



|  |
| --- |
| **ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ** |
| **ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  |
| **«Компьютерное творчество»** |
|  |
| **Возраст учащихся: 9-14 лет** |
| **Срок реализации программы: 2 года****Направленность: техническая** |

**Разработчик**

Тарасова Лариса Ивановна,

педагог дополнительного образования

**Новокузнецкий городской округ, 2022**

Оглавление

[**Паспорт программы** 3](#_Toc107827805)

[**Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы** 6](#_Toc107827806)

[**Пояснительная записка** 6](#_Toc107827807)

[**Содержание программы** 8](#_Toc107827808)

[**Учебно-тематический план. Первый год обучения** 8](#_Toc107827809)

[**Содержание учебно-тематического плана. Первый год обучения** 10](#_Toc107827810)

[**Планируемые результаты. Первый год обучения** 17](#_Toc107827811)

[**Учебно-тематический план. Второй год обучения** 17](#_Toc107827812)

[**Содержание учебно-тематического плана. Второй год обучения** 20](#_Toc107827813)

[**Планируемые результаты. Второй год обучения** 26](#_Toc107827814)

[**Комплекс организационно-педагогических условий** 27](#_Toc107827815)

[**Календарный учебный график** 27](#_Toc107827816)

[**Условия реализации программы** 27](#_Toc107827817)

[**Формы аттестации** 28](#_Toc107827818)

[**Оценочные материалы** 28](#_Toc107827819)

[**Методические материалы** 31](#_Toc107827820)

[**План воспитательной работы детского объединения** 33](#_Toc107827821)

[**Список используемой литературы** 33](#_Toc107827822)

[**Приложение 1. Календарный учебный график** 35](#_Toc107827823)

[**Приложение 2. Темы для самостоятельного освоения учащимися** 41](#_Toc107827824)

**Паспорт программы**

|  |  |
| --- | --- |
| Полное название программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерное творчество» |
| Разработчик (и) | Тарасова Лариса Ивановна, педагог дополнительного образования,высшая квалификационная категория,высшее профессиональное образование (педагогическое) |
| Год разработки и корректировки программы | 2022 |
| Аннотация программы | Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерное творчество» разработана для учащихся 9-14 лет, проявляющих интерес в сфере ИКТ. Занимаясь по программе, учащиеся познакомятся с основными программами по созданию компьютерной графики, мультипликации, электронных презентаций, текстов, публикаций и видеороликов. Программа включает в себя получение практических навыков самостоятельной работы с компьютером и применение информационных технологий для решения поставленных задач. Программа рассчитана на 2 года обучения (432 часа). Занятия проводятся два раза в неделю по 3 часа. |
| Направленность  | Техническая |
| Уровень программы | Стартовый |
| Возраст учащихся | 9-14 лет |
| Необходимость медицинской справки для занятий  | Нет  |
| Количество учащихся в группе | 7 человек |
| Программа предназначена для учащихся с ОВЗ  | Нет  |
| Ограничения по здоровью детей с ОВЗ  |  |
| Срок реализации программы | 2 года |
| Объем программы | 432 часа |
| Цель программы | развитие технических способностей учащихся младшего и среднего школьного возраста посредством формирования практических навыков работы с персональным компьютером |
| Задачи программы | * познакомить с устройством ПК и основами работы в ОС Windows;
* познакомить с технологией создания презентаций, анимации в программе «PowerPoint»;
* познакомить с программой «Publisher» для создания публикаций, обработки текстов;
* формировать умения обработки фото и видео материалов в видеоредакторе «Домашняя Фотостудия»;
* познакомить с технологией создания мультфильма с помощью конструктора сказок «Мульти-Пульти»;
* формировать навыки самостоятельной работы в программах компьютерной графики и анимации «Paint»;
* формировать навыки самостоятельной работы в текстовом редакторе «WordPad»;
* организовать проектную деятельность учащихся для создания творческих работ;
* познакомить с технологией создания мультфильма, проектной деятельностью;
* формировать навыки самостоятельной работы в программах по компьютерной графике и анимации, видео и текстовых редакторах;
* воспитывать ответственность, организованность, целеустремленность, умение работать в коллективе;
* развивать устойчивый интерес к техническому творчеству посредством компьютерных технологий.
 |
| Планируемые результаты | По окончании обучения:* у учащихся сформирован интерес к занятиям техническим творчеством;
* учащиеся знают основные программы по созданию компьютерной графики, мультипликации, электронных презентаций, текстов, публикаций и видеороликов;
* учащиеся умеют творчески мыслить и самостоятельно применять информационные технологии для решения поставленных задач;
* учащиеся демонстрируют на занятиях и в самостоятельной работе умение организовывать свое рабочее место, работать в команде, стремиться к достижению поставленной цели.
 |
| Средства обучения – количество единиц на группу, интенсивность использования по продолжительности программы в процентах на одну единицу | Учебный кабинет, включая типовую мебель – 1 шт., 100%Компьютеры – 7 шт., 100 %Ученическая доска – 1 шт., 50%Мультимедийная акустическая система – 1 шт., 100%Лазерный принтер – 1 шт., 30%Сканер – 1 шт., 10%Комплекты раздаточных материалов – 7 шт., 50% |
| Нормативно-правовое обеспечение разработки программы | 1. Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
3. «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» (утверждена приказом Министерства просвещения РФ № 467 от 3 сентября 2019 года).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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».
5. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам, протокол от 30 ноября 2016 г. № 11).
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196».
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Методические рекомендации по разработке и оформлению образовательной программы организации и дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (Приложение к письму Комитета образования и науки администрации города Новокузнецка от 06.12.2021 № 4137)
10. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 № 678-р).
11. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Приложение к письму Министерства просвещения РФ от 31 января 2022 г. № 1ДГ 245/06).
 |
| Рецензенты  | Внутренняя рецензияГоленкова Н. А., методист МБУ ДО ДТ «Вектор»;Коваленко О.Л., председатель методического совета МБУ ДО ДТ «Вектор» |

**Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

**Пояснительная записка**

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерное творчество» (далее - программа) – техническая.

**Уровень освоения содержания программы.** Программа имеет стартовый уровень.

**Актуальность программы.** В рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка», а также государственной программы «Развитие системы образования Кузбасса» на 2014–2025 годы в Кемеровской области, направленных на модернизацию системы образования в регионе, особое значение уделяется обеспечению доступности дополнительных общеобразовательных программ технической направленности. Данное направление соответствует приоритетным направлениям технологического развития Российской Федерации.

Интенсивный процесс внедрения информационных технологий во все сферы нашей жизни обусловливает непрерывное повышение уровня требований к компьютерной грамотности и информационной культуре учащихся школ. Современные ученики, понимая это, проявляют особый интерес к информатике, стремясь пополнить и расширить свои знания в этой области. Желание быть творцом, использование информационных технологий, как инструмента для творчества, созидания и реализации своих возможностей особенно интересно учащимся.

Программа решает задачи повышения информационной культуры учащихся и обеспечивает выполнение социального заказа со стороны образовательных учреждений района.

**Отличительные особенности программы.** Данная программа создает условия для формирования и развития творческих способностей учащихся, способствует формированию у учащихся практических навыков самостоятельной работы с персональным компьютером, как современным средством обработки информации, его программным обеспечением, направленное на развитие алгоритмического мышления, творческих способностей для социализации и адаптации к жизни в обществе.

**Адресат программы.** Программа рассчитана на детей 9-14 лет, в том числе детей с ОВЗ, проявляющих повышенный интерес к информационным технологиям, стремящихся овладеть навыками работы с персональным компьютером, познакомиться с возможностями использования персонального компьютера для различных профессий.

