использование готовых объектов

Теория:

Библиотека полезных компонентов и моделей. Создание собственных компонентов.

Практическая работа:

Встраивание компонентов из библиотеки для создания дизайна интерьера

3.8. Технология создания модели автомобиля

Теория:

Технология создания модели из простых фигур

Практическая работа:

Создание автомобиля из простых фигур

3.9. Технология создания модели дома

Теория:

Последовательность создания модели дома. Импорт и экспорт объектов.

Практическая работа:

Создание экстерьера дома, окна, двери, лестницы. Заливка текстурами.

Размещение готовых объектов рядом с домом.

3.10. Технология создания ландшафта

Теория:

Принцип действия инструментов Из контура, Песочница, Из царапины, Присоска, Штамп, Драпировка.

Практическая работа:

Создание ландшафта вокруг дома.

3.11. Технология создания дизайна помещений

Теория:

Технология использования планировки помещений. Моделирование арок и дверей.

Практическая работа:

Создание модели дома с использованием планировки комнат.

3.12 Тени и освещение

Теория:

Технология использования естественного освещения. Настройка времени суток, времени года.

Практическая работа:

Настройка освещения объектов.

3.15 Сцены и анимация объектов

Теория:

Конвертация геометрии. Создание сцен. Выбор и позиция сцен. Анимированные подгруппы и подкомпоненты. Настройки сцен: время и переходы. Экспорт фильма.

Практическая работа:

Создание анимированных объектов.

3.16 Творческий проект «Я - 3D моделлер»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта по изготовлению 3d моделей. Выставка и защита работ.

4. Технология обработки графической (растровой) информации

4.1. Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией

Теория:

Обзор редакторов для работы с растровой графикой. Демонстрация работ в различных графических редакторах. Демонстрация возможностей программы. Источники изображения. Расширение для веб-графики. Размер файла. Миниатюры. Форматы сохранения файлов.

Практическая работа:

Загрузка графического редактора. Обсуждение работ. Настройки нового документа. Изменение размера файла. Сохранение изображений для веб-сайта. Сохранение изображений для полиграфической продукции. Преобразование, масштабирование, изменение формата файла изображений.

4.2. Панель инструментов

Теория:

Возможности панели инструментов. Палитра инструментов для выделения области геометрической формы. Палитра инструментов для устранения дефектов изображений. Палитра инструментов клонирования. Палитра инструментов стирания. Палитры инструментов рисования и заливки. Панель инструментов для осветления и затемнения изображений. Панель инструментов для работы с текстом

Практическая работа:

Выделение областей геометрической формы и произвольное выделение. Устранение дефектов фотографии. Клонирование и стирание объектов. Осветление переднего плана и затемнение фона фотографии. Создание надписей на фотографии.

4.3. Палитры в графическом редакторе

Теория:

Работа со слоями. Технология создания маски слоя. Палитры цветов RGB и CMYK. Каналы. Контуры. История действий.

Практическая работа:

Создание многослойных объектов. Создание маски слоя.

4.4. Работа с цветом

Теория:

Смена палитры цветов. Добавление и удаление образцов цвета. Загрузка или замена библиотеки образцов.

Практическая работа:

Настройки палитры цветов. Окрашивание объектов.

4.5. Обработка фотографий

Теория:

Обработка фотографий в стиле рисунка. Обработка фотографий в стиле комикса.

Практическая работа:

Создание фотографий в различных стилях.

4.6. Технология кадрирования и ретуширования фотографий

Теория:

Кадрирование фотографий. Технология использования пресетов. Создание эффекта гладкой кожи. Корректирующие слои. Удаление ненужных объектов на фото.

Практическая работа:

Кадрирование и ретуширование фотографий. Удаление морщин на фото.

4.7. Способы улучшения фотоснимков

Теория:

Редактирование тона кожи. Осветление и затемнение. Технология удаление дефектов на коже.

Практическая работа:

Удаление дефектов кожи на фотоснимке. Создание «Ослепительной улыбки».

4.8. Приемы использования фильтров и текстур

Теория:

Технология работы с фильтрами, текстурами. Размытый фон. Обработка портрета.

Практическая работа:

Создание дружеских шаржей.

4.9. Фотоколлаж и фотоальбом

Теория:

Понятие коллажа. Способы совмещения изображений. Использование готовых фоторамок. Программы для создания фотоальбомов.

Практическая работа:

Подбор фотоматериалов. Создание фона. Создание коллажей по выбранной теме. Создание открыток с фотографией к праздникам. Создание фотоколлажа, фотоальбома.

4.10. Технология создания анимированных изображений

Теория:

Анимация текста. Анимация изображений. Форматы анимированных изображений. Экспорт анимации.

Практическая работа:

Создание анимированных надписей, иконок, изображений.

4.11 Творческий проект «Я – фотохудожник»

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

Практическая работа:

Реализация проекта по созданию фотоальбомов, фотоколлажей, обработке фотографий. Выставка и защита работ.

Итоговое занятие

Промежуточное диагностическое обследование учащихся. Творческий отчет. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы за год.

Планируемые результаты освоения программы 2 блока

Предметные результаты:

учащиеся будут **знать:**

о требованиях к организации компьютерного рабочего места,
назначение растровых графических редакторов;
виды анимации;
назначение программ для 3d моделирования;

уметь:

применять графический редактор для оптимизации изображений для размещения их в сети интернет,
создавать полиграфическую продукцию (открытки, буклеты, календари)
создавать 3d модели объектов;
оптимизировать дисковое пространство; устанавливать драйвера,
необходимые для корректной работы периферийных устройств;
устанавливать изучаемое прикладное программное обеспечение;

владеть: правилами безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ,
растровым графическим редактором для обработки изображений;
3D редактором;

Метапредметные результаты:

учащиеся будут владеть способностью организации собственной деятельности,
научатся отличать верно выполненное задание от неверного,
научатся давать эмоциональную оценку деятельности других обучающихся,
перерабатывать полученную информацию и делать выводы в результате совместной деятельности всей группы.

Личностные результаты:

должны знать правила поведения в общественных местах,
уметь оценивать собственную учебную деятельность и свои достижения;
проявлять самостоятельность, инициативу.

3 блок

Третий блок – программирование. Данный блок имеет базовый и продвинутый уровни содержания. Содержание базового уровня направлено на обучение программированию в Scratch. Занимаются учащиеся в количестве 10 человек. Занятия проводятся два раза в неделю по два академических часа.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**
обучающие

формировать новые компетенции, выходящие за рамки уроков информатики общеобразовательной программы школ;

воспитательные

воспитывать общественно-значимые качества личности;

развивающие

развивать художественный вкус, повышать уровень образного и абстрактного мышления;

Учебный план 3 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол- во часов	В том числе		Форма контроля/аттес- тации
			теор. (час.)	прак (час.)	
	Введение	2	1	1	
1.	Компьютер и программное обеспечение	16	8	8	Тестирование
1.1.	История развития компьютерной техники	2	1	1	
1.2.	Архитектура компьютера	2	1	1	
1.3.	Разновидности компьютерных программ	2	1	1	
1.4.	Файловая система	2	1	1	
1.5.	Операционные системы	6	3	3	
1.6.	Языки программирования	2	1	1	
2.	Программирование со средой Скретч	88	29	59	Проекты
2.1.	Знакомство со средой Скретч	4	1	3	
2.2.	Управление спрайтами	4	1	3	
2.3.	Навигация в среде Скретч.	4	1	3	
2.4.	Проект «Кругосветное путешествие Магеллана»	6	2	4	
2.5.	Циклы	4	2	2	
2.6.	Создание проектов	4	1	3	
2.7.	Ориентация в пространстве	2	1	1	
2.8.	Технология создания анимации	6	2	4	
2.9.	Проект «Кот и птичка»	4	1	3	
2.10.	Алгоритм	2	1	1	
2.11.	Ветвление алгоритмов	2	1	1	
2.12.	Проекты с условием	2	1	1	
2.13.	Создание игр	6	2	4	
2.14.	Сложные условия	6	2	4	
2.15.	Случайные числа	4	1	3	
2.16.	Циклы с условием	4	1	3	
2.17.	Возможности запуска спрайта	4	1	3	
2.18.	Самоуправление спрайтов	2	1	1	
2.19.	Датчики	2	1	1	
2.20.	Переменные	4	1	3	

2.21.	Рычаги	2	1	1	
2.22.	Списки	2	1	1	
2.23.	Игры со словами	4	1	3	
	Создание тестов	4	1	3	
3	Творческий проект «Я – программист»	16	4	12	Проекты
3.1.	Подготовка творческого проекта	4	1	3	
3.2.	Реализация творческого проекта	8	2	6	
3.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	4	1	3	
4.	Творческий проект «Я – аниматор»	20	4	16	
4.1.	Подготовка творческого проекта	4	1	3	
4.2.	Реализация творческого проекта	12	2	10	
4.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	4	1	3	
	Итоговое занятие	2	1	1	
	Всего часов	144	47	97	

Содержание учебного плана 3 блока

Введение

Теория:

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места. Техника пожарной безопасности. Правила поведения на дороге. История компьютерной техники. Профессия Программист.

Практическая работа:

Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися. Диагностика знаний, умений в области компьютерных технологий.

1.Компьютер и программное обеспечение

1.1. История развития компьютерной техники

Теория:

История возникновения компьютерной техники. Поколения компьютерной техники.

Практическая работа:

Викторина по истории развития компьютерной техники.

1.2. Архитектура компьютера

Теория:

Устройства ввода информации (клавиатура, мышь, сканер, цифровые камеры, микрофон и звуковая карта). Устройства вывода информации (монитор, принтер, плоттер, акустические системы). Устройства хранения информации (магнитные и оптические носители информации).

Практическая работа:

Угадайка по устройству компьютера.

1.3. Разновидности компьютерных программ

Теория:

Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования. Программное управление работой компьютера.

Практическая работа:

Работа в группах по определению назначения компьютерных программ.

1.4. Файловая система

Теория:

Файлы и их представление с помощью графического интерфейса.

Разновидности файлов, правила работы с ними.

Практическая работа:

Создание, удаление, копирование, переименование файлов и папок.

