

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

Рассмотрена и рекомендована
к утверждению на заседании
Методического совета МБУДО ЦДОД
Протокол от 28.05.2024г. № 8



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
технической направленности

«Основы компьютерной грамотности и
программирования»

Возраст обучающихся: 9-12 лет
Срок реализации: 3 года

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

г. Тамбов, 2024

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы компьютерной грамотности и программирования»
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. Вид	общеразвивающая
4.3. Направленность	техническая
4.4. Уровень содержания	базовый
4.5. Область применения	дополнительное образование
4.6. Продолжительность обучения	3 года
4.7. Год разработки программы	2024
4.8. Возрастная категория обучающихся	9-12 лет

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

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы компьютерной грамотности и программирования» имеет техническую направленность. Программа носит практико-ориентированный характер.

Направленность программы: техническая

Уровень освоения: базовый

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 обучающе-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 9-12 лет, проявляющих повышенный интерес к компьютерной технике и охватывает такие области как: программирование, компьютерную графику, 3D моделирование, сайтостроение.

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, 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.

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

Программа рассчитана на изучение основ компьютерной грамотности в системе дополнительного образования детей в течение трех учебных лет: первый блок - 144 часа, второй и третий - по 216 часов каждый.

Общее количество часов: 576

Режим занятий:

Первый блок:

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

Второй, третий 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 третьего 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	21	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	3	
2.6.	Технология работы с видео и аудио информацией	4	1	3	
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	
3.1.	Технология набора и форматирования текста	2	1	1	Контрольная работа Творческий проект
3.2.	Принципы работы с графическими объектами	2	1	1	
3.3.	Технология работы со списками	2	1	1	
3.4.	Технология работы с таблицами	2	1	1	
3.5.	Технология использования графических возможностей Word для создания схем	2	1	1	
3.6.	Технология применения колонок, использование рамок	2	1	1	
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 (векторной) информации	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 (растровой) информации	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	3	
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	58	86	

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;
технология 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 - программирование в среде Scratch .

Scratch (Скретч) — это среда визуального программирования с графическим интерфейсом, которая была создана, чтобы сделать программирование простым, понятным и интересным именно для детей. Продукт и среда открыты, бесплатны и доступны на сайте scratch.mit.edu.

Scratch помогает детям учиться думать творчески и критически, работать вместе и является инструментом для развития у учащихся информационной грамотности, коммуникативных навыков, критического и системного мышления.

Задачи:

обучающие

- расширить кругозор в области программирования;
- научиться создавать анимационные проекты в среде Скретч;
- научиться создавать простые игровые проекты в среде Скретч;

воспитательные

- прививать интерес к активному творческому самовыражению;
- воспитывать упорство в достижении цели
- воспитывать чувство взаимопомощи, коллективизма;

развивающие

- развивать память, внимание и творческую активность;
- развивать творческие способности и эстетическое восприятие объектов труда.

Данный блок имеет базовый уровень. Занимаются учащиеся в количестве 12-15 человек. Занятия проводятся три раза в неделю по два академических часа.

Учебный план 2 блока

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля/ аттестации
			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.	Основы программирования в Скретч	28	8	20	
2.1.	Знакомство со средой Скретч	4	1	3	Проекты

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	1	3	
2.6.	Создание проектов	4	1	3	
2.7.	Ориентация в пространстве	2	1	1	
3.	Анимация в Скретч	40	13	27	
3.1.	Технология создания анимации	6	2	4	
3.2.	Проект «Кот и птичка»	4	1	3	
3.3.	Алгоритм	2	1	1	
3.4.	Ветвление алгоритмов	2	1	1	
3.5.	Проекты с условием	2	1	1	
3.6.	Простые игры	6	2	4	
3.7..	Сложные условия	6	2	4	
3.8.	Случайные числа	4	1	3	
3.9.	Циклы с условием	4	1	3	
3.10	Возможности запуска спрайта	4	1	3	
4.	Способы управления спрайтами	20	7	13	
4.1.	Самоуправление спрайтов	2	1	1	
4.2.	Датчики	2	1	1	
4.3.	Переменные	4	1	3	
4.4.	Рычаги	2	1	1	
4.5.	Списки	2	1	1	
4.6.	Игры со словами	4	1	3	
4.7.	Создание тестов	4	1	3	
5	Творческий проект «Я – программист»	16	4	12	Проекты
5.1.	Подготовка творческого проекта	4	1	3	
5.2.	Реализация творческого проекта	8	2	6	
5.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	4	1	3	
6.	Творческий проект «Я – аниматор»	16	4	12	
6.1.	Подготовка творческого проекта	4	1	3	
6.2.	Реализация творческого проекта	8	2	6	
6.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	4	1	3	
7.	Программирование компьютерных игр	64	21	43	Проекты
7.1.	Игра «Лови снежинку»	6	2	4	
7.2.	Игра «Лови снежинку» на 2 игроков	4	1	3	
7.3.	Игра «Змейка»	6	2	4	
7.4.	Игра «Гонки»	6	2	4	
7.5.	Игра «Война миров»	8	3	5	
7.6.	Игра «Защитник острова»	12	4	8	
7.7.	Игра «Прыгающая рыбка»	6	2	4	
7.8.	Игра «Танковое сражение» на двоих	10	3	7	
7.9.	Игра «Полёт»	6	2	4	
8.	Творческий проект «Я – создатель компьютерных игр»	12	3	9	Проекты
8.1.	Подготовка творческого проекта	2	1	1	