Основной, ведущей деятельностью учащихся младшего школьного возраста (9-11 лет) является учение, способность к осмысленному запоминанию. Это период накопления, впитывания знаний, развитие чувства коллективизма, потребность выполнять определенную общественную роль. Проявляется инициативность, ответственность за себя и товарищей, развивается коммуникабельность. Дети данного возраста пытливы, любознательны, интересуются вычислительной техникой, появляется желание в изучении информатики и составляющих персонального компьютера. Средний школьный возраст (12-14 лет) - самый благоприятный для творческого развития. В этом возрасте учащимся нравиться решать проблемные ситуа­ции, находить сходство и различие, определять причину и следствие. Ребя­там интересны задания, в ходе которых можно выска­зать свое мнение и суждение, самому решать проблему, участвовать в дискуссии, отстаивать и доказывать свою правоту. Необходимо акцентировать внимание подростков на связь приобретаемых знаний по информационным технологиям с практической жизнью, ориентировать на выбор профессии. Общими характерными особенности данного возрастного периода является стремление к самоутверждению, самостоятельности; развитие самооценки, самосознания, самоопределения; развитие мотивации, устойчивого интереса к творчеству. Поэтому немаловажным условием реализации программы является создание системы социально-психолого-педагогических условий расширения и развития сфер самовыражения. Программа «Компьютерное творчество» соответствует возрастным особенностям учащихся.

Набор учащихся осуществляется на добровольной основе. Зачисление в группы производится на основании заполнения родителями заявления о зачислении в муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом творчества «Вектор» и согласия родителей (законных представителей) несовершеннолетнего учащегося на обработку персональных данных.

**Объем и срок освоения программы.** Программа рассчитана на 2 года обучения, 216 часов в год (36 учебных недель). Общий объем часов по программе – 432 часа (72 учебные недели).

**Формы обучения:** очное, очно-заочное. Основной формой обучения является занятие.

**Режим занятий:** Занятия проводятся два раза в неделю по 3 часа, продолжительность одного часа занятия составляет 40 минут, с 10 - минутным перерывом между часами.

**Цель программы:** развитие технических способностей учащихся младшего и среднего школьного возраста посредством формирования практических навыков работы с персональным компьютером

**Задачи программы:**

* познакомить с устройством ПК и основами работы в ОС Windows;
* познакомить с технологией создания презентаций, анимации в программе «PowerPoint»;
* познакомить с программой «Publisher» для создания публикаций, обработки текстов;
* формировать умения обработки фото и видео материалов в видеоредакторе «Домашняя Фотостудия»;
* познакомить с технологией создания мультфильма с помощью конструктора сказок «Мульти-Пульти»;
* формировать навыки самостоятельной работы в программах компьютерной графики и анимации «Paint»;
* формировать навыки самостоятельной работы в текстовом редакторе «WordPad»;
* организовать проектную деятельность учащихся для создания творческих работ;
* познакомить с технологией создания мультфильма, проектной деятельностью;
* формировать навыки самостоятельной работы в программах по компьютерной графике и анимации, видео и текстовых редакторах;
* воспитывать ответственность, организованность, целеустремленность, умение работать в коллективе;
* развивать устойчивый интерес к техническому творчеству посредством компьютерных технологий.

**Цель первого года обучения:** развитие интереса учащихся к техническому творчеству при изучении основ компьютерной грамотности.

**Задачи первого года обучения:**

* познакомить с составом ПК и ОС Windows;
* познакомить с технологией создания мультфильма с помощью конструктора сказок «Мульти-Пульти»;
* формировать навыки самостоятельной работы в программах компьютерной графики и анимации в программе «Paint»;
* формировать навыки самостоятельной работы в текстовом редакторе «WordPad»;
* организовать проектную деятельность учащихся для создания творческих работ;
* воспитывать дисциплинированность, внимательность и аккуратность в работе, умение работать в команде;
* развивать интерес к занятиям техническим творчеством;
* развивать воображение, алгоритмическое мышление, память при изучении компьютерной графики, мультипликации, видео и текстовых редакторов.

**Цель второго года обучения:** формирование устойчивого интереса учащихся к техническому творчеству и создание условий для развития творческих способностей учащихся.

**Задачи второго года обучения:**

* познакомить с устройством ПК и основами работы в Windows;
* познакомить с технологией создания презентаций, анимации в программе «PowerPoint»;
* познакомить с программой «Publisher» для создания публикаций, обработки текстов;
* формировать умения обработки фото и видео материалов в видеоредакторе «Домашняя Фотостудия»;
* организовать проектную деятельность учащихся для создания творческих работ;
* формировать навыки самостоятельной работы на компьютере;
* воспитывать самостоятельность, ответственность и целеустремленность в работе, умение работать в коллективе;
* формировать устойчивый интерес к техническому творчеству;
* развивать творческое воображение, умение анализировать и систематизировать информацию; умение решать нестандартные задачи.

**Содержание программы**

**Учебно-тематический план. Первый год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Всего**  | **Теория** | **Практика** |
|  | **Введение**  | **3** | **1** | **2** |  |
| 1. | Вводное занятие | 3 | 1 | 2 | Беседа, вводная диагностика |
| **I.** | **Знакомство с компьютером** | **18** | **6** | **12** |  |
| 2. | Состав ПК | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3. | Клавиатура | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 4. | Режимы работы клавиатуры | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 5. | Манипулятор мышь | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 6. | Операционная система Windows | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 7. | Windows. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| **II.** | **Компьютерная графика** | **60** | **20** | **40** |  |
| 8. | Графический редактор TuxPaint | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 9. | TuxPaint. Команды | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 10. | TuxPaint. Инструменты | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 11. | TuxPaint. Работа с инструментами | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 12. | TuxPaint. Кисти. Цвета | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 13. | TuxPaint. Магия. Штамп | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 14. | TuxPaint. Эффекты | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 15. | TuxPaint. Создание рисунка | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 16. | TuxPaint. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| 17. | Графический редактор Paint | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 18. | Paint. Инструменты | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 19. | Paint. Работа с инструментами | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 20. | Paint. Изменение масштаба | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 21. | Paint. Создание рисунка | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 22. | Paint. Фрагмент | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 23. | Paint. Операции с фрагментом | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 24. | Paint. Спецэффекты | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 25. | Paint. Ввод текста | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 26. | Paint. Операции с файлами | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 27. | Paint. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Промежуточная диагностика |
| **III.** | **Обработка текстов** | **30** | **10** | **20** |  |
| 28. | Текстовый редактор WordPad | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 29. | WordPad. Ввод текста | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 30. | WordPad. Перемещение по тексту | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 31. | WordPad. Фрагмент | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 32. | WordPad. Операции с фрагментом | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 33. | WordPad. Форматирование символа | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 34. | WordPad. Форматирование текста | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 35. | WordPad. Вставка объекта | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 36. | WordPad. Вставка рисунка | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 37. | WordPad. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| **IV.** | **Мультипликация**  | **39** | **13** | **26** |  |
| 38. | Обучающая программа Gcompris | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 39. | Gcompris. Инструмент для рисования | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 40. | Gcompris. Инструмент для анимации | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 41. | Gcompris. Создание мультфильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 42. | Gcompris. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| 43. | Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 44. | Мульти-Пульти. Создание фона | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 45. | Мульти-Пульти. Актеры и предметы | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 46. | Мульти-Пульти. Операции с кадрами | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 47. | Мульти-Пульти. Конструирование | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 48. | Мульти-Пульти. Добавление звука | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 49. | Мульти-Пульти. Создание мультфильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 50. | Мульти-Пульти. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| **V.** | **Проектная деятельность** | **24** | **8** | **16** |  |
| 51. | Проект мультфильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 52. | Проект. Подготовка рисунков | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 53. | Проект. Подготовка кадров | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 54. | Проект. Основы работы в видео редакторе | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 55. | Проект. Добавление титров | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 56. | Проект. Добавление звука | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 57. | Проект. Создание мультфильма | 3 | 1 | 2 | Итоговая диагностика |
| 58. | Итоговое занятие | 3 | 1 | 2 | Защита проекта |
| **VI.** | **Конкурсы, выставки по информационным технологиям** | **15** | **2,5** | **12,5** |  |
| 59. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0.5 | 2,5 | Творческая работа |
| 60. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 61. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0.5 | 2,5 | Творческая работа |
| 62. | Подготовка к выставке по информатике | 3 | 0.5 | 2,5 | Творческая работа |
| 63. | Подготовка к выставке по информатике | 3 | 0.5 | 2,5 | Творческая работа |
| **VII.** | **Компьютерные игровые программы** | **27** | **4,5** | **22,5** |  |
| 64. | Игровая программа «Веселая ферма»  | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 65. | Игровая программа «Веселая ферма» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 66. | Игровая программа «Веселая ферма» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 67. | Игровая программа «Папины дочки» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 68. | Игровая программа «Папины дочки» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 69. | Игровая программа «Папины дочки» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 70. | Игровая программа «Half-Life» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 71. | Игровая программа «Half-Life» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 72. | Игровая программа «Half-Life» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| **Итого:** | **216** | **58** | **158** |  |