1.5. Операционные системы

Теория:

Операционные системы Windows и ее поколения. Основные объекты графического интерфейса (окна, панели, значки, ярлыки). DOS и основные команды. Linux и принцип установки ПО

Практическая работа:

Загрузка операционной системы. Работа с меню пуск. Запуск программ. Настройки рабочего стола и установка заставок. Работа с панелью управления (настройка даты и времени, изменение параметров указателей мыши, настройка учетных записей). Определение конфигурации компьютера. Обзор программного обеспечения, установленного на компьютере. Работа с DOS: команды просмотра директории, создание и удаление файлов. Работа в системе Linux.

1.6. Языки программирования

Теория:

История развития программирования. Профессия Программист в современном мире. Разновидности языков программирования и их назначение. Обобщение и закрепление материала по теме «Компьютер и программное обеспечение»

Практическая работа:

Викторина «Компьютер и программное обеспечение»

2. Программирование со средой Скретч

2.1. Знакомство со средой Скретч

Теория:

Среда Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Практическая работа:

Установка и запуск программы. Подбор актеров. Наложение грима. Создание декораций. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.

2.2. Управление спрайтами

Теория:

Монтаж. Блоки команд идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить. Параметры движения. Поле инструментов. Индикаторная панель. Система команд исполнителя.

Практическая работа:

Создание скриптов перемещения и рисования.

2.3. Навигация в среде Скретч

Теория:

Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда «идти в точку с заданными координатами».

Практика:

Определение координат точек. Восстановление рисунков по заданным координатам.

2.4. Проект «Кругосветное путешествие»

Теория:

Этапы работы над проектом. Команда «плыть в точку с заданными координатами». Режим работы презентация.

Практическая работа:

Сбор информации по проекту. Подготовка реквизита. Работа с блоком команд идти, плыть, опустить перо, ждать. Подготовка к защите проекта. Защита проекта.

2.5. Циклы

Теория:

Повторяющиеся действия. Понятие цикла. Тело цикла. Начало цикла. Конец цикла.

Практическая работа:

Составление программ с использованием цикла. Рисование узоров и орнаментов.

2.6. Создание проектов

Теория:

Конструкция «всегда», «контроль». Путь. Скорость. Время. Определение расстояния между начальной и конечной координатой.

Практическая работа:

Создание проектов «Транспорт», «Берегись автомобиля», «Вечный двигатель», «Гонки по вертикали».

2.7. Ориентация в пространстве

Теория:

Нулевое направление. Градусная мера. Величина угла.

Практическая работа:

Определение угла поворота. Проект «Самолёт». Решение кроссворда.

2.8. Технология создания анимации

Теория:

Использование скриптов смены костюмов для анимирования одушевленных персонажей. Технология изготовления костюмов персонажей.

Практическая работа:

Проекты «Осьминог», «Девочка прыгает через скакалку», «Бегущий человек».

2.9. Проект «Кот и птичка»

Теория:

Спрайт и фон. Подвижные части фона (внутри, перед, за). Использование звуковой коллекции.

Практическая работа:

Создание четырех костюмов кота. Создание фона. Создание схемы траектории движения. Создание программ. Наложение звука.

2.10. Алгоритм

Теория:

Понятие алгоритма. Правила составления алгоритмов. Блок-схема.

Практическая работа:

Разработка алгоритмов и составление блок-схем к задачам.

2.11. Ветвление алгоритмов

Теория:

Условие в алгоритме. Полное и не полное условие.

Практическая работа:

Составление алгоритмов с ветвлением.

2.12 Проекты с условием

Теория:

Конструкция «если»- «то» в Скретч. Определение путей решения задач. Составление блок-схем к задачам.

Практическая работа:

Проекты «Осторожно, лужи!», «Управляемый робот».

2.13. Создание игр

Теория:

Технология создания игры. Управление объектом с помощью стрелок, клавиатуры. Исходное положение. Запуск и отладка игры.

Практическая работа:

Создание игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок», «Опасный лабиринт».

2.14. Сложные условия

Теория:

Составные условия. Конструкции «и», «или», «не»

Практическая работа:

Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот»/, «Тренажер для памяти» (определение цели и задач, составление алгоритмов, блок схем, написание и отладка программ).

2.15. Случайные числа

Теория:

Датчик случайных чисел. Операторы.

Практическая работа:

Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

2.16. Циклы с условием

Теория:

Циклы с условием. Счетчик числа повторений. Блок-схемы..

Практическая работа:

Проекты «Таймер», «Пожарник».

2.17. Возможности запуска спрайта

Теория:

Использование мыши и клавиатуры для запуска спрайта.

Практическая работа:

Проекты «Переодевалки», «Дюймовочка».

2.18. Самоуправление спрайтов

Теория:

Передача сигналов. Использование случайных чисел.

Практическая работа:

Проекты «Лампа», «Диалог», доработка проекта «Дюймовочка» с использованием самоуправления.

2.19. Датчики

Теория:

Показатели датчиков в Скретч. Создание информатора. Определение значения параметров.

Практическая работа:

Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

2.20. Переменные

Теория:

Виды переменных. Использование переменных в Скретч. Ввод значений переменных.

Практическая работа:

Проект «Число удачи», «Цветы», «Лучший игрок», игра «Голодный кот».

2.21. Рычаги

Теория:

Использование рычагов в Скретч.

Практическая работа:

Проект «Машина с переменной скоростью», «Лес», «Правильные многоугольники».

2.22. Списки

Теория:

Создание и использование списков в Скретч.

Практическая работа:

Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».

2.23. Игры со словами

Теория:

Технология использования операторов для работы с текстом. Технология использования подсказки.

Практическая работа:

Проекты «Шарада», «Слияние строк», «Сравнение строк», «Интерактивное общение», Игры: «Угадай слово».

2.24. Создание тестов

Теория:

Технология обработки ответов. Подсчет баллов. Выдача результата.

Практическая работа:

Проекты «Проверь себя», «Тест с записью ответов», «Тест с выбором ответа».

3. Творческий проект «Я – программист»

3.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Формирование творческих групп. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Генерация идей.

3.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Алгоритм реализации проекта.

Практическая работа:

Подготовка фона, действующих лиц, Разработка алгоритма. Составление блок-схемы. Написание и отладка программы.

3.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Технология защиты проекта. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Тестирование программы. Написание текста защиты. Защита проекта.

4. Творческий проект «Я – аниматор»

4.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Формирование творческих групп. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Генерация идей.

4.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Алгоритм реализации проекта.

Практическая работа:

Подготовка фона, действующих лиц, Разработка алгоритма. Составление блок-схемы. Написание и отладка программы.

4.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Технология защиты проекта. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Тестирование программы. Написание текста защиты. Защита проекта.

Итоговое занятие

Промежуточное диагностическое обследование учащихся. Творческий отчет. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы за год.

Планируемые результаты освоения программы 3 блока

Предметные результаты:

учащиеся будут знать:

назначение операционных оболочек;

о проблемах информационной безопасности общества и личности;

об авторских правах на программное обеспечение и правах пользователя на его использование;

блочное программирование;

уметь:

программированию в среде Scratch

создавать игры в среде Scratch

анимационные проекты в среде Scratch

использовать в работе основные утилиты;

работать в группе;

излагать свои мысли по проблеме;

владеть:

блочным языком программирования;

Метапредметные результаты:

учащиеся будут владеть способами оценки собственной деятельности, уметь доносить свою позицию до других членов коллектива;

Личностные результаты:

учащиеся будут понимать друг друга, слушать и понимать других.

3 блок (продвинутый)

Содержание третьего **продвинутого блока** - сайтостроение. Занятия проводятся три раза в неделю по два академических часа, или два раза в неделю по три академических часа. Дети занимаются созданием статических и динамических веб-сайтов, изучением языка Html. Знакомятся с web-дизайном.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**

обучающие

способствовать воспитанию грамотного человека в русле времени, знающего и владеющего современными техническими средствами;

воспитательные

формировать интерес и желание работать, самостоятельно принимая пути решения поставленных задач;

развивающие

формировать избирательное отношение к полученной информации;

Учебный план 3 блока (продвинутый)

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор. (час.)	практ (час.)	
	Введение	3	1	2	Мониторинг ЗУН
1.	Введение в технологию создания web-сайтов	6	4	2	Наблюдение
1.1.	Статические сайты	3	2	1	
1.2.	Динамические сайты	3	2	1	
2.	Основные средства языка HTML	36	14	22	
2.1.	Языки программирования и их назначение	3	2	1	Коллоквиум «HTML»
2.2.	Основные понятия языка HTML	6	3	3	
2.3.	Теги форматирования текстового потока	9	3	6	
2.4.	Технология работы с цветом	6	2	4	
2.5.	Теги списков	6	2	4	
2.6.	Технология работы с фоном.	6	2	4	

	Использование графических объектов				
3.	Основные структурные блоки языка HTML	36	12	24	
3.1.	Технология создания бегущей строки	3	1	2	Игра-зачет
3.2.	Ссылки	6	2	4	
3.3.	Таблицы на Web-страницах.	9	3	6	
3.4.	Фреймовая структура Web-страниц	6	2	4	
3.5.	Элементы диалога	3	1	2	
3.6.	Работа с мультимедиа	9	3	6	
4.	Творческий проект «Знарок HTML»	21	12	18	Творческий проект
4.1.	Подготовка творческого проекта	6	3	3	
4.2.	Реализация творческого проекта	9	2	7	
4.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	6	2	4	
5.	Технология создания web-сайтов с использованием визуальных редакторов	33	11	22	Наблюдение
5.1.	Визуальные Web-редакторы	3	1	2	
5.2.	Этапы разработки Web-сайта	3	1	2	
5.3.	Технология работы с Web-страницей	6	2	4	
5.4.	Работа с гиперссылками	3	1	2	
5.5.	Технология использования графических объектов	3	1	2	
5.6.	Технология использования мультимедийных данных	3	1	2	
5.7.	Технология использования таблиц	6	1	5	
5.8.	Технология работы с Web-сайтом	6	3	3	
6.	Творческий проект «Я – пользователь веб-редактора»	21	6	15	Творческий проект
6.1.	Подготовка творческого проекта	6	2	4	
6.2.	Реализация творческого проекта	9	2	7	
6.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	6	2	4	
7	Динамические сайты на WordPress	36	15	21	Наблюдение
7.1.	Способы создания динамических сайтов	3	2	1	
7.2.	Установка Denwer и WordPress	6	3	3	
7.3.	Технология работы с записями	3	1	2	
7.4.	Технология работы со страницами	6	3	3	
7.4.	Плагины на WordPress	3	1	2	
7.5.	Технология работы с шорткодом	3	1	2	
7.6.	Технология создания Гостевой книги на WP	3	1	2	
7.7.	Создание тестов и анкет на WP	3	1	2	
7.8.	Технология создания виртуальной	3	1	2	

	экскурсии				
7.9.	Технология размещение сайта на хостинге	3	1	2	
8.	Творческий проект «Я – веб-мастер»	21	7	14	Творческий проект
8.1.	Подготовка творческого проекта	6	3	3	
8.2.	Реализация творческого проекта	9	2	7	
8.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	6	2	4	
	Итоговое занятие	3	3	-	Наблюдение
	ИТОГО:	216	85	131	

Содержание учебного плана 3 блока (продвинутый уровень содержания программы)

Введение

Теория:

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Пожарная безопасность. Правила дорожного движения.