8.2.	Реализация творческого проекта	8	1	7	
8.3.	Подготовка к защите и защита творческого проекта	2	1	1	
	Итоговое занятие	2	1	1	
	Всего часов	216	70	146	

Содержание 2 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. Основы программирования в 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 Магеллана»

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.

3. Анимация с Скретч.

3.1. 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».

3.2. 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.

3.3. Алгоритм

Теория:

Понятие алгоритма. Правила составления алгоритмов. Блок-схема.

Практическая работа:

Разработка алгоритмов и составление блок-схем к задачам.

3.4. Ветвление алгоритмов

Теория:

Условие в алгоритме. Полное и не полное условие.

Практическая работа:

Составление алгоритмов с ветвлением.

3.5. 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».

3.6. Простые игры

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».

3.7. 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).

3.8. Случайные числа

Теория:

Датчик случайных чисел. Операторы.

Практическая работа:

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

3.9. Циклы с условием

Теория:

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

Практическая работа:

Проекты «Таймер», «Пожарник».

3.10. Возможности запуска спрайта

Теория:

Использование мыши и клавиатуры для запуска спрайта.

Практическая работа:

Проекты «Переодевалки», «Дюймовочка».

4. Способы управления спрайтами

4.1. Самоуправление спрайтов

Теория:

Передача сигналов. Использование случайных чисел.

Практическая работа:

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

4.2. Датчики

Теория:

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

Практическая работа:

Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

4.3. Переменные

Теория:

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

Практическая работа:

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

4.4. Рычаги

Теория:

Использование рычагов в Скретч.

Практическая работа:

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

4.5. Списки

Теория:

Создание и использование списков в Скретч.

Практическая работа:

Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».

4.6. 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».

4.7. Создание тестов

Теория:

Технология обработки ответов. Подсчет баллов. Выдача результата.

Практическая работа:

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

5. Творческий проект «Я – программист»

5.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Формирование творческих групп. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Генерация идей.

5.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Алгоритм реализации проекта.

Практическая работа:

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

5.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Технология защиты проекта. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Тестирование программы. Написание текста защиты. Защита проекта.

6. Творческий проект «Я – аниматор»

6.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Формирование творческих групп. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Генерация идей.

6.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Алгоритм реализации проекта.

Практическая работа:

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

6.3. Подготовка к защите и защита творческого проекта

Теория:

Технология защиты проекта. Разработка оценочных листов.

Практическая работа:

Тестирование программы. Написание текста защиты. Защита проекта.

7. Программирование компьютерных игр

7.1. Игра «Лови снежинку»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание спрайтов и фона. Написание скрипта. Отладка программы.

7.2. Игра «Лови снежинку» на 2 игроков

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание второго спрайта. Написание скрипта. Организация подсчета очков. Отладка программы.

7.3. Игра «Змейка»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание спрайтов и фона. Написание скрипта. Отладка программы.

7.4. Игра «Гонки»

Теория:

Разработка алгоритма игры

Практическая работа:

Создание дневного и ночного фона. Создание спрайта машины. Создание спрайтов обочин. Написание скрипта каждому спрайту. Отладка программы.

7.5. Игра «Война миров»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание спрайтов двух летательных аппаратов. Создание спрайтов пуль, взрыва. Создание фона. Написание скриптов. Отладка программы.

7.6. Игра «Защитник острова»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание фона морского дна, волн, острова. Создание спрайтов морских жителей, пушки, ядер, морских кораблей. Анимация подводного мира. Написание скрипта для управления дулом пушки. Написание скрипта для стрельбы из пушки. Написание скрипта движения кораблей. Написание скрипта действий при попадании в цель. Организация подсчета подбитых кораблей. Отладка программы.

7.7. Игра «Прыгающая рыбка»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание спрайтов и фона. Написание скрипта. Отладка программы.

7.8. Игра «Танковое сражение» на двоих

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание фона поля боя, препятствий и бункеров. Создание спрайтов двух танков, пуль. Написание скриптов для каждого танка и пуля. Организация подсчета очков. Создание заставки. Отладка программы.

7.9. Игра «Полёт»

Теория:

Разработка алгоритма игры.