**Содержание учебно-тематического плана. Первый год обучения**

**Введение**

Тема 1. Водное занятие

Теория. Знакомство. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в Доме творчества. Цель и задачи объединения на учебный год. Использование ПК.

Практика. Первое знакомство с компьютером. Игровые программы.

Форма контроля. Вводная диагностика.

**Раздел I. Знакомство с компьютером**

Тема 2. Состав ПК

Теория. История создания компьютера. Информация вокруг нас. Устройства персонального компьютера. Основные устройства. Дополнительные устройства.

Практика. Работа в обучающей программе «Роботландия». Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 3. Клавиатура

Теория. Стандартная клавиатура. Назначение. Принцип работы. Основная и дополнительная часть. Зоны клавиш. Назначение и использование клавиш. Клавиатурные тренажеры. Правила работы с тренажерами.

Практика. Работа с клавиатурой и клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 4. Режимы работы клавиатуры

Теория. Повтор клавиатуры. Режимы работы. Регистры клавиатуры. Переключение режимов.

Практика. Работа с клавиатурой в разных режимах. Работа с клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 5. Манипулятор мышь

Теория. История создания мыши. Принцип работы. Указатель мыши. Левая и правая кнопки мыши. Функции кнопок.

Практика. Работа с мышью. Отработка навыков управления мышью в обучающей программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 6. Операционная система Windows

Теория. Общее знакомство, преимущество. Назначение. Элементы интерфейса. Рабочий стол. Управляющие элементы.

Практика. Запуск и работа с программами. Поиск программ. Панель задач. Меню задач. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 7. Windows. Подведение итогов

Теория. Повтор основных моментов по работе с операционной. Основные настройки Windows.

Практика. Работа в системе Windows. Настройка даты, времени, рабочего стола и др. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Windows. Основы работы» (<https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>)

**Раздел II.** **Компьютерная графика**

Тема 8. Графический редактор TuxPaint

Теория. Понятие графического редактора. Редактор TuxPaint. Возможности. Интерфейс. Рисунок.

Практика. Работа в программе по созданию простого рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 9. TuxPaint. Команды

Теория. Команды редактора. Функции каждой команды. Применение.

Практика. Работа с командами редактора. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 10. TuxPaint. Инструменты

Теория. Знакомство с панелью инструментов редактора. Использование каждого инструмента. Возможности применения.

Практика. Работа в программе с каждым инструментом. Раскраска шаблонов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 11. TuxPaint. Работа с инструментами

Теория. Инструменты редактора. Совместное использование инструментов редактора.

Практика. Работа в программе с инструментами. Создание рисунка с помощью различных инструментов.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 12. TuxPaint. Кисти. Цвета

Теория. Кисть. Разновидности кистей. Возможности использования. Цветовая палитра. Применение.

Практика. Работа с кистью и цветовой палитрой. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 13. TuxPaint. Магия. Штамп

Теория. Знакомство с «Магией». Возможности «Магии». Применение. Примеры использования.

Практика. Создание рисунков с использованием «Магии». Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 14. TuxPaint. Эффекты

Теория. Знакомство с эффектами. Виды эффектов. Использование эффектов при создании рисунков.

Практика. Работа в программе по созданию рисунков с использованием эффектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 15. TuxPaint. Создание рисунка

Теория. Основные моменты по работе с программой. Примеры творческих работ, созданных в программе.

Практика. Работа над созданием рисунка в изученной программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 16. TuxPaint. Подведение итогов

Теория. Основные моменты по работе с программой. Демонстрация и обсуждение готовых работ. Игровые программы.

Практика. Создание рисунка в графическом редакторе с использованием изученных возможностей. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 17. Графический редактор Paint

Теория. Знакомство с программой. Демонстрация лучших творческих работ, созданных учащимися. Достоинства редактора. Интерфейс программы. Основные моменты по работе с программой. Параметры рисунка.

Практика. Работа с программой. Загрузка. Выход из программы. Установка требуемых параметров. Работа с карандашом и ластиком. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 18. Paint. Инструменты

Теория. Знакомство с основными инструментами, используемыми для рисования. Их разновидности. Применение.

Практика. Работа с каждым инструментом в отдельности. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 19. Paint. Работа с инструментами

Теория. Знакомство с остальными инструментами, используемыми в процессе создания рисунков.

Практика. Работа с инструментами в программе. Создание рисунков. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 20. Paint. Изменение масштаба

Теория. Масштаб рисунка. Использование. Обработка мелких деталей. Сетка. Эскиз. Точечные рисунки.

Практика. Работа в масштабе. Использование инструментов в масштабе. Создание точечных рисунков. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 21. Paint. Создание рисунка

Теория. Основные моменты по работе с инструментами. Рисунок. Разбор используемых в работе инструментов. Игровые программы.

Практика. Работа в программе. Создание рисунка по образцу. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 22. Paint. Фрагмент

Теория. Понятие фрагмента. Инструменты, используемые для выделения. Прямоугольное и произвольное выделение фрагмента.

Практика. Работа по выделению фрагмента. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 23. Paint. Операции с фрагментом

Теория. Выделенный фрагмент. Основные операции с выделенным фрагментом.

Практика. Работа с фрагментом: перенос, копирование, удаление. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 24. Paint. Спецэффекты

Теория. Выделенный фрагмент. Знакомство с дополнительными операциями (спецэффектами).

Практика. Работа в программе с дополнительными операциями. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 25. Paint. Ввод текста

Теория. Инструмент «Надпись». Порядок нанесения надписей на открытый рисунок.

Практика. Работа по вводу текста. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 26. Paint. Операции с файлами

Теория. Основные операции с файлами. Фрагмент. Вставка фрагмента на новый рисунок. Вставка в готовый рисунок.

Практика. Работа с файлами в программе. Создание коллажа в программе. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 27. Paint. Подведение итогов.

Теория. Основные моменты по работе с программой. Демонстрация и обсуждение творческих работ.

Практика. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Промежуточная диагностика.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «TuxPaint. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=fk1nfHbeXXo>)

**Раздел III. Обработка текстов**

Тема 28. Текстовый редактор WordPad

Теория. Понятие текстового редактора. Правила письма. Знакомство с редактором WordPad. Интерфейс. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Работа в программе. Работа с клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 29. WordPad. Ввод текста

Теория. Правила ввода. Режимы работы клавиатуры.

Практика. Работа в программе по вводу текста. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 30. WordPad. Перемещение по тексту

Теория. Понятие редактирования. Перемещение по тексту. Разъединение и соединение строк. Клавиши редактирования.