Практическая работа:

Диагностика уровня подготовленности детей к занятиям.

1. Введение в технологию создания web-сайтов

1.1. Статические сайты

Теория:

Обзор генераторов статических сайтов. Хостинг статических сайтов. Настройки и оптимизация.

Практическая работа:

Просмотр примеров статических сайтов. Обсуждение. Создание папки сайта. Установить notepad++ и самостоятельное исследование программы.

1.2. Динамические сайты

Теория:

Отличие динамического сайта от статического. Технология создания динамического сайта. Понятие сервер. Локальный сервер. Хостинг.

Практическая работа:

Просмотр примеров динамических сайтов. Обсуждение. Поиск бесплатных хостингов.

2. Основные средства языка HTML

2.1. Языки программирования и их назначение

Теория:

Понятие языков низкого и высокого уровней. Развитие языков программирования. Принципы работы в различных средах

программирования (обзор 2-3 языков программирования: Visual Basic, Basic, HTML).

Практическая работа:

Открытие, создание, сохранение HTML документов.

2.2. Основные понятия языка HTML

Теория:

Определение основных понятий языка. Возможности языка. Общая структура документа. Понятие тега.

Практическая работа:

Создание HTML документов. Сохранение. Просмотр в браузерах.

2.3. Теги форматирования текстового потока

Теория:

Теги форматирования абзацев. Теги форматирования символов текста. Отступы и шрифты.

Практическая работа:

Создание HTML документов с использованием тегов текстового потока.

2.4. Технология работы с цветом

Теория:

Список основных цветов. Использование RGB-кода. Принцип работы программы HTMLColor.exe для определения цвета изменение цвета фона, текста, ссылки. Горизонтальные линии.

Практическая работа:

Создание HTML документов с использованием тегов цвета.

2.5. Теги списков

Теория:

Нумерованные списки. Маркированные списки. Вложенные списки. Использование нумерованных и маркированных списков одновременно.

Практическая работа:

Создание HTML документов с использованием тегов списков.

2.6. Технология работы с фоном. Использование графических объектов

Теория:

Принципы подбора фоновых изображений, варьирование размера. Использование фоновых рисунков, если он находится в одной папке с документом (в разных папках). Размеры графических объектов, выравнивание графических объектов. Использование рамок различной толщины. Использование обтекания рисунка текстом.

Практическая работа:

Подборка фоновых изображений. Создание документов с использованием цвета и фоновых изображений. Создание документов с использованием графических изображений. Теоретический зачет. Практический зачет

3. Основные структурные блоки языка HTML

3.1. Технология создания бегущей строки

Теория:

Тег бегущей строки. Характеристики бегущей строки. Параметры бегущей строки.

Практическая работа:

Использование в документе бегущей строки с различными параметрами.

3.2. Ссылки

Теория:

Тег ссылки. Использование ссылки в виде слова. Использование ссылки в виде графического объекта.

Практическая работа:

Создание нескольких страниц. Организация ссылок в виде текста и рисунка.

3.3. Таблицы на Web-страницах

Теория:

Преимущества применения таблиц для представления данных. Тег для использования таблиц. Характеристики атрибутов тега <Table> Тег объединения по столбцам. Тег объединения по строкам. Объединение ячеек. Дизайн рамок таблицы. Цветовое оформление таблиц. Изменение размеров полей таблицы. Использование таблиц как средство структурирования материала.

Практическая работа:

Создание HTML документов с использованием таблиц. Размещение материалов страницы с использованием таблиц.

3.4. Фреймовая структура Web-страниц

Теория:

Понятие фрейма. Теги горизонтальных фреймов. Теги вертикальных фреймов. Совместное использование горизонтальных и вертикальных фреймов.

Практическая работа:

Создание web-сайта с использованием фреймовой структуры.

3.5. Элементы диалога

Теория:

Использование переключателей. Использование флажков. Использование кнопок. Всплывающие подсказки. Области ввода текста.

Практическая работа:

Создание странички с использованием элементов диалога.

3.6. Работа с мультимедиа

Теория:

Формат видео файлов. Тег работы с видео файлами. Пример вставки видео. Программы для работы с видео. Тег bgsound. Параметры тега использования звука. Примеры вставки звука в документ HTML.

Практическая работа:

Создание странички с использованием видеофрагментов. Создание странички с использованием звуков. Работа в группах по созданию сайта с

использованием языка HTML. Теоретический зачет. Практические задания.

4. Творческий проект «Знарок HTML»

4.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Определение задач сайта.

Практическая работа:

Сбор информации и оформительского материала. Проработка вопросов дизайна сайта. Выстраивание логической структуры сайта. Выстраивание физической структуры сайта.

4.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Анализ работы Web-сайта.

Практическая работа:

Подготовка графического материала, фотографий, звукового и видео материала. Разбивка информации в соответствии со структурой. Работа по созданию структуры сайта. Создание отдельных Web-страниц. Размещение текстовой, графической и, если необходимо, звуковой и видео информации. Организация ссылок. Проверка работоспособности ссылок. Отладка работы Web-сайта. Проверка корректной работы ссылок. Проверка удобства переходов. Размещение сайта на сервере.

4.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Подготовка текста защиты. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Просмотр сайта через различные браузеры. Корректировка модулей. Удаление неиспользованного материала. Защита Web-сайта.

5. Технология создания web-сайтов с использованием визуальных редакторов

5.1. Визуальные Web-редакторы

Теория:

Обзор программного обеспечения для создания Web-сайтов. Основные понятия: Web-сайт, интернет, модем, гипертекст, гиперссылки, Среда DreamweaverCS3.

Практическая работа:

Загрузка программы Adobe Dreamweaver CS3. Самостоятельное исследование ее возможностей.

5.2. Этапы разработки Web-сайта

Теория:

Классификация и этапы разработки Web-сайтов. Определение структуры сайта. Навигационная схема Web-сайта. Настройки Web-редактора. Режимы отображения Web-страницы. Главное окно программы. Группы панелей. Редактор свойств. Инструментарий документа

Практическая работа:

Просмотр готовых сайтов и определение их структуры. Настройка режима отображения Web-страницы. Выбор среды создания сайта. Распределение панелей на рабочем поле.

5.3. Технология работы с Web-страницей

Теория:

Создание пустой страницы. Языковые настройки. Ввод текста и форматирование абзацев. Создание заголовков. Технология создания списков. Форматирование отдельных символов. Вставка специальных символов. Использование разрыва строк. Селектор цвета Dreamweaver

Практическая работа:

Создание Web-страниц с текстом. Форматирование текста. Выделение заголовков. Создание маркированных, нумерованных и многоуровневых списков. Работа с цветом.

5.4. Работа с гиперссылками

Теория:

Обычные текстовые гиперссылки. Почтовые гиперссылки. Использование «якорей».

Практическая работа:

Создание связанных ссылками Web-страниц. Создание якорей.

5.5. Технология использования графических объектов

Теория:

Два вида графических изображений. Вставка графических изображений. Изменение размера изображения. Активные изображения. Изображения-гиперссылки. Фоновые изображения

Практическая работа:

Создание Web-страниц с фоновым изображением. Вставка графических объектов двух видов на страничку. Создание активных изображений. Создание гиперссылки в виде рисунка.

5.6. Технология использования мультимедийных данных

Теория:

Типы мультимедийных данных, поддерживаемых Web-обозревателем. Дополнительные программы, расширяющие возможности Web-обозревателя (plugins, Элементы ActiveX).

Практическая работа:

Создание Web-страниц и размещение на них мультимедийных данных.

5.7. Технология использования таблиц

Теория:

Текст фиксированного формата. Простые таблицы. Создание таблиц. Форматирование таблиц. Выделение элементов таблиц. Параметры ячейки,

строки, таблицы. Предопределенные форматы таблиц. Сортировка таблицы. Вставка табличных данных. Слияние ячеек. Использование таблиц (текст в рамке, текст в графической рамке, текст с отступами). Сложные таблицы. Составные изображения. Проблемы с таблицами и их решение.

Практическая работа:

Создание Web-страниц и размещение на них таблиц. Форматирование таблиц, работа с цветом. Вставка текстовых и графических объектов в таблицу. Создание составных изображений с использованием таблиц.

5.8. Технология работы с Web-сайтом

Теория:

Основные этапы планирование сайта. Логическая структура сайта. Физическая структура сайта. Публикация сайта. Управление сайтом. Настройка брандмауэра. Работа с сервером.

Практическая работа:

Планирование сайта. Выстраивание логической структуры сайта. Создание Web-сайта. Размещение его на сервере. Просмотр сайта через различные браузеры. Удаление сайта.

6. Творческий проект «Я – пользователь веб-редактора»

6.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Определение задач сайта.

Практическая работа:

Сбор информации и оформительского материала. Проработка вопросов дизайна сайта. Выстраивание логической структуры сайта. Выстраивание физической структуры сайта.

6.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Анализ работы Web-сайта.