Практическая работа:

Создание фона, спрайтов героя, объектов-препятствий. Написание скриптов. Создание заставки. Организация подсчета очков. Организация временного ограничения игры.

8. Творческий проект «Я – создатель компьютерных игр» 12

8.1. Подготовка творческого проекта

Теория:

Формирование творческих групп. Выбор темы проекта.

Практическая работа:

Генерация идей.

8.2. Реализация творческого проекта

Теория:

Алгоритм реализации проекта.

Практическая работа:

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

8.3. 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 2 блока

Предметные результаты:

должны 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

Содержание третьего 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

№	Наименование раздела, темы	Кол-	В том числе	Форма контроля
---	----------------------------	------	-------------	----------------

п/п		во часов	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. Использование графических объектов	6	2	4	
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 экскурсии	3	1	2	
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

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. Дизайна 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 «Знатоки 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

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).

Блок № 2. «Комплекс организационно – педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной программы»

Календарный учебный график

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Количество учебных недель – 36

Количество учебных дней – 72

Учебный период с 10 сентября по 31 мая

ВТОРОЙ И ТРЕТИЙ 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 10 и установленным изучаемым программным обеспечением;
струйный принтер;
сканер;
видеопроектор или электронная доска;

Программное обеспечение

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

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.

Воспитательный раздел программы

Цель воспитания - развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

- формирование активной гражданской позиции, патриотизма, чувства гордости за свою Родину, уважения к символике государства, культурному наследию России, ее многовековой истории и ответственного отношения за будущее страны;

- усвоение учащимися знаний, норм, духовно-нравственных ценностей и традиций российского общества;

- развитие личностного отношения учащихся к занятиям по данной программе, приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе творческого объединения,

- организация активностей детей в творческом самовыражении и опыта участия в выставках, конкурсах, фестивалях как социально-значимой деятельности;

- поддержка и развитие воспитательной среды детей, условий физической безопасности, социализации, самореализации и признания в процессе освоения предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания учащихся по программе:

- формирование российского национального исторического сознания и своей идентичности на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;

- воспитание ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, к родному языку, литературе, традициям, праздникам, памятникам, святыням, религиям народов России, защите их прав на сохранение российской культурной идентичности;

- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий;

- формирование сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;

- воспитание уважения и интереса к художественной культуре, искусству, историческому и культурному наследию народов России;

- развитие творческого самовыражения, реализация традиционных и своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства;

- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;

- формирование ценностей технической безопасности и контроля;

- воспитание воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов.

Формы, методы и направления воспитания

Основной **формой** воспитания и обучения учащихся является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают

информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

В воспитательной деятельности с детьми по программе применяются следующие **методы воспитания**:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения, стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного) и осуждения поведения детей, педагогического требования с учетом индивидуальных и возрастных особенностей детей и преимущественного права на воспитание детей их родителями (законными представителями);
- метод переключения в деятельности;
- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Воспитание учащихся осуществляется по следующим **направлениям**:
гражданско-правовое воспитание;
военно-патриотическое воспитание;
духовно-нравственное воспитание;
физическое воспитание;
экологическое воспитание.

Условия воспитания и анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности творческого объединения на основании реализации программы МБУДО ЦДОД согласно нормам и правилам работы организации, а также на площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится посредством опросов родителей при реализации программы (отзывы родителей, беседа с ними) и после её завершения (итоговый мониторинг в рамках программы за учебный год).

В **приложении 3** представлен план воспитательной работы и массовых мероприятий, реализуемый в рамках данной образовательной программы.

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 и программирования» 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 и программирования» – 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	Оффлайн или онлайн технологии: вебинары, видеоконференции, виртуальные практические занятия и т.д. 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. Индивидуальные и групповые консультации, реализуемые во всех технологических средах: электронная почта, chat-конференции, форумы, видеоконференции и т.д.	Занятие проводится с применением информационно- телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагогических работников. Дистанционные образовательные технологии предполагают удаленный режим работы.
Электронное занятие	Технологии интерактивного обучения, групповой и коллективной работы на основе использования свободных ресурсов, размещенных в интернете, электронных образовательных	Занятие проводится с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и

	ресурсов, включенных в комплект учебника, методических материалов и электронных образовательных ресурсов, разработанных педагогами	обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.
--	--	---

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, видеоэкскурсий, 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.	Основы программирования в Скретч	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.	Анимация в 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 проект
4.	Способы управления спрайтами	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
5	Творческий проект «Я – программист»	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 отчет
6	Творческий проект «Я –	Комбинированное	<p><i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа</p>	Творческий отчет

	аниматор»	занятие	<i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	
7	Программирование компьютерных игр	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа <i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет
8	«Я – создатель компьютерных игр»	Комбинированное занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа <i>Наглядные методы:</i> демонстрация иллюстративного материала <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс	Творческий отчет
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки	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	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i>	Мониторинг ЗУН

			Компьютерный класс	
1.	Введение в технологию создания web-сайтов	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.	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>	Творческий отчет
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>	Творческий отчет
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	<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
6	Творческий проект «Я – пользователь веб-редактора»	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
7	Динамические сайты на WordPress	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
8	Творческий проект «Я – веб-мастер»	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
	Итоговое занятие	Занятие-игра	<p><i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс</p>	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.