Практика. Работа по редактированию текста. Отработка навыков по разъединению и соединению строк, навыков перемещения по тексту. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 31. WordPad. Фрагмент

Теория. Понятие фрагмента. Способы выделения фрагмента текста. Быстрые способы выделения.

Практика. Использование различных способов выделения текста. Работа с выделенным фрагментом. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 32. WordPad. Операции с фрагментом

Теория. Выделенный фрагмент. Операции с выделенным фрагментом.

Практика. Работа с выделенным фрагментом: перенос, копирование, удаление. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 33. WordPad. Форматирование символа

Теория. Понятие форматирования. Панель форматирования. Форматирование символов. Используемые инструменты. Способы форматирования. Шрифт. Игровые программы.

Практика. Отработка навыков форматирования символов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 34. WordPad. Форматирование текста

Теория. Форматирование текста. Панель форматирования. Используемые инструменты. Способы форматирования текста. Маркер. Игровые программы.

Практика. Отработка навыков форматирования текста. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 35. WordPad. Вставка объекта

Теория. Вставка объекта. Способы вставки различных объектов. Редактирование вставленных объектов.

Практика. Работа в программе по вставке объектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 36. WordPad. Вставка рисунка

Теория. Вставка рисунка. Способы вставки. Редактирование рисунка.

Практика. Работа в программе по вставке рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 37. WordPad. Подведение итогов.

Теория. Повтор основ работы в текстовом редакторе. Поиск и замена. Правила оформления документа.

Практика. Работа с документами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «WordPad. Общие сведения» (<https://pc-azbuka.ru/interfejs-programmy-wordpad/>)

**Раздел IV. Мультипликация**

Теория. История мультипликации. Виды мультфильмов. Знакомство с программой. Инструмент для рисования и анимации. Инструменты для рисования. Создание рисунка. Библиотека рисунков. Рисунок из картинок библиотеки. Инструменты для анимации. Создание мультфильма. Технология создания мультфильма.

Практика. Просмотр презентации по мультипликации. Работа в программе. Работа над созданием рисунков с помощью инструментов, с помощью картинок из библиотеки, комбинированных рисунков. Работа над созданием анимации. Игровые программы.

Тема 38. Обучающая программа Gcompris

Теория. История мультипликации. Виды мультфильмов. Знакомство с программой.

Практика. Просмотр презентации по мультипликации. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 39. Gcompris. Инструмент для рисования

Теория. Кнопки инструментов для рисования. Функции инструментов. Применение инструментов.

Практика. Работа с каждым инструментом. Отработка навыков использования. Создание рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 40. Gcompris. Инструмент для анимации

Теория. Кнопки инструментов для анимации. Покадровая анимация. Библиотека рисунков. Добавление кадров. Просмотр. Скорость анимации.

Практика. Работа с кадрами, библиотекой рисунков. Просмотр анимации. Подбор скорости. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 41. Gcompris. Создание мультфильма

Теория. Основы создания мультфильма в программе. Добавление титров. Анимация титров.

Практика. Работа по созданию мультфильма. Работа с титрами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 42. Gcompris. Подведение итогов

Теория. Повтор основных моментов работы в обучающей программе.

Практика. Работа по созданию мультфильма. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 43. Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти

Теория. Знакомство с программой. Загрузка. Выход. Сцена. Элементы сцены. Основы работы. Технология создания мультфильма.

Практика. Работа в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 44. Мульти-Пульти. Создание фона

Теория. Фон. Значение фона для мультфильма. Предлагаемые варианты фона. Выбор фона.

Практика. Работа с фонами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 45. Мульти-Пульти. Актеры и предметы

Теория. Знакомство с актерами. Действия актеров. Смена действий актера. Выбор актера. Предметы. Выбор предмета. Порядок предметов.

Практика. Работа с актерами и предметами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 46. Мульти-Пульти. Операции с кадрами

Теория. Понятие кадра. Добавление кадра. Удаление кадра. Редактирование кадров.

Практика. Работа с кадрами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 47. Мульти-Пульти. Конструирование

Теория. Понятие конструирования. Сюжет сказки. Конструирование мультфильма. Одновременная игра актеров.

Практика. Работа по конструированию мультфильма. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 48. Мульти-Пульти. Добавление звука

Теория. Звук. Предлагаемые мелодии. Звуки актеров. Музыка. Выбор мелодии. Озвучивание мультфильма. Музыкальное сопровождение.

Практика. Работа со звуком в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 49. Мульти-Пульти. Создание мультфильма

Теория. Эффекты мультипликации. Титры. Эффекты для титров сказки.

Практика. Работа над мультфильмом. Работа с эффектами мультипликации и титрами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 50. Мульти-Пульти. Подведение итогов

Теория. Повтор технологии создания мультфильма с помощью конструктора сказок. Обсуждение готовых мультфильмов.

Практика. Работа в программе по завершению сказки. Редактирование мультфильма. Демонстрация готовых собственных сказок. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Мульти-Пульти. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>)

**Раздел V. Проектная деятельность**

Тема 51. Проект мультфильма

Теория. Понятие проекта. Цель и задачи проекта. Этапы проекта. Задачи каждого этапа. Сюжет. Сценарий. Выбор необходимых программ. Основы работы в программах.

Практика. Работа над сюжетом и сценарием мультфильма. Работа в графическом редакторе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 52. Проект. Подготовка рисунков

Теория. Основы рисования в графическом редакторе.

Практика. Работа по созданию рисунков в графическом редакторе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 53. Проект. Подготовка кадров

Теория. Понятие кадра. Рисунки-кадры.

Практика. Работа над созданием кадров. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 54. Проект. Основы работы в видео редакторе

Теория. Видео редактор. Знакомство с программой. Интерфейс. Основные моменты работы с программой

Практика. Работа с видео редактором. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 55. Проект. Добавление титров

Теория. Создание титров для фильма. Начальные титры. Титры в конце фильма.

Практика. Работа по созданию титров в видео редакторе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 56. Проект. Добавление звука

Теория. Музыкальное сопровождение. Выбор мелодии. Звуковая дорожка. Редактирование звуковой дорожки.

Практика. Работа со звуком фильма. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 57. Проект. Создание мультфильма

Теория. Технология создания фильма. Создание видео. Сохранение фильма.

Практика. Работа по созданию и сохранению видео. Игровые программы.

Форма контроля. Итоговая диагностика.

Тема 58. Итоговое занятие

Теория. Презентация готовых мультфильмов. Обсуждение.

Практика. Демонстрация собственных мультфильмов. Игровые программы.

Форма контроля. Защита проекта.

**Раздел VI. Конкурсы, выставки по информационным технологиям**

Тема 59-61. Подготовка к конкурсу по информатике

Теория. Знакомство с положениями конкурсов. Правила оформления работы. Паспорт проекта. Оформление паспорта проекта.

Практика. Работа по созданию, редактированию и оформлению творческих работ, проектов. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 62-63. Подготовка к выставке по информатике

Теория. Знакомство с положениями выставок. Правила оформления работ. Практика. Работа по созданию, редактированию и оформлению творческих работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

**Раздел VII. Компьютерные игровые программы**

Тема 64-66. Игровая программа «Веселая ферма»

Теория. Знакомство с игровой программой. История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

Тема 67-69. Игровая программа «Папины дочки»

Теория. Знакомство с игровой программой «Папины дочки». История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

Тема 70-72. Игровая программа «Half-Life»

Теория. Знакомство с игровой программой Half-Life». История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

**Планируемые результаты. Первый год обучения**

По окончании первого года обучения:

* учащиеся знают состав ПК и ОС Windows;
* учащиеся умеют создавать мультфильмы с помощью конструктора сказок «Мульти-Пульти»;
* учащиеся умеют самостоятельно работать в программах компьютерной графики и анимации «Paint»;
* учащиеся умеют самостоятельно работать в текстовом редакторе «WordPad»;
* у учащихся сформирован интерес к занятиям техническим творчеством;
* у учащихся будут развиваться воображение, алгоритмическое мышление, память;
* учащиеся демонстрируют на занятиях и в самостоятельной работе дисциплину и внимание, умение работать в команде.