Практическая работа:

Подготовка графического материала, фотографий, звукового и видео материала. Разбивка информации в соответствии со структурой. Работа по созданию структуры сайта. Создание отдельных Web-страниц. Размещение текстовой, графической и, если необходимо, звуковой и видео информации. Организация ссылок. Проверка работоспособности ссылок. Отладка работы Web-сайта. Проверка корректной работы ссылок. Проверка удобства переходов. Размещение сайта на сервере.

6.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Подготовка текста защиты. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Просмотр сайта через различные браузеры. Корректировка модулей.
Удаление неиспользованного материала. Защита Web-сайта.

7. Динамические сайты на WordPress

7.1. Способы создания динамических сайтов

Теория:

Основные компоненты динамического сайта. Использование CMS. Онлайн-сервисы. Сравнительная характеристика статических и динамических сайтов. Порядок работы.

Практическая работа:

Поиск информации в интернете по установке WordPress

7.2. Установка Denwer и WordPress

Теория:

Порядок установки Denwer на компьютере. Запуск и остановка Denwer. Порядок установки WordPress.

Практическая работа:

Установка Denwer Установка WordPress. Создание базы данных.

7.3. Технология работы с записями

Теория:

Понятие записи. Технология работы с записями.

Практическая работа:

Создание, удаление и редактирование записей. Закрепление записей.

7.4. Технология работы со страницами

Теория:

Понятие страницы. Использование конструктора меню. Основное меню. Ссылки.

Практическая работа:

Создание, удаление и редактирование страниц.

7.4. Плагины на WordPress

Теория:

Понятие плагина. Установка плагинов.

Практическая работа:

Установка плагинов.

7.5. Технология работы с шорткодом

Теория:

Технология работы с шорткодом. Примеры использования шорткодов.

Практическая работа:

Установка шорткодов.

7.6. Технология создания Гостевой книги на WP

Теория:

Плагины для создания гостевых книг.

Практическая работа:

Создание гостевой книги на сайте.

7.7. Создание тестов и анкет на WP

Теория:

Плагины для создания тестов и анкет.

Практическая работа:

Создание тестов и анкет на WP

7.8. Технология создания виртуальной экскурсии

Теория:

Виртуальные экскурсии. Технология создания. Сервисы для создания виртуальных экскурсий.

Практическая работа:

Создание виртуальной экскурсии на сайте.

7.9. Технология размещение сайта на хостинге

Теория:

Технология размещения сайта на хостинг. Платные и бесплатные хостинги. Примеры.

Практическая работа:

Размещение сайта на хостинге.

8. Творческий проект «Я – веб-мастер»

8.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Определение задач сайта.

Практическая работа:

Сбор информации и оформительского материала. Проработка вопросов дизайна сайта. Выстраивание логической структуры сайта. Выстраивание физической структуры сайта.

8.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Анализ работы Web-сайта.

Практическая работа:

Подготовка графического материала, фотографий, звукового и видео материала. Разбивка информации в соответствии со структурой. Работа по созданию структуры сайта. Создание отдельных Web-страниц. Размещение текстовой, графической и, если необходимо, звуковой и видео информации. Организация ссылок. Проверка работоспособности ссылок. Отладка работы Web-сайта. Проверка корректной работы ссылок. Проверка удобства переходов. Размещение сайта на сервере.

8.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Подготовка текста защиты. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Просмотр сайта через различные браузеры. Корректировка модулей. Удаление неиспользованного материала. Защита Web-сайта.

Планируемые результаты освоения программы 3 блока (продвинутый)

Предметные результаты:

учащиеся будут **знать**: назначение и основные принципы работы в среде Dreamweaver CS3; основные понятия языка HTML;

основные приемы создания фреймовой структуры документа;
различие в написании статических и динамических сайтов;

уметь: использовать визуальный редактор для создания Web-сайтов;
использовать основные теги для создания Web- страничек;
использовать язык HTML для создания Web-страниц;
уметь создавать динамические сайты;
уметь создавать статические сайты;

владеть навыками работы с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий;

Метапредметные результаты:

учащиеся научатся организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты;

Личностные результаты:

соблюдать правила работы и дисциплину;
учащиеся будут владеть правилами поведения при сотрудничестве (этическими нормами).

4 блок

Четвертый блок – видеомонтаж. Занимаются учащиеся в количестве 8 человек. Занятия проводятся три раза в неделю по два академических часа, или два раза в неделю по три часа. Дети познают тонкости цифровой фотосъемки, видеосъемки, учатся обрабатывать фото и видео материал. Учащиеся осуществляют съемку и последующий монтаж в различных видео редакторах.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач**:

обучающие

сформировать систему знаний о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера;

воспитательные

формировать общественную активность личности;
воспитать чувство ответственности за результаты своего труда;

развивающие

формировать потребность в самопознании, саморазвитии;

Учебный план 4 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор. (час.)	практ (час.)	
	Введение	3	1	2	Мониторинг

					ЗУН
1	Введение в цифровую фотографию	36	19	17	Выставка работ
1.1.	Разновидности фотокамер и их функциональные возможности. Настройки камеры.	3	2	1	
1.2.	Основы композиции	9	2	1	
1.3.	Освещение	3	1	2	
1.4.	Фотосъемка. Технология качественной фото передачи	6	3	3	
1.5.	Макросъемка	3	1	2	
1.6.	Технология съемки объектов для панорамных изображений	6	2	4	
1.7.	Фотозоны и декор	6	2	4	
2	Технология обработки цифровых фото материалов	30	13	17	Выставка работ
2.1.	Обзор программного обеспечения	3	3	-	
2.2.	Технология кадрирования и ретуширования фотографий	6	3	3	
2.3.	Способы улучшения фотоснимков	3	1	2	
2.4.	Приемы использования фильтров и текстур	6	2	4	
2.5.	Оформление фотоальбомов	12	4	8	
3	Творческий проект «Я – фотохудожник»	15	4	11	Выставка работ
3.1.	Формирование рабочих групп и выбор сюжета	3	1	2	
3.2.	Подготовка и съемка	3	1	2	
3.3.	Обработка фотоматериалов	6	1	5	
3.4.	Подготовка к защите и защита работ	3	1	2	
4	Основы видеосъемки	24	11	13	Наблюдение
4.1.	Обзор видеокамер и их возможностей. Сменные носители. Ручные настройки	3	1	2	
4.2.	Помещение для видеосъемки и технология работы со световым оборудованием	6	2	4	
4.3.	Технология съемки на улице	6	3	3	
4.4.	Репортажная и постановочная съемка	3	1	2	
4.4.	Динамика и статика в кадре	3	1	2	
4.5.	Основные законы о видеосъемке	3	3	0	
5.	Творческий проект «Я – оператор»	21	5	16	Защита проекта
5.1.	Формирование рабочих групп и выбор тем	3	1	2	
5.2.	Работа над проектом	15	3	12	
5.3.	Подготовка к защите и защита работ	3	1	2	

6.	Технология обработки видеоматериалов	51	17	34	Наблюдение
6.1.	Программное обеспечение для обработки видео	3	1	2	
6.2.	Изменение структуры фильма. Технология работы со сценами	12	4	8	
6.3.	Технология использования фильтров	3	1	2	
6.4.	Технология использования переходов	6	2	4	
6.5.	Технология работы со звуком	6	2	4	
6.6.	Технология использования голосового сопровождения	6	2	4	
6.7.	Технология создания заголовков и надписей	6	2	4	
6.8.	Последовательность создания титров	6	2	4	
6.9.	Технология вывода фильма	3	1	2	
7.	Творческий проект «Мой первый фильм»	33	9	24	Защита проекта
7.1.	Формирование рабочих групп и выбор тем	3	1	2	
7.2.	Работа над проектом	27	7	20	
7.3.	Подготовка к защите и защита работ	3	1	2	
	Итоговое занятие	3	3	-	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН
	ИТОГО	216	82	134	

Содержание учебного плана 4 блока

Введение

Теория:

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Пожарная безопасность. Правила дорожного движения.

Практическая работа:

Диагностика уровня подготовленности детей к занятиям.

1. Введение в цифровую фотографию

1.1. Разновидности фотокамер и их функциональные возможности

Теория:

Фотокамеры. Их принципиальные различия. Размер диафрагмы и выдержки. Фокусное расстояние. Вспышка. Цифровое увеличение. Настройка экспозиции. Дополнительные устройства. Разрешение и схема сжатия. Конверторы и фильтры. Карты памяти и другие сменные носители.

Обзор сменных носителей. Использование карт Compact Flash и Smart Media. Устройства для считывания данных. Способы длительного хранения изображения. Аксессуары для камеры.

Практическая работа:

Настройка камеры. Фотосъемка в различных режимах.

Перенос изображений на компьютер.

1.2. Основы композиции

Теория:

Композиция. Свет. Автоэкспозиция. Использование дополнительных источников освещения. Выбор ракурса. Ручная настройка фокуса. Игра света. Проблема яркого света. Как подчеркнуть нужную деталь и скрасить недостатки.

Практическая работа:

Фотосъемка на улице и в помещении с различными приоритетами.

Съемка движущихся объектов. Съемка статичных объектов.

Использование штатива.

1.3. Освещение

Теория:

Световое оборудование. Примеры схем. Виды источников света (моделирующий, фоновый, заполняющий, рисующий, выравнивающий)

Практическая работа:

Установка осветительного оборудования. Съемка.

1.4. Фотосъемка. Технология качественной фото передачи

Теория:

Ручные настройки. Цветовой баланс. Глубина и резкость в кадре.

Практическая работа:

Съемка портрета, пейзажа, действия.

1.5. Макросъемка

Теория:

Введение в макрофотографию. Эффекты. Фон. Выдержка и диафрагма.

Практическая работа:

Макросъемка

1.6. Технология съемки объектов для панорамных изображений

Теория:

Технология панорамной съемки. Объединение кадров. Перспектива и искажение. Контроль глубины резкости. Программы для автоматической склейки панорам.

Практическая работа:

Съемка объектов для панорамных изображений. Перенос в компьютер.

Объединение кадров.

1.7. Фотозоны и декор

Теория:

Фотозона: устройство, способы реализации, расположение, декор.