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://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4-th_edition
9. <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 Macromedia Dreamweaver
http://www.sreda.ws/uchebnik_dreamweaver.htm
4. Справочник по сайтостроению <http://in-sites.ru>

Используемые образовательные платформы:

Официальный сайт МБУДО ЦДОД

ВКонтакте

Zoom

Skype

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:	<i>Уровень</i>	<i>нач. года</i>	<i>%</i>	<i>кон. года</i>	<i>%</i>					
		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

КАЛЕНДАРЬ

воспитательных событий, приуроченных к государственным и национальным праздникам Российской Федерации, памятным датам и событиям российской истории и культуры

Месяц	Дата	Название события, мероприятия	Форма проведения	Практический результат, форма отчета*
Сентябрь	01.09	День знаний		
	03.09	День окончания второй мировой войны; День солидарности в борьбе с терроризмом		
	02.09-08.09	Неделя безопасности		
	08.09	Международный день распространения грамотности		
	10.09.	Международный день памяти жертв фашизма		
	27. 09.	День туризма		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Октябрь	01.10	Международный день пожилых людей. Международный день музыки		
	02.10	День гражданской обороны		
	04.10	Всемирный день защиты животных		
	05.10	Международный день Учителя		
	15.10	День отца в России		
	26.10	Международный день школьных библиотек		
	28.10-30.10	День интернета. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет		
	30.10	Урок памяти: День политических репрессий		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Ноябрь	04.11	День народного единства (4 ноября)		
	08.11	День памяти погибших при исполнении служебных обязанностей сотрудников органов внутренних дел России		
	26.11	День Матери в России		
	30.11	День Государственного герба РФ		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Декабрь	03.12	Международный День инвалидов		

	03.12	День неизвестного солдата		
	05.12	Международный день добровольца в России		
	08.12	Международный день художника		
	09.12	День героев Отечества		
	12.12	День Конституции РФ		
	21-25	Новогодние представления		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Январь	27.01	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (1944 год)		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Февраль	02.02	День разгрома советских войск немецко-фашистских войск в Сталинградской битве		
	08.02	День Российской науки		
	15.02	День памяти о россиянах, исполнявших служебный долг за пределами Отечества		
	21.02	Международный День родного языка		
	23.02	День защитника Отечества		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Март	08.03	Международный женский день		
	18.03	День воссоединения Крыма с Россией		
	27.03.	Всемирный день театра		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Апрель	07.04.	Всемирный день здоровья		
	12.04	День космонавтики		
	19.04.	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы ВОВ		
	22.04.	Всемирный день Земли		
	27.04.	День российского парламентаризма		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Май	01.05	Праздник весны и труда		
	09.05.	День Победы советского народа в ВОВ (1941-1945 гг)		
	15.05	Международный день семьи		
	18.05	Международный день музеев		
	19.05	День детских организаций		

	24.05	День славянской письменности и культуры		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		
Июнь	01.06	Международный день защиты детей		
	04.06	День русского языка		
	12.06	День России (12 июня)		
	22.06	День памяти и скорби – День начала ВОВ - 22 июня		
		<i>Дополнительно по направлениям воспитания</i>		

Примечание. * Отчетом может быть фото и видеоматериалы с выступлением учащихся, заметка на сайте, мастер-класс и другое.

План профориентационной работы

Мероприятия	Ориентировочное время проведения
Циклы профориентационных часов общения	в течение года
Посещение Дней открытых дверей в организациях СПО и ВПО по направлению деятельности объединения	в течение года
Встречи с представителями профессий (очные и онлайн)	в течение года
Совместное с педагогами изучение интернет ресурсов, посвященных выбору профессий, прохождение профориентационного онлайн- тестирования	в течение года
Участие в проектной деятельности	в течение года
Ведение портфолио личных достижений обучающихся	в течение года

Примерный план работы с родителями

Мероприятия	Ориентировочное время проведения
Родительские собрания по темам: Организация учебного года Подготовка к проведению мероприятий «Как сохранить здоровье детям» Формирование положительной самооценки - важное составляющее семейного воспитания.	в течение года
Индивидуальные консультации по вопросам воспитания детей	по необходимости
Участие родителей в проведении мероприятий	в течение года
Организация совместного посещения музеев, выставок, поездок в театр, экскурсий	в течение года