**Учебно-тематический план. Второй год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | **Наименование разделов и тем программы** | **Количество часов** | **Формы аттестации/ контроля** |
| **Всего**  | **Теория** | **Практика** |
|  | **Введение** | **3** | **1** | **2** |   |
| 1. | Вводное занятие  | 3 | 1 | 2 | Вводная диагностика |
| **I.** | **Основы работы с компьютером** | **18** | **6** | **12** |  |
| 2. | Устройство ПК | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 3. | Операционная система Windows | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 4. | Windows. Файлы и папки | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 5. | Windows. Операции с файлами | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 6. | Windows. Проводник | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 7. | Windows. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| **II.** | **Электронная продукция** | **48** | **16** | **32** |  |
| 8. | Презентация в PowerPoint | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 9. | Презентация. Способы создания | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 10. | Презентация. Слайды | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 11. | Презентация. Дизайн | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 12. | Презентация. Сортировщик слайдов | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 13. | Презентация. Эффекты анимации | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 14. | Презентация. Создание | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 15. | Презентация. Настройка | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 16 | Презентация. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| 17. | Анимация в PowerPoint | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 18. | Анимация. Рисунки объектов  | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 19. | Анимация. Группировка объектов  | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 20. | Анимация. Движущиеся объекты | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 21. | Анимация. Создание мультфильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 22. | Анимация. Создание мультфильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 23. | Анимация. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Промежуточная диагностика |
| **III.** | **Издательство** | **39** | **13** | **26**  |  |
| 24. | Программа Word | 3 | 1 | 2 | Практическая работа  |
| 25. | Word. Операции с фрагментом | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 26. | Word. Форматирование | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 27. | Word. Таблицы | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 28. | Word. Надпись | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 29. | Word. Автофигуры | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 30. | Word. Вставка рисунка | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 31. | Word. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| 32. | Программа Publisher  | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 33. | Publisher. Вставка объектов | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 34. | Publisher. Создание открытки | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 35. | Publisher. Создание календаря | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 36. | Publisher. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| **IV.** | **Фото и видео творчество** | **39** | **13** | **26** |  |
| 37. | Домашняя фотостудия | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 38. | Фотостудия. Обработка изображения | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 39. | Фотостудия. Добавление надписей | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 40. | Фотостудия. Оформление открытки, календаря | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 41. | Фотостудия. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| 42. | Видеоредактор | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 43. | Видеоредактор. Обработка изображения | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 44. | Видеоредактор. Эффекты и переходы  | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 45. | Видеоредактор. Создание видеоролика | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 46. | Видеоредактор. Монтаж фильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 47. | Видеоредактор. Монтаж фильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 48. | Видеоредактор. Запись фильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 49. | Видеоредактор. Подведение итогов | 3 | 1 | 2 | Творческая работа |
| **V.** | **Проектная деятельность** | **24** | **8** | **16** |  |
| 50. | Проект фильма | 3 | 1 |  | Практическая работа |
| 51. | Проект. Подготовка изображений | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 52. | Проект. Обработка изображений | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 53. | Проект. Монтаж фильма | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 54. | Проект. Добавление титров | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 55. | Проект. Добавление звука | 3 | 1 | 2 | Практическая работа |
| 56. | Проект. Создание фильма | 3 | 1 | 2 | Итоговая диагностика |
| 57. | Итоговое занятие | 3 | 1 | 2 | Защита проекта |
| **VI.** | **Конкурсы, выставки по информационным технологиям** | **18** | **3** | **15** |  |
| 58. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 59. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 60. | Подготовка к конкурсу по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 61. | Подготовка к выставке по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 62. | Подготовка к выставке по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| 63. | Подготовка к выставке по информатике | 3 | 0,5 | 2,5 | Творческая работа |
| **VII.** | **Компьютерные игровые программы** | **27** | **4,5** | **22,5** |  |
| 64. | Игровая программа «Cstrike1.6»  | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 65. | Игровая программа «Cstrike1.6» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 66. | Игровая программа «Cstrike1.6» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 67. | Игровая программа «FlatOut» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 68. | Игровая программа «FlatOut» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 69. | Игровая программа «FlatOut» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 70. | Игровая программа «Warcraft» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 71. | Игровая программа «Warcraft» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| 72. | Игровая программа «Warcraft» | 3 | 0,5 | 2,5 | Игра-соревнование |
| **Итого:** | **216** | **61** | **155** |  |

**Содержание учебно-тематического плана. Второй год обучения**

**Введение**

Тема 1. Водное занятие

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в Доме творчества. Цель и задачи объединения на учебный год. Использование ПК.

Практика. Работа по составу ПК, в программе BabyType и операционной системе. Игровые программы.

Форма контроля. Вводная диагностика.

**Раздел I. Основы работы с компьютером**

Тема 2. Устройство ПК

Теория. Повторение состава персонального компьютера. Внутреннее и внешнее устройство компьютера. Повторение клавиатуры. Дополнительные устройства.

Практика. Работа в обучающей программе «Роботландия». Работа в различных режимах клавиатуры. Переключение. Особые комбинации клавиш. Работа с клавиатурными тренажерами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 3. Операционная система Windows

Теория. Определение операционной системы. Назначение. Интерфейс. Управляющие элементы.

Практика. Работа в системе. Запуск и работа с программами. Поиск программ. Панель задач. Меню задач. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 4. Windows. Файлы и папки

Теория. Определение файла и папки. Создание. Значки. Поиск файла, группы файлов, папки. Ярлыки программ. Способы создания.

Практика. Работа в системе с файлами и папками. Создание ярлыков и работа с ними. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 5. Windows. Операции с файлами

Теория. Основные операции с файлами. Способы выполнения операций.

Практика. Работа с файлами в системе. Отработка навыков выполнения операций различными способами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 6. Windows. Проводник

Теория. Знакомство с программой Проводник. Структура проводника. Дерево папок. Левая и правая панель проводника.

Практика. Работа с программой Проводник в системе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 7. Windows. Подведение итогов

Теория. Повторение основ работы с компьютером: устройство, операционная система, операции с файлами, проводник и т.п. Вопросы.

Практика. Работа в операционной системе Windows. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Windows. Проводник» (<https://pc-azbuka.ru/programma-provodnik/>)

Раздел II. Электронная продукция

Тема 8. Презентация в PowerPoint

Теория.Знакомство с приложением. Запуск программы, интерфейс, объекты презентации. Примеры презентаций.

Практика. Работа в программе PowerPoint. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 9. Презентация. Способы создания

Теория. Способы создания презентаций. Создание с помощью установленных шаблонов, установленных тем. Примеры презентаций.

Практика. Работа по созданию презентаций разными способами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 10. Презентация. Слайды

Теория. Объекты слайда. Добавление слайда. Использование заготовок при создании слайда. Варианты заготовок

Практика. Работа со слайдами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 11. Презентация. Дизайн

Теория. Дизайн слайда. Цвета, шрифты, Эффекты. Стили фона. Дизайн презентации.

Практика. Работа в приложении по оформлению дизайна слайдов и презентации. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 12. Презентация. Сортировщик слайдов

Теория. Знакомство с сортировщиком слайдов. Операции со слайдами в режиме сортировщика. Варианты выполнения операций.

Практика. Работа со слайдами в режиме сортировщика слайдов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 13. Презентация. Эффекты анимации

Теория. Понятие эффекта анимации. Знакомство с эффектами. Группы эффектов. Добавление эффекта. Параметры. Скорость.