Практическая работа:

Устройство фотозоны по теме. Фотографирование.

2. Технология обработки цифровых фото материалов

2.1. Обзор программного обеспечения

Теория:

Какой программе отдать предпочтение. Профессиональные программы для обработки фотографий. Их возможности. Демонстрация и обсуждение готовых работ.

2.2. Технология кадрирования и ретуширование фотографий (6 часов)

Теория:

Инструменты и методы ретуширования. Кадрирование фотографий или цифровые ножницы. Безопасное редактирование фотографий. Создание подходящих заплат. Размытие краев. Клонирование объектов. Ретуширование старых фотоснимков.

Практическая работа:

Перенос фотографий в компьютер. Определение дефектов. Устранение дефектов.

2.3. Способы улучшения фотоснимков

Теория:

Добавление блеска в глазах. Коррекция морщин. Раскрашивание черно-белых изображений. Имитация старой фотографии. Фото в стиле глянцевого журнала.

Практическая работа:

Раскрашивание черно-белых снимков. Подготовка фотографий для глянцевого журнала.

2.4. Приемы использования фильтров и текстур

Теория:

Обзор фильтров и их возможностей. Демонстрация результатов их применения. Убираем «пыль» с помощью фильтров Despeckle, Dust&Scratches. Сглаживание однородных участков (Smart Blur).

Рисование стекла с помощью фильтра Glass. Создание внешнего свечения с помощью фильтра Gradient Glow. Эффект мятой бумаги (Crumple). От горной породы до стеклянной мозаики (Baked Earth). Создание фантастических узоров (Fraxflame). Как использовать текстуры. Бесшовные текстуры. «Винтажный» эффект.

Практическая работа:

Создание различных эффектов с применением фильтров. Создание «капающих жидкостей» Искусственное старение фотографий. Эффект рисунка на стекле, ткани. «Мятая» фотография. Создание мозаичного изображения. Создание молний.

2.5. Оформление фотоальбомов

Теория:

Программы для создания фотокниг. Подбор декора и шрифтов. Использование рамок.

Практическая работа:

Оформление фотоальбома или фотокниги по теме.

3. Творческий проект «Я – фотохудожник»

3.1. Формирование рабочих групп и выбор сюжета

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Планирование проекта.

Практическая работа:

Исследование информации по теме проекта.

3.2. Подготовка и съемка

Теория:

Обязанности фотографа и модели в процессе съемки.

Практическая работа:

Установка оборудования, оформление фотозоны, съемка.

3.3. Обработка фотоматериалов

Теория:

Обязанности фотографа и модели в процессе съемки.

Практическая работа:

Перенос материала в компьютер. Обработка. Оформление.

3.4. Подготовка к защите и защита работ

Теория:

Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Выставка и защита работ

4. Основы видеосъемки

4.1. Обзор видеокамер и их возможностей. Сменные носители. Ручные настройки

Теория:

Видеокамеры с записью на CD диски, с записью на винчестер и карты памяти. Основные функции видеокамеры и регулировка настроек.

Практическая работа:

Установка карты памяти в камеру. Форматирование. Настройки.

4.2 Помещение для видеосъемки и технология работы со световым оборудованием

Теория:

Оснащение павильонов для съемки. Правила расстановки светового оборудования.

Практическая работа:

Оборудование помещения для съемки. Задний план. Крупный план.

Установка и настройка светового оборудования. Съемка в помещении.

4.3. Технология съемки на улице

Теория:

Влияние погодных условий на результат съемки. Технология съемки в темное время суток.

Практическая работа:

Съемка объектов в разных погодных условиях.

4.4. Репортажная и постановочная съемка

Теория:

Технология съемки репортажа. Технология съемки постановочных роликов.

Практическая работа:

Съемка репортажа. Съемка постановочных роликов.

4.4. Динамика и статика в кадре

Теория:

Как получить динамическую съемку оставляя камеру статичной. Съемка спортивных состязаний.

Практическая работа:

Съемка спортивного мероприятия.

4.5. Основные законы о видеосъемке

Теория:

Основные законы о съемке. Общие положения российского законодательства. Съемка физических лиц. Что считают незаконной видео и фотосъемкой. В каких ситуациях людей можно снимать без получения их согласия. Можно ли в публичных местах снимать должностных лиц. Съемки в школе, кинотеатре, прохожих на улице. Фото и видеосъемка частного дома, квартиры и в общественном месте. Ответственность. Применение скрытых камер наблюдения. Можно или нельзя снимать — основные спорные нюансы

5. Творческий проект «Я – оператор»

5.1. Формирование рабочих групп и выбор тем

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта.

5.2. Работа над проектом

Теория:

Обсуждение дублей

Практическая работа:

Составление сценария. Раскадровка. Распределение ролей. Съемка. Отбор удачных дублей

5.3. Подготовка к защите и защита работ

Теория:

Подготовка текста защиты

Практическая работа:

Защита проекта.

6. Технология обработки видеоматериалов

6.1. Программное обеспечение для обработки видео

Теория:

Принципы обработки видеoinформации. Обзор программного обеспечения для обработки видеоматериала. Демонстрация и обсуждение обработанного видеоматериала.

Практическая работа:

Перенос отснятого видеоматериала в компьютер.

6.2. Изменение структуры фильма. Технология работы со сценами

Теория:

Способы перемещения по шкале времени. Блокировка дорожек. Работа со сценами.

Практическая работа:

Монтаж отснятого материала. Обработка сцен.

6.3. Технология использования фильтров

Теория:

Применение фильтров и масок для динамических видеоклипов. Основы использования светофильтров.

Практическая работа:

Наложение фильтров на видеоматериал

6.4. Технология использования переходов

Теория:

2-d и 3d переходы. Градиентные переходы. Регулировка времени перехода. Использование переходов при монтаже фильма.

Практическая работа:

Вставка переходов между сценами.

6.5. Технология работы со звуком

Теория:

Использование звуковых эффектов, фоновой музыки. Изменение длительности аудио фрагмента. Настройка регулятора громкости.

Практическая работа:

Подбор и наложение звуковых эффектов и фоновой музыки.

Наложение дикторской записи на видеофильм.

6.6. Технология использования голосового сопровождения

Теория:

Наложение видео под звук и озвучивание готового видео материала. Диктофон. Технология использования петличного микрофона. Программы для обработки звука.

Практическая работа:

Наложение голосового сопровождения на видеодорожку.

6.7. Технология создания заголовков и надписей

Теория:

Дизайн заголовка. Футаж. Использование рисованных объектов.

Практическая работа:

Создание заголовков к видеоматериалам.

6.8. Последовательность создания титров

Теория:

Титры поверх изображения и отдельно. Редактирование титров. Установка кернинга, интервала и отклонения. Стили текста. Работа с цветом, заливка текстурой.

Практическая работа:

Вставка титров в видеофильм. Компоновка объектов.

6.9. Технология вывода фильма

Теория:

Определение свободного места на диске. Настройки вывода фильма. Настройка формата видео файлов, качества видео. Видео для интернета.

Практическая работа:

Вывод фильма с различными параметрами.

7. Творческий проект «Мой первый фильм»

7.1. Формирование рабочих групп и выбор тем

Теория:

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта.

7.2. Работа над проектом

Теория :

Разработка сюжета. Технология создания раскадровки

Практическая работа:

Составление сценария. Раскадровка. Распределение ролей. Подготовка реквизита. Съемка. Отбор удачных дублей. Монтаж. Озвучивание. Подбор и наложение музыкального сопровождения. Вывод фильма

7.3. Подготовка к защите и защита работ

Теория:

Подготовка текста защиты

Практическая работа:

Защита проекта.

Итоговое занятие Итоговое диагностическое обследование учащихся. Творческий отчет. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы. Индивидуальное консультирование.

Планируемые результаты освоения программы 4 блока

Предметные результаты: учащиеся будут знать:

основные возможности фотокамер;

назначение и основные возможности программного обеспечения для обработки фотоматериалов;

назначение и основные возможности видеокамер; технологию вывода видеофильма;

уметь:

производить ручные настройки фотокамеры;

использовать фотокамеры для съемки объектов;
 производить видеосъемку в автоматическом режимах;
 монтировать видеоряд из нескольких частей;

владеть

навыками обращения с фото и видео аппаратурой;
 навыками обработки фото и видео материалов;

Метапредметные результаты:

уметь оформлять свою мысль, слушать и принимать мнение других учащихся,

Личностные результаты:

научатся осознавать собственную ценность и ценность других людей.

учащиеся будут уметь делать осознанный выбор в различных ситуациях, опираясь на общие правила поведения, соблюдать этические нормы при сотрудничестве.

5 блок

Пятый блок – киноискусство. Предполагает использование технологии совмещения двух и более изображений или кадров в одной композиции, применение различных спецэффектов. Учащиеся снимают и монтируют социальные и рекламные видеоролики, музыкальные клипы, короткометражные фильмы.

Основное внимание в процессе обучения образовательной программе «Основы компьютерной грамотности» направлено на развитие творческих способностей детей, занимающихся в детском объединении.

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**

обучающие

сформировать систему знаний о способах и методах овладения новыми инструментальными средствами информационного характера;

воспитательные

формировать установку на позитивную социальную деятельность;
 формировать стремление к продуктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми;

развивающие

развивать элементы системного мышления;
 развивать умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

Учебный план 5 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор. (час.)	практ (час.)	
	Введение	3	1	2	Мониторинг ЗУН
1.	Основы видеомонтажа	48	17	31	Наблюдение

1.1.	Монтаж по ориентации в пространстве	3	1	2	
1.2.	Монтаж по направлению движения	3	1	2	
1.3.	Монтаж по композиции	3	1	2	
1.4.	Монтаж по свету и цвету	3	1	2	
1.5.	Композиция в кадре	6	3	3	
1.6.	Технология совмещения двух и более изображений в одной композиции	12	4	8	
1.7.	Использование спецэффектов и переходов	9	3	6	
1.8.	Технология использования футажей	9	3	6	
2.	Создание фильма. Подготовительный период	18	9	9	
2.1.	Технология создания сценария	3	3	3	
2.2.	Технология написания сценария	9	3	3	
2.3.	Технология составления раскадровки	6	3	3	
3.	Творческий проект «Музыкальный клип»	30	9	21	Защита проекта
4.	Творческий проект «Социальный ролик»	36	9	27	Защита проекта
5.	Творческий проект «Документальное кино»	36	9	27	Защита проекта
6.	Творческий проект «Короткометражный фильм»	42	9	33	Защита проекта
	Итоговое занятие	3	3	-	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН
	ИТОГО	216	66	150	

Содержание учебного плана 5 блока

Введение

Теория:

Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Пожарная безопасность. Правила дорожного движения.