Практика. Работа с эффектами анимации в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 14. Презентация. Создание

Теория. Создание презентации «с нуля». Технология создания.

Практика. Работа по созданию презентации. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 15. Презентация. Настройка

Теория. Основные настройки презентации. Смена слайдов. Организация переходов. Настройка звука, скорости и т.п.

Практика. Работа в программе по настройке презентации. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 16. Презентация. Подведение итогов

Теория. Основы работы с приложением. Технология создания презентаций. Создание управляющих кнопок и гиперссылок. Разбор творческих работ.

Практика. Работа по созданию презентации. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 17. Анимация в PowerPoint

Теория. Общие сведения. Примеры анимации в программе PowerPoint. Приемы создания.

Практика. Работа в программе PowerPoint. Игровые программы.

Форма контроля.Практическая работа.

Тема 18. Анимация. Рисунки объектов

Теория. Понятие объектов. Фигуры. Вставка фигур. Создание объектов из различных фигур.

Практика. Работа в приложении над созданием объектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 19. Анимация. Группировка объектов

Теория. Объекты анимации. Группировка. Операции с группированными объектами. Эффекты анимации.

Практика. Работа с объектами анимации. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 20. Анимация. Движущиеся объекты

Теория. Технология создания движущихся объектов в программе

Практика. Работа по созданию движущихся объектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 21-22. Анимация. Создание мультфильма

Теория. Технология создания мультфильмов в приложении. Основы работы. Сюжет анимации. Разбор задуманного сюжета. Способы достижения результата.

Практика. Работа в программе по созданию мультфильма

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 23. Анимация. Подведение итогов

Теория. Основы создания анимации в приложении. Оформления титров. Разбор готовых работ.

Практика. Работа в приложении. Демонстрация готовых творческих работ. Игровые программы.

Форма контроля. Промежуточная диагностика.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «PowerPoint. Общие сведения» ([https://support.office.com/ru-ru/article/основные-задачи-по-созданию-презентаций-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36](https://support.office.com/ru-ru/article/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8-%D0%BF%D0%BE-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8E-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B9-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36))

Раздел III. Издательство

Тема 24. Программа Word

Теория. Знакомство с приложением. Запуск, интерфейс, правила набора текста. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов. Сохранение документа.

Практика. Работа в программе Word. Работа с документами.

Форма контроля.Практическая работа.

Тема 25. Word. Операции с фрагментом

Теория. Фрагмент. Способы выделения. Операции с выделенным участком текста: копирование, перемещение, удаление.

Практика. Работа в приложении с выделенным фрагментом. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 26. Word. Форматирование

Теория. Определение форматирования. Форматирование символов, текста. Знакомство со списком.

Практика. Работа в программе по форматированию документа. Работа со списком. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 27. Word. Таблицы

Теория. Вставка таблицы в документ. Создание таблиц: объединение, разбитие ячеек, сортировка информации. Редактирование таблиц.

Практика. Работа с таблицами. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 28. Word. Надпись

Теория. Организация надписи. Оформление надписи. Границы и заливка. Текст надписи. Редактирование надписи.

Практика. Работа в программе по вставке и оформлении надписи. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 29. Word. Автофигуры

Теория. Вставка фигуры. Вставка рисунка. Редактирование фигур, рисунков. Создание рисунков из фигур и т.п.

Практика. Работа в программе по вставке и редактированию объектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 30. Word. Вставка рисунка.

Теория. Рисунок. Работа с рисунками. Формат рисунка.

Практика. Работа по вставке рисунков в приложении. Редактирование вставленного рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 31. Word. Подведение итогов

Теория. Основы работы с документами в приложении. Художественно оформленный текст. Анализ оформленных документов.

Практика. Создание художественно оформленного текста в программе. Демонстрация готовых издательских работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 32. Программа Publisher

Теория. Общие сведения о программе MS Publisher. Запуск и выход из программы. Интерфейс редактора. Способы создания публикаций. Макеты публикаций.

Практика. Работа в программе Publisher. Создание публикаций. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа. Творческая работа.

Тема 33. Publisher. Вставка объектов

Теория. Понятие вставки. Вставка рисунка, автофигуры, объекта WordArt и др. Редактирование вставленных объектов. Способы редактирования.

Практика. Работа в приложении по вставке и редактированию объектов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 34. Publisher. Создание открытки

Теория. Открытка. Виды открыток. Классические шаблоны открыток. Создание открытки с помощью шаблона. Параметры. Создание собственной открытки. Этапы создания. Подготовка объектов для открытки.

Практика. Работа в приложении по созданию и редактированию открыток. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 35. Publisher. Создание календаря

Теория. Календарь. Виды календарей. Классические макеты календарей. Создание календаря с помощью шаблона. Параметры. Создание календаря. Этапы создания. Подготовка объектов для календаря.

Практика. Работа в приложении по созданию и редактированию календаря. Настройка параметров. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 36. Publisher. Подведение итогов

Теория. Основы работы в программе. Этапы создания издательской продукции. Анализ готовых работ.

Практика. Работа в программе по созданию творческой работы. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Publisher. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=RzqQI8maDkk>)

Раздел IV. Фото и видео творчество

Тема 37. Домашняя фотостудия

Теория. Программы для обработки фото. Знакомство с программой «Домашняя фотостудия». Интерфейс программы. Основы работы с фото. Эффекты. Фотографии. Надписи.

Практика. Работа в программе. Исправление некачественных или не получившихся снимков. Наложение на фото разнообразных эффектов. Оформление снимков в виде открыток и календарей. Игровые программы.

Форма контроля.Практическая работа. Творческая работа.

Тема 38. Фотостудия. Обработка изображения

Теория. Понятие изображения. Цветовой баланс. Авто контракт. Изменение размера. Настройка и редактирование изображения. Эффекты. Каталог эффектов.

Практика. Работа в программе с изображениями. Приобретение навыков редактирования изображений. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 39. Фотостудия. Добавление надписей

Теория. Надпись. Добавление надписей. Новый текст. Редактирование текста. Форматирование текста. Параметры.

Практика. Работа с текстом в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 40. Фотостудия. Оформление открытки, календаря

Теория. Оформление. Добавление рамки (трехмерный контур, маски) Создание календаря (трехмерное отражение, 3D-композиция). Шаблоны открыток (старинный свиток, импорт шаблонов).

Практика. Работа в программе по оформлению. Работа над созданием открытки, календаря. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 41. Фотостудия. Подведение итогов

Теория. Основы работы с фото. Технология обработки фото. Создание коллажа. Анализ творческих работ.

Практика. Работа над созданием коллажа из фотографий. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 42. Видеоредактор

Теория. Технология разработки фильма в программе Киностудия Mover Maiker. Знакомство с рабочей областью Киностудии Mover Maiker. Пошаговая инструкция работы в Киностудии. Примеры видеороликов.

Практика. Работа в программе Mover Maiker. Игровые программы.

Форма контроля.Практическая работа.

Тема 43. Видеоредактор. Обработка изображения

Теория. Импорт и редактирование фото. Обработка изображения. Видеоролик из фото.

Практика. Работа над созданием видеоролика из фото. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 44. Видеоредактор. Эффекты и переходы

Теория. Сервис. Названия и титры. Видеоэффекты. Знакомство с предлагаемыми эффектами. Видео переходы. Знакомство с предлагаемыми переходами. Фильтры. Практика. Работа в программе по созданию сервиса видео. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 45. Видеоредактор. Создание видеоролика

Теория. Подготовка материала для фильма. Поиск информации. Создание рабочей папки с материалом.

Практика. Работа по подготовке материала для видеофильма. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 46-47. Видеоредактор. Монтаж фильма

Теория. Импорт фото, видео и аудио файлов. Редактирование. Названия и титры. Фильтры, эффекты и переходы. Монтаж фильма. Проект. Сохранение проекта.

Практика. Работа в программе по монтажу фильма. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 48. Видеоредактор. Запись фильма

Теория. Редактирование звуковой дорожки и добавление темы. Редактирование звука. Добавление музыки. Появление и исчезновение музыки. Изменение начальной и конечной точки воспроизведения музыки. Изменение громкости звука. Составление фильма. Запись.

Практика. Работа с проектом фильма. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 49. Видеоредактор. Подведение итогов

Теория. Основы работы в видеоредакторе. Технология создания фильма. Анализ готовых фильмов.

Практика. Работа над фильмом в видеоредакторе. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Домашняя Фотостудия. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=uzndjCH4dRg>)

Раздел V. Проектная деятельность

Тема 50. Проект фильма

Теория.Понятие проекта. Этапы создания проекта. Разработка проекта фильма.

Практика. Работа над проектом. Работа с видеоредактором. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 51. Проект. Подготовка изображений

Теория. Подготовка фото и видеоинформации. Основы работы с видеоредактором.

Практика. Работа по подготовке информации. Поиск необходимых материалов. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 52. Проект. Обработка изображений

Теория. Импортирование файлов. Редактирование видео файлов и фото. Эффекты и переходы. Обработка.

Практика. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 53. Проект. Монтаж фильма

Теория. Основы монтажа в видео редакторе. Сохранение проекта.

Практика. Работа по монтажу в программе. Работа с проектом. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 54. Проект. Добавление титров

Теория. Основы работы с титрами. Добавление титров. Редактирование титров. Параметры.

Практика. Работа с титрами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 55. Проект. Добавление звука

Теория. Музыкальное оформление фильма. Выбор музыки. Импортирование звуковых файлов. Микрофон. Запись звука. Редактирование. Параметры звука.

Практика. Работа со звуком в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Практическая работа.

Тема 56. Проект. Создание фильма

Теория. Разбор проекта. Сохранение фильма. Параметры. Выбор параметров сохранения. Запись.

Практика. Работа по созданию и сохранению фильма. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 57. Итоговое занятие

Теория. Основы работы с проектом. Технология создания фильма. Анализ результатов проектной деятельности.

Практика. Работа с проектом. Презентация проектов. Демонстрация готовых работ. Игровые программы.

Форма контроля. Защита проекта.

Раздел VI. Конкурсы, выставки по информационным технологиям

Тема 58-60. Подготовка к конкурсу по информатике

Теория. Знакомство с положениями конкурсов. Правила оформления работы. Паспорт проекта. Оформление паспорта проекта.

Практика. Редактирование и оформление творческих работ, созданных в процессе изучения графических и текстовых редакторов, презентаций и публикаций, фото и видео редакторов и т.п. Оформление творческих работ в соответствии с положением конкурса. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Тема 61-63. Подготовка к выставке по информатике

Теория. Знакомство с положениями выставок. Правила оформления работы. Паспорт проекта. Оформление паспорта проекта.

Практика. Редактирование и оформление творческих работ, созданных в процессе изучения графических редакторов, презентаций и публикаций, фото и видео редакторов и т.п. Оформление творческих работ в соответствии с положением выставки. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

**Раздел VII. Компьютерные игровые программы**

Тема 64-66. Игровая программа «Cstrike1.6»

Теория. Знакомство с игровой программой. История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

Тема 67-69. Игровая программа «FlatOut»

Теория. Знакомство с игровой программой «Папины дочки». История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

Тема 70-72. Игровая программа «Warcraft»

Теория. Знакомство с игровой программой. История игры. Игровые правила. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Соревнования на лучшего игрока. Командные соревнования. Игровые программы.

Форма контроля. Игра-соревнование.

**Планируемые результаты. Второй год обучения**

По окончании второго года обучения:

* учащиеся знают устройство ПК и основы работы в системе Windows;
* учащиеся владеют технологией создания презентаций, анимации в программе «PowerPoint»;
* умеют использовать программу «Publisher» для создания публикаций, обработки текстов;
* умеют проводить обработку фото и видео материалов в видеоредакторе «Домашняя Фотостудия»;
* умеют самостоятельно использовать популярные компьютерные программы для решения поставленных задач;
* у учащихся сформирован устойчивый интерес к занятиям техническим творчеством посредством компьютерных технологий;
* у учащихся будут развиваться творческое воображение, умение анализировать и систематизировать информацию и решать практические задачи;
* учащиеся демонстрируют на занятиях и в самостоятельной работе умение технически и нестандартно мыслить и достигать поставленной цели, умение работать в коллективе.

**Комплекс организационно-педагогических условий**

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Год обучения | Объем учебных часов | Всегоучебных недель | Количество учебных дней | Режим работы |
| Первый  | 216 | 36 | 72 | 2 занятия в неделю по 3 часа |
| Второй | 216 | 36 | 72 | 2 занятия в неделю по 3 часа |

**Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение:** наличие светлого и просторного кабинета для занятий; обеспеченность учащихся необходимыми материалами.

|  |  |
| --- | --- |
| **Перечень материалов и оборудования** | **Количество** |
| Компьютерные столы | 7 шт. |
| Компьютерные кресла | 7 шт. |
| Шкаф  | 1 шт. |
| Журнальный стол | 1 шт. |
| Ученическая доска | 1 шт. |
| Подсветка для доски | 1 шт. |
| Настольные лампы | 7 шт. |
| Кондиционер | 1 шт. |
| Увлажнитель воздуха | 1 шт. |
| Ионизатор воздуха | 1 шт. |
| Рециркулятор воздуха | 1 шт. |
| Вентилятор | 1 шт. |
| Компьютеры  | 7 шт. |
| Лазерный принтер | 1 шт. |
| Сканер | 1 шт. |
| Мультимедийная акустическая система | 1 шт. |
| Операционная система Windows | 7 шт. |
| Пакет программ «Microsoft Office» | 7 шт. |
| Программа «Мульти-Пульти» | 7 шт. |
| TuxPaint  | 7 шт. |
| Домашняя фотостудия  | 7 шт. |
| Обучающая программа «Роботландия»  | 7 шт. |
| Обучающая программа « Gcompris » | 7 шт. |
| Клавиатурные тренажеры «Babytype» | 7 шт. |
| Игровая программа «Веселая ферма» | 7 шт. |
| Игровая программа «Папины дочки» | 7 шт. |
| Игровая программа «Half-Life» | 7 шт. |
| Игровая программа  | 7 шт. |
| Игровая программа | 7 шт. |
| Игровая программа  | 7 шт. |

**Информационное обеспечение:**

1. Информатика, 2-4 класс, Программа для начальной школы, Матвеева Н.В., Цветкова М.С., 2012 <https://obuchalka.org/2015010681505/informatika-2-4-klass-programma-dlya-nachalnoi-shkoli-matveeva-n-v-cvetkova-m-s-2012.html>

2. Информатика, 2-4 класс, УМК для начальной школы, Полежаева О.А., 2013.

<https://obuchalka.org/2015101786958/informatika-2-4-klass-umk-dlya-nachalnoi-shkoli-polejaeva-o-a-2013.html>

**Кадровое обеспечение:** Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

**Формы аттестации**

**Формы промежуточной аттестации и аттестации по завершению освоения содержания программы**

* Диагностика
* Беседа
* Практическая работа
* Творческая работа
* Игра-соревнование
* Защита проекта

Используются итоговый и текущий контроль. Текущий контроль – осуществляется посредством наблюдения за деятельностью учащихся на каждом занятии, за качеством выполнения практических работ и пр. Итоговый контроль включает вводную, промежуточную, итоговую диагностику:

* вводная диагностика – определение начального уровня подготовки учащихся, имеющихся у них знаний, умений и навыков, связанных с предстоящей деятельностью;
* промежуточная диагностика – подведение промежуточных итогов обучения, оценка успешности продвижения;
* итоговая диагностика – проводится по завершению программы в конце учебного года. При подведении итогов реализации программы заполняется индивидуальная диагностическая карта, в которой отслеживается качество освоения программы каждым учащимся.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: з**ащита проекта

**Оценочные материалы**

Оценивание знаний и навыков происходит посредством наблюдения, контроля за самостоятельной работой. Диагностическая методика с указанием критериев и показателей по задачам программы представлена в оценочных материалах.