Практическая работа:

Диагностика уровня подготовленности детей к занятиям.

1. Основы видеомонтажа

1.1. Монтаж по ориентации в пространстве

Теория:

Технология съемки по ориентации в пространстве

Практическая работа:

Съемка сюжета и монтаж по ориентации в пространстве

1.2. Монтаж по направлению движения

Теория:

Технология съемки и монтажа по направлению движения

Практическая работа:

Съемка сюжета и монтаж по направлению движения

1.3. Монтаж по композиции

Теория:

Технология съемки по композиции

Практическая работа:

Съемка сюжета и монтаж по композиции

1.4. Монтаж по свету и цвету

Теория:

Технология съемки и монтажа по свету и цвету

Практическая работа:

Съемка и монтаж по свету и цвету

1.5. Композиция в кадре

Теория:

Контраст. Размещение. Равновесие. Золотое сечение. Направление. Движение в кадре. Точка съемки.

Практическая работа:

Съемка и монтаж роликов.

1.6. Технология совмещения двух и более изображений в одной композиции

Теория:

Хромакей. Плюсы и минусы. Фон при использовании хромакея. Методы бесшовного сшивания изображений (блендинга).

Практическая работа:

Съема и монтаж с использованием хромакея. Сшивание изображений.

1.7. Использование спецэффектов и переходов

Теория:

Эффекты «Супермен», «Левитация», «Близнецы»

Практическая работа:

Съемка и монтаж роликов

1.8. Технология использования футажей

Теория

Стоковое видео. Футаж с альфа-каналом. Эффекты, стилизующие видео под разные форматы съемки.

Практическая работа

Съемка и монтаж роликов с использованием футажей.

2. Создание фильма. Подготовительный период

2.1. Технология создания сценария

Теория:

Понятие сценария. Правила создания. Идеи для сценария.

Практическая работа:

Создание синопсиса по теме.

2.2. Технология написания сценария

Теория:

Правильный выбор главного героя. Герой и антигерой. Экономичное письмо. Трехактная структура сценария. Поворотные пункты.

Практическая работа:

Написание сценария клипа, социального ролика или документального фильма.

2.3. Технология составления раскадровки

Теория:

Правила составления раскадровки. Графическая и словесная раскадровка.

Практическая работа:

Создание раскадровки по сценарию

3. Творческий проект «Музыкальный клип»

Теория:

Формирование рабочих групп. Выбор идеи проекта. Подготовка к защите.

Практическая работа

Составление сценария и раскадровки. Подбор видеоматериала. Съемка. Озвучивание. Монтаж клипа. Защита проекта.

4. Творческий проект «Социальный ролик»

Теория:

Формирование рабочих групп. Выбор идеи проекта. Подготовка к защите.

Практическая работа:

Составление сценария и раскадровки. Подбор видеоматериала. Съемка. Озвучивание. Монтаж. Защита проекта.

5. Творческий проект «Документальное кино»

Теория:

Формирование рабочих групп. Выбор идеи проекта. Подготовка к защите.

Практическая работа:

Составление сценария и раскадровки. Подбор видеоматериала. Съемка. Озвучивание. Монтаж. Защита проекта.

6. Творческий проект «Короткометражный фильм»

Теория:

Формирование рабочих групп. Выбор идеи проекта. Подготовка к защите.

Практическая работа:

Составление сценария и раскадровки. Подбор видеоматериала. Съемка. Озвучивание. Монтаж. Защита проекта.

Итоговое занятие Итоговое диагностическое обследование учащихся. Творческий отчет. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы. Индивидуальное консультирование.

Планируемые результаты освоения программы 5 блока

Предметные результаты: учащиеся будут знать:
правила работы с фотокамерой;

правила работы с видеокамерой;
назначение и основные возможности программ для растровой обработки изображений;
назначение и основные возможности программ для видеомонтажа

уметь

использовать фотокамеры для съемки статичных и движущихся объектов;
применять навыки обработки фотоматериалов для корректировки изображений;
производить видеосъемку в автоматическом и ручном режимах;
создавать сценарии к видеороликам;
создавать музыкальные клипы;
создавать короткометражные фильмы
создавать рекламные и социальные ролики

владеть

навыками установки светового оборудования;
навыками фото и видео съемки;
навыками создания видео роликов;

Метапредметные результаты:

совместно планировать и осуществлять деятельность на занятиях.

Личностные результаты:

работать в группе, вести диалог и высказывать конструктивные замечания по поводу работы товарищей.

**Блок № 2. «Комплекс организационно – педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы»
Календарный учебный график**

ПЕРВЫЙ И ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Количество учебных недель – 36

Количество учебных дней – 72

Учебный период с 10 сентября по 31 мая

ВТОРОЙ, ТРЕТИЙ ПРОДВИНУТЫЙ, ЧЕТВЕРТЫЙ И ПЯТЫЙ ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Количество учебных недель – 36

Количество учебных дней – 108

Учебный период с 1 сентября по 31 мая

В соответствии с Положением о рабочей программе педагога дополнительного образования МБУДО «Центр дополнительного образования детей» календарный учебный график разрабатывается ежегодно и является составной частью рабочей программы.

Условия реализации программы

Программа реализуется на русском языке.

В образовательном учреждении созданы условия для функционирования современной информационно-образовательной среды, включающей электронные информационные ресурсы, электронные образовательные ресурсы и совокупность информационных технологий, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий, соответствующих технических средств (в том числе, цифровых видео материалов и др.), обеспечивающих достижение каждым обучающимся максимально возможных для него результатов освоения образовательных программ.

В случае непосещения занятий учащимися по причине неблагоприятных погодных условий, на период карантина и чрезвычайных ситуаций занятия проводятся с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения при реализации дополнительной общеобразовательной программы согласно расписанию.

Продолжительность учебных занятий сокращается до 30 минут.

В обучении с применением ЭО и ДОТ могут использоваться следующие организационные формы учебной деятельности: теоретическое и практическое занятие; творческие задания; мастер-классы, контрольные задания; самостоятельная работа; исследовательская и проектная работы и др.

Организация дистанционного обучения на усмотрение педагога может осуществляться посредством следующих платформ: социальная сеть ВКонтакте: <https://vk.com>; электронная почта и облачные хранилища; образовательный портал Инфоурок: <https://infourok.ru/school>.

Материально – техническое обеспечение

Занятия проводятся в помещении, которое соответствует всем санитарно-гигиеническим нормам (температура воздуха, проветриваемость, освещенность естественная и искусственная и т. д.), и позволяет проводить занятия со сменой деятельности, организовывать открытые занятия, коллективный просмотр детских работ.

Для успешного освоения программы необходим компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой и подключенный к сети интернет:

- компьютеры с операционной системой Windows 8,10 и установленным изучаемым программным обеспечением;

струйный принтер;

сканер;

видеопроектор или электронная доска;

видеокамера;

цифровой фотоаппарат;

штатив;

осветительные лампы направленного действия

хромакей
флеш-карты, съёмные диски.

Программное обеспечение

1. Windows 8,10 и приложения
2. Клавиатурный тренажер
3. Microsoft Office
4. Программа по обработке звука
5. Программа для обработке векторной графики.
6. Программа для обработке растровой графики.
7. Программа для создания сайтов
8. Программа для 3D моделирования
9. Программы для видеомонтажа

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее образование в области, соответствующей профилю детского объединения без предъявления требований к стажу работы.

Формы контроля

В начале каждого года обучения проводится *входной контроль* с целью выявления у учащихся склонностей, интересов, знаний, умений и навыков в рамках реализуемой программы.

Для отслеживания уровня предметных и личностных результатов по окончании каждого года обучения проводится *промежуточная аттестация* учащихся. Полученные результаты служат основанием для корректировки программы, прогнозирования обучения, поощрения учащихся.

Для определения результатов освоения образовательной программы проводится *итоговая аттестация учащихся*.

Промежуточные и итоговая аттестация проходят в форме творческого отчета.

В случае занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий промежуточный и итоговый контроль может осуществляться с применением ДОТ, а также выполнение контрольных заданий, контрольных и итоговых тестов и заданий с применением ЭО.

Оценочные материалы

Для проведения аттестации разработаны авторские контрольно – измерительные материалы, позволяющая измерить уровень обученности учащихся по программе, совокупность их представлений, знаний, умений и навыков, представленных в методических рекомендациях: «Обработка текстовой информации», «Обработка числовой информации», «Практические работы в графическом редакторе», «Лабораторные работы по HTML». (Приложение 1)

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения.

Используются следующие формы контроля:

Устный опрос (в начале занятия).

Практические задания, в форме выполнения на компьютере программных задач.

Анкетный опрос (в конце изучаемых тем).

Игра-зачет, где сочетаются выше перечисленные методы диагностики и элементы игры-соревнования.

Творческие задания, где усвоенный материал предлагается воплотить в оригинальные авторские проекты.

При прохождении обучения по программе, у каждого учащегося накапливается электронная папка с выполненными заданиями и проектами.

Для этого предусмотрены творческие задания, позволяющие проводить оценивание результатов в форме самооценки и взаимооценки.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: диагностические карты, протоколы аттестации установленной в МБУДО ЦДОД форме. (Приложение 2)

Формы подведения итогов и демонстрации достижений: творческий отчет, защита творческих проектов.

Методические материалы

Одним из неперенных условий успешного обеспечения образовательного процесса является его методическое обеспечение, которое включает:

методические разработки по темам программы;

архив работ обучающихся;

видео и фото материалы;

подборка мультимедийных сэмплов;

коллекция графических и анимационных материалов;

презентации по темам;

теоретический материал;

подборку обучающих видео материалов»

сценарии досуговых мероприятий.

Образовательный процесс, организуемый в рамках данной программы, осуществляется в очной форме. В основу обучения по образовательной программе «Основы компьютерной грамотности» положены индивидуальный и дифференцированный подходы. Каждый учащийся определяет уровень и сферу освоения компьютерных технологий самостоятельно.

В программе важное внимание обращается на придание процессу обучения проблемного характера, направления деятельности подростков на самостоятельность выявления и формулирования проблемы; выработку аналитико-синтетических умений, способностей к теоретическим обобщениям. Важное место в программе отводится развитию навыков

самостоятельной познавательной работы, формированию умения работать с учебными материалами, проявлению творческого подхода при выполнении самостоятельных заданий. Особое внимание уделяется стимулированию познавательной деятельности учащихся, развитию познавательных мотивов и интересов. Программа позволяет варьировать сложность материала с учетом, как возрастных особенностей развития учащихся, так и их индивидуальных проявлений.

В современном мире компьютерная грамотность неотделима от знания нескольких программных пакетов, которым в первую очередь и уделяется большое внимание. Изложение ведется последовательно, от простого к сложному.

Методы организации учебного процесса

Работа по данной программе сочетает в процессе вариативной деятельности индивидуальные, групповые и коллективные формы занятий.

При этом используются разнообразные *формы* проведения занятий: демонстрация материала с помощью обучающих программ или банка личных наработок, практическая работа с компьютером, бинарные занятия, самостоятельная работа, творческие задания, ролевые и деловые игры, конкурсы.

Выбор методов и форм для реализации программы определяется:

поставленными целями и задачами;

следующими принципами обучения: от практической деятельности к внутреннему развитию всех качеств личности;

возможностями учащихся на данном этапе (возраст, уровень подготовки, мотивации и др.);

наличием соответствующей материальной базы.

Для реализации программы используются следующие *методы*:

развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий).

дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания).

игровые.

Одними из важнейших методов обучения по данной программе являются методы стимулирования познавательной деятельности: метод дискуссии, создание ситуации успеха.

Приоритетная технология обучения по программе «Основы компьютерной грамотности» – метод проектов. Обучающиеся выполняют исследовательские, творческие проекты при завершении тем, а также творческий проект, как итоговую зачетную работу, интегрирующую знания и умения по всему изученному материалу.

В процессе занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий используются следующие **образовательные технологии:**

Виды занятий	Виды используемых технологий	Методические разъяснения
Дистанционное занятие	<p>Оффлайн или онлайн технологии: вебинары, видеоконференции, виртуальные практические занятия и т.д.</p> <p>Кейсовая-технология: использование наборов (кейсов) текстовых, аудиовизуальных и мультимедийных учебно-методических материалов и их рассылка для самостоятельного изучения учащимся при организации регулярных консультаций у преподавателей.</p> <p>Индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференции, форумы, видеоконференции и т.д.</p>	<p>Занятие проводится с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.</p> <p>Дистанционные образовательные технологии предполагают удаленный режим работы.</p>
Электронное занятие	<p>Технологии интерактивного обучения, групповой и коллективной работы на основе использования свободных ресурсов, размещенных в интернете, электронных образовательных ресурсов, включенных в комплект учебника, методических материалов и электронных образовательных ресурсов, разработанных педагогами</p>	<p>Занятие проводится с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.</p>

Рекомендации по электронному обучению (ЭО) и применению дистанционных образовательных технологий (ДОТ)

Согласно ст. 16 Федерального закона под **электронным обучением** понимается организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

Под **дистанционными образовательными технологиями** понимаются образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при

опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников.

Электронное обучение предполагает использование информации, содержащейся в базах данных, и информационных технологий и информационно-телекоммуникационных сетей для ее обработки и передачи при взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии реализуются через информационно-телекоммуникационные сети, когда обучающиеся и педагогические работники находятся на расстоянии.

То есть и в том, и в другом случае предусматривается использование компьютера и сетевой инфраструктуры, но при электронном обучении это инструменты непосредственного взаимодействия обучающихся и педагогических работников, а при дистанционных образовательных технологиях – удаленного.

Основные виды образовательной деятельности с применением ДОТ:

практические занятия, мастер-классы во всех технологических средах: видеоконференции, собеседования в режиме chat (система общения, при которой участники, подключенные к Интернет, обсуждают заданную тему короткими текстовыми сообщениями в режиме реального времени),

индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференции, форумы, видеоконференции;

самостоятельная работа обучающихся, включающая изучение основных и дополнительных учебно-методических материалов; выполнение практических, творческих, тестовых и иных заданий; выполнение эссе; работу с базами данных удаленного доступа;

промежуточные и итоговые контроли, промежуточные аттестации с применением ДОТ.

Основные виды образовательной деятельности с применением ЭО:

самостоятельная интерактивная и контролируемая работа обучающихся с учебными материалами, включающими в себя видеолекций видеозаписей, презентаций, слайды и выполнение контрольных заданий, итоговых тестов.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1 блок

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс</p>	Мониторинг ЗУН. Диагностические задания для определения уровня подготовки учащихся
1.	Компьютер и программное обеспечение	Занятие игра, лабораторная работа, соревнование, лекция	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций по теме.</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, компьютер в разобранном состоянии, периферийные устройства, различные носители информации.</p>	Угадайка по устройству компьютера и истории создания компьютерной техники
2.	Технология создания презентаций	Беседа, учебная игра, лабораторная работа, турнир, практические занятия	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа.</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций по теме. Показ работ.</p> <p>Работа по карточкам.</p> <p><i>Техническое оснащение: ,</i> компьютерный класс, принтер</p>	Творческий проект

3.	Технология обработки текстовой информации	лекция, игра, лабораторная работа, диспут, практические занятия	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа.</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация работ, работа по карточкам.</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> сборник лабораторных работ, карточки, компьютерный класс, принтер</p>	<p>Контрольная работа</p> <p>Творческий проект</p>
4.	Технология обработки графической (векторной) информации	лекция, игра, практические занятия, лабораторные работы, творческое занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс</p>	Творческий проект
5.	Технология обработки графической (растровой) информации	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс</p>	
6.	3D моделирование в paint 3D	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс</p>	Творческий проект
7.	Технология обработки числовой информации	лекция, игра, практические занятия, лабораторные работы, творческое	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, импровизация на заданную тему</p> <p><i>Наглядные методы:</i></p>	Игра-зачет

		занятие	демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки	
	Итоговое занятие	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, <i>методы практической работы, диалога</i> <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет Мониторинг ЗУН

2 блок

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	Мониторинг ЗУН; диагностические задания
1.	Компьютер и программное обеспечение	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа <i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций по теме. <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, компьютер в разобранном состоянии, периферийные устройства, различные	Викторина «Мой компьютер» Творческий проект

			носители информации.	
2.	Технология обработки графической (векторной) информации	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, импровизация на заданную тему</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки, видео уроки</p>	Творческий проект
3.	3D моделирование в SketchUp	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	Творческий проект
4.	Технология обработки графической (растровой) информации	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	Творческий проект
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки</p>	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН

3 блок

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс</p>	Мониторинг ЗУН
1.	Компьютер и программное обеспечение	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, компьютер в разобранном состоянии, периферийные устройства.</p>	Викторина «Турнир знатоков»
2.	Программирование со средой Скретч	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	Творческий отчет
3.	Творческий проект «Я – программист»	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p>	Творческий отчет

			<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет	
4.	Творческий проект «Я – аниматор»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет	Творческий отчет
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет, Мониторинг ЗУН

3 блок (продвинутый уровень содержания программы)

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	Мониторинг ЗУН
1.	Введение в технологию создания web-сайтов	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, компьютер в разобранном	Наблюдение

			состоянии, периферийные устройства.	
2.	Основные средства языка HTML	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	зачет
3.	Основные структурные блоки языка HTML	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	Наблюдение зачет
4.	Творческий проект «Знарок HTML»	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет</p>	Творческий отчет
5.	Технология создания web-сайтов с использованием визуальных редакторов	Комбинированное занятие		Наблюдение
6.	Творческий проект «Я – пользователь»	Комбинированное занятие		Творческий отчет

	веб-редактора»			
7	Динамические сайты на WordPress	Комбинированное занятие		Наблюдение
8.	Творческий проект «Я – веб-мастер»	Комбинированное занятие		Творческий отчет
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет, Мониторинг ЗУН

4 блок

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	Мониторинг ЗУН
1.	Введение в цифровую фотографию	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, фотоаппарат, световое оборудование	Наблюдение
2.	Технология обработки	Комбинированное	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут	Творческий проект

	цифровых фото материалов	занятие	<i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	
3.	Творческий проект «Я – фотохудожник»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, фотоаппарат, световое оборудование	Творческий проект
4.	Основы видеосъемки	Комбинированное занятие	<i>Практические методы:</i> разработка, выполнение проекта. <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, интернет, видеокамера, штатив, световое оборудование	Творческий проект
5.	Творческий проект «Я – оператор»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> фотокамера, компьютерный класс	Творческий проект
6.	Технология обработки видеоматериалов	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> фотокамера,	Творческий проект

			компьютерный класс	
7.	Творческий проект «Мой первый фильм»	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> видео камера, компьютерный класс</p>	Творческий проект
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс</p>	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН

5 блок

№ п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс</p>	Мониторинг ЗУН
1.	Основы видеомонтажа	Комбинированное занятие	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p> <p><i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ</p> <p><i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс,</p>	Наблюдение
2.	Создание фильма.	Комбинированное	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут</p>	наблюдение

	Подготовительный период	занятие	<i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	
3.	Творческий проект «Музыкальный клип»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, видеокамера, хромакей, световое оборудование	Творческий проект
4.	Творческий проект «Социальный ролик»	Комбинированное занятие	<i>Практические методы:</i> разработка, выполнение проекта. <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, видеокамера, хромакей, световое оборудование	Творческий проект
5.	Творческий проект «Документальное кино»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс, видеокамера, хромакей, световое оборудование	Творческий проект
6.	Творческий проект «Короткометражный фильм»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс,	Творческий проект

			видеокамера, хромакей, световое оборудование	
	Итоговое занятие	Занятие- игра	<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет; Мониторинг ЗУН

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

Основная:

1. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
2. Виталий Леонтьев «Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет 2016» Эксмо, 2016 год, 560 стр.
3. Устинова М., Прохоров А., Прокди Р. «Photoshop на примерах. Изучаем обработку фотографий и фотомонтаж на практике» Наука и техника (НиТ), 2016 год, 272 стр.
4. Пер. с англ. Н. А. Райтмана «Adobe Illustrator CS5» Эксмо, 2011 год, 592 стр.
5. James Chronister «Blender Basics Classroom Tutorial Book» 2011 год, 178 стр. Юрий Азовцев (Translator), Юлия Корбут (Translator), издание 3 и 4

Интернет – источники:

1. <http://www.microsoft.com>
2. <http://www.microsoft.com/ru>
3. <http://www.microsoft.com/ru/windows2000/>
4. <http://www.microsoft.com/ru/office2000/>
5. <http://www.corel.ru/>
6. <http://www.adobe.ru/>
7. <http://www.macromedia.com/>
8. <http://ru.wikimultia.org/wiki/Мультипликация>
9. Анимация <http://blender3d.org.ua/tutorial/FlatAnimation.html>
10. http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4-th_edition
11. <https://photoshop-master.ru/lessons/photo/?page=5>

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ

Основная:

1. Комолова Н. Яковлева Е. «Adobe Photoshop СС для всех» БХВ-Петербург, 2014 год, 624 стр.
2. Леса Снайдер «Photoshop СС 2014. Исчерпывающее руководство» Эксмо, 2015 год, 1044 стр
3. Василий Леонов. Простой и понятный самоучитель Word и Excel. 2-е издание 2016, ISBN: 978-5-699-87766-9 Издательство: Эксмо 352 стр
4. Савельева М.Ю. Тренинг-система «Практический курс CorelDRAW». (Электронная версия). - М.: МИЭТ, 2007.

Интернет – источники:

1. Калугин А. Иллюстрированный самоучитель по Windows . Алексей Калугин <http://bookz.ru/authors/avtor-neizvesten/winxpsmuch.html>

2. Учебники по компьютерной графике
http://ling.ulstu.ru/linguistics/resources/student_works/design/books.html
3. Учебник по Adobe Premiere Pro 1.5 <http://www.softportal.com/software-4548-uchebnik-po-adobe-premiere-pro.html>
4. Учебник по Macromedia Dreamweaver
http://www.sreda.ws/uchebnik_dreamweaver.htm
5. Справочник по сайтостроению <http://in-sites.ru>

Используемые образовательные платформы:

Официальный сайт МБУДО ЦДОД

ВКонтакте

Zoom

Youtube

Skype

WhatsApp

Viber

Instagram: <https://www.instagram.com/>

Электронная почта и облачные хранилища

ЯКласс: <https://www.yaclass.ru>

Учи.ру: <https://uchi.ru>

МЭО Учи.ру

Оценочные материалы**Примерные задания для проверки знаний, умений и навыков по теме
«Технология обработки числовой информации»**

1. Подготовьте книгу, состоящую из 5 листов. Дайте имена листам 1 – «покупка», 2 – «расписание», 3- «океан», 4 – «программист», 5 – «тест».
2. На первом листе книги задайте данные о наименовании и цене товара, напишите формулы и посчитайте стоимость всей покупки в рублях и долларах.
3. На втором листе составьте свое расписание уроков, оформите лист цветом, вставкой графических объектов.
4. На третьем листе постройте круговую диаграмму распределения площади Мирового океана. Мировой океан состоит из четырех океанов: Тихого, площадь которого 179,7; Атлантического, площадь которого 93,4; Индийского, площадь которого 74,9 и Северного Ледовитого, площадь которого 13,1 млн.км². Укажите стрелками самый маленький и самый большой океаны.
5. На четвертом листе постройте столбчатую диаграмму распределения занятий детей. В объединении программист 65% занимаются изучением Excel, 22% изучают Corel Draw, 5% детей занимаются сканированием фотографий, 2% изучают языки программирования, а оставшиеся работают над проектами. Оформите диаграмму рисунками.
6. На пятом листе книги составьте тест из трех вопросов с подсчетом общего количества баллов.

**Примерные задания для проверки знаний, умений и навыков по теме
«Язык гипертекстовой разметки HTML»*****Теоретические вопросы***

1. Что такое Web-страница и какие существуют способы ее создания? В каких программах можно создать HTML документ?
2. Назовите наиболее популярные браузеры для обработки HTML документов.
3. Дайте определения следующим терминам языка HTML:
Тег -
Гиперссылка -
Фрейм -
4. Какова общая структура документа HTML?
5. Какие теги форматирования текстового потока и абзацев Вы знаете?
6. Что такое теги списков?
7. Как задать цвет текста? Цвет фона?
8. Как вставить в документ HTML графическое изображение?
9. Как вставить в документ HTML фоновый рисунок?

10. Как вставить в документ HTML горизонтальную линию? Прямоугольную рамку? Как изменить их цвет и размеры?
11. Как вставить Бегущую строку?
12. Как создать гипертекстовую ссылку в виде текста в документе HTML?
13. Как создать гипертекстовую ссылку в виде картинки в документе HTML?
14. Что такое фреймы и как их создать?
15. Как создать элементы диалога?
16. Как создать таблицы в документе HTML?

Практические задания

1. Создайте в редакторе Блокнот простейший документ HTML и просмотрите его в Web - браузере.
2. Создайте документ, содержащий на выбор 3 элемента: фоновый рисунок, графическое изображение, gif-анимацию, звуковой (mid или wav) файл, видеоклип (.avi или .mpg), бегущую строку и просмотрите в Web- браузере.
3. Создайте документ HTML содержащий 2 фрейма.
4. Создайте документ HTML, содержащий таблицы и элементы диалога.
5. Создайте документ HTML, содержащий упорядоченные и неупорядоченные списки.
6. Создайте документы HTML, связанные между собой гипертекстовыми ссылками.

**ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ
МБУДО ЦДОД**

20 ___/20___ учебный год

Вид аттестации _____
Образовательная программа и срок ее реализации _____

№ группы _____ кол-во учащихся в группе _____

Ф.И.О педагога _____

Дата проведения аттестации _____

Форма проведения аттестации _____

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя учащегося	Год обучения	Результат аттестации

Всего аттестовано _____ учащихся.

Из них по результатам аттестации:

высокий уровень _____ чел. средний уровень _____ чел.

низкий уровень _____ чел.

Переведены на следующий год обучения _____ чел.

Закончили обучение _____ чел.

Подпись педагога

Члены аттестационной комиссии

МОНИТОРИНГ
личностного развития обучающихся
в процессе освоения дополнительной общеобразовательной программы

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	ярко проявляются (3балла)	проявляются (2 балла)	слабо проявляются (1 балл)	не проявляются (0 баллов)
1.Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2. Коммуникативные навыки, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы успешно выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3.Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других. Организует	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только	Уклоняется от поручений, безответствен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные

	поведения, умеет организовать свое рабочее место, соблюдает правила техники безопасности.	рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога, соблюдает правила т/ безопасности.	при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.	воздействия.
4. Нравственность, гуманность	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям.	Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.	Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромн, со сверстниками бывает груб.	Недоброжелателен, груб, пренебрежителен. Высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает. неискренен.
5. Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности	Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.	Выполняет исследовательские, проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения. Но в основном использует традиционные способы	Может работать в исследовательско-проектировочной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.	В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный

Ключ: 3 балла – высокий уровень
2балла – средний уровень
0-1 балл – низкий уровень

Мониторинг

результатов обучения по дополнительной общеобразовательной программе

Детское объединение _____ Дополнительная общеобразовательная программа _____
 Год обучения _____ Группа № _____ Педагог _____ Учебный год _____

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Теоретическая подготовка				Практическая подготовка					
		Теоретические знания		Владение специальной терминологией		Практические умения и навыки		Владение специальным оборудованием		Уровень	
		Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года	Начало уч. года	Конец уч. года
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											
11.											
12.											
13.											
14.											
15.											
	ИТОГО:	Уровень	нач. года	%	кон. года	%					
		Высокий	... чел.		... чел.						
		Средний	... чел.		... чел.						
		Низкий	... чел.		... чел.						

МОНИТОРИНГ
результатов обучения учащихся
по дополнительной общеобразовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не усвоил теоретическое содержание программы; ▪ овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных знаний составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не употребляет специальные термины; ▪ знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять; ▪ сочетает специальную терминологию с бытовой; ▪ специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. 	0 1 2 3	Наблюдение, собеседование
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание

КЛЮЧ: высокий уровень – 3 балла
 средний уровень – 2 балла
 низкий уровень – 0-1 балл

Перечень диагностического материала для мониторинга личностного развития учащихся

1. Анкета «Качества личности»
2. «Тест уровня сотрудничества в классе»
3. Опросник Айзенка
4. Методика «Радости и огорчения»(методика неоконченных предложений), «Беседа о школе», «Незавершенная сказка» (модифицированный вариант Нежнова Т.А.)
5. Анкета «Я и конфликты»
6. Опросник «Оценка собственного поведения в конфликтной ситуации»
7. Тест «Есть ли у вас творческие способности»
8. Анкета Д. Кафа и Хана
9. Анкета «Мотивы прихода детей в УДО»
10. Анкета для учащихся 1-3 классов
11. Анкета для учащихся 5-7 классов
12. Анкета для родителей учащихся УДО
13. Тест «Коммуникативные способности»
14. Тест «Артистические способности»
15. Методика Вартега «Круги»
16. Анкета «Воспитанные девочки и мальчики»
17. Тест «Мотивация успеха и боязни неудачи»
18. Тест «Самооценка силы воли»
19. Опросник для самооценки терпеливости(методика Е.П. Ильина)
20. Тренинг актуализации творческого потенциала
21. Школа оценки потребности в достижениях
22. Тест «Размышляя о жизненном опыте»
23. Анкета для родителей