**Диагностическая карта. Первый год обучения**

(вводная, промежуточная, итоговая диагностика)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ф.И. учащегося** | **Показатели к диагностической карте** | **Итого** | **Уровень освоения****программы** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | В | С | Н |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Показатели к диагностической карте:**

1. Cостав ПК (практическая работа в программе Robotlan)
2. Тест «Знакомство с клавиатурой»
3. Практическая работа в программе Gcompris
4. Основы работы в графическом редакторе
5. Создание рисунка в программе Paint
6. Творческая работа в программе Paint
7. Основы работы с текстом
8. Конструирование мультфильма
9. Создание проекта мультфильма

 **Оценка:**

0 – указанные показатели не сформированы;

1 – показатели находятся в стадии формирования;

2 – показатели сформированы, но не автоматизированы;

3 – показатели сформированы, автоматизированы.

**Уровень усвоения программы:**

1 – 1,8 – низкий уровень.

1,9 – 2,4 – средний уровень.

2,5 – 3 – высокий уровень.

**Критерии к диагностической карте:**

Вводная диагностика:

Высокий (В) **–** учащийся знает состав ПК и назначение его основных устройств, самостоятельно выполняет практическую работу в обучающих программах Robotlan и Gcompris; при тестировании «Знакомство с клавиатурой» – 100% правильных ответов.

Средний (С) – учащийся выполняет практическую работу в программах Robotlan и Gcompris, обращаясь за помощью к педагогу, допускает 50% ошибок по знанию устройства компьютера; при тестировании – 50% и более правильных ответов.

Низкий (Н)– учащийся выполняет практическую работу вместе с педагогом в обучающих программах Robotlan и Gcompris; при тестировании – менее 50% правильных ответов.

Промежуточная диагностика:

Высокий (В) – учащийся самостоятельно выполняет рисунок в графическом редакторе, используя полученные знания; создает творческую работу по теме.

Средний (С) – учащийся выполняет рисунок в графическом редакторе, создает творческую работу по теме, обращаясь иногда за помощью к педагогу.

Низкий (Н) – учащийся выполняет рисунок в графическом редакторе при помощи педагога, имея недостаток знаний; творческую работу по теме создает вместе с педагогом.

Итоговая диагностика:

Высокий (В) – учащийся может самостоятельно создавать текстовое сообщение, без помощи педагога сконструировать мультфильм, подготовить и защитить проект.

Средний (С) – учащийся может создавать текстовое сообщение, конструировать мультфильм, подготовить и защитить проект, иногда обращаясь за помощью к педагогу.

Низкий (Н) - учащийся может создавать текстовое сообщение, конструировать мультфильм, подготовить и защитить проект, используя помощь педагога.

**Диагностическая карта. Второй год обучения**

(вводная, промежуточная, итоговая диагностика)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Ф.И. учащегося** | **Показатели к диагностической карте** | **Итого** | **Уровень освоения****программы** |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | В | С | Н |  |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Показатели к диагностической карте:**

1. Cостав ПК (тест)
2. Практическая работа в программе BabyType
3. Практическая работа «ОС Windows»
4. Основы работы в программе PowerPoint
5. Создание пробной презентации
6. Творческая работа в программе PowerPoint
7. Основы работы в видео редакторе
8. Монтаж видеоролика
9. Создание проекта фильма

 **Оценка:**

0 – указанные показатели не сформированы;

1 – показатели находятся в стадии формирования;

2 – показатели сформированы, но не автоматизированы;

3 – показатели сформированы, автоматизированы.

**Уровень усвоения программы:**

1 – 1,8 – низкий уровень.

1,9 – 2,4 – средний уровень.

2,5 – 3 – высокий уровень.

**Критерии к диагностической карте:**

Вводная диагностика:

Высокий (В) **–** учащийся знает состав ПК и дает более 80% правильных ответов по тесту, работает в программе BabyType со скоростью не менее 80; самостоятельно выполняет задания в практической работе по ОС Windows.

 Средний (С) – учащийся знает состав ПК и дает от 50% до 80% правильных ответов по тесту; работает в программе BabyType со скоростью не менее 50; выполняет задания в практической работе по ОС Windows с подсказкой педагога.

 Низкий (Н)– учащийся дает менее 50% правильных ответов по тесту; работает в программе BabyType со скоростью менее 50; выполняет задания в практической работе по ОС Windows совместно с педагогом.

Промежуточная диагностика:

Высокий (В) – учащийся знает основы работы в программе PowerPoint, самостоятельно работает со слайдами и объектами на них, добавляет спецэффекты и анимацию, звук и др.; может самостоятельно создать и настроить пробную презентацию; самостоятельно осуществляет поиск информации и создает творческую работу на свободную тему.

 Средний (С) – учащийся знает основы работы в программе PowerPoint, работает со слайдами и объектами на них, добавляет спецэффекты и анимацию, звук и др., может создать и настроить пробную презентацию, используя помощь педагога; осуществляет поиск информации и создает творческую работу на свободную тему, иногда обращаясь к педагогу.

 Низкий (Н) – учащийся не может самостоятельно работать в программе PowerPoint со слайдами и объектами на них, добавлять спецэффекты и анимацию, звук и др., создает пробную презентацию и творческую работу при помощи педагога.

Итоговая диагностика:

Высокий (В) – учащийся знает основы работы в видео редакторе и может самостоятельно смонтировать видеоролик, без помощи педагога подготовить и защитить проект.

Средний (С) – учащийся работает в видео редакторе с подсказкой педагога и монтирует видеоролик с подсказкой педагога, может подготовить и защитить проект, иногда обращаясь за помощью к педагогу.

Низкий (Н) - учащийся не знает основ работы в видео редакторе, может монтировать видеоролик только совместно с педагогом, готовит и защищает проект, используя помощь педагога.

**Методические материалы**

**Особенности организации образовательной деятельности.** Организация образовательного процесса – очно, очно-заочно.

**Описание технологий и методов обучения и воспитания.** Методика обучения компьютерной грамотности соответствует деятельностному подходу, принятому в отечественной психологии (Л. С. Выготский, П. Я. Гальперин, А. Н. Леонтьев). Основу процесса составляют чередование практических и умственных действий самого ребенка с обязательным учетом особенностей его конструктивно-игровой деятельности.

В процессе реализации программы используются личностно-ориентированная, здоровьесберегающая технологии, технология проектной деятельности и коллективного творчества, что способствует лучшему освоению материала программы, развитию технических способностей учащихся, метапредметных компетенций и личностных качеств учащихся.

Программа - практико-ориентирована, построена с учетом возрастных особенностей детей школьного возраста. Методика работы с учащимися строится в направлении личностно-ориентированного взаимодействия с ребенком, делается акцент на поисковую активность учащихся, побуждая их к творческому отношению при выполнении заданий.

Очень важно установить эффективное взаимодействие с учащимся, создать благоприятные условия, обеспечить ребенку чувство безопасности, стимулировать его инициативу, способствовать установлению с педагогом позитивных отношений, основанных на взаимном уважении прав личности.

**Формы организации образовательной деятельности.** Основными формами образовательной деятельности является практическая деятельность: 80% практических занятий, 20% - теория. На занятиях используются различные формы работы: индивидуальная, групповая и подгрупповая.

Индивидуальная: предполагает работу педагога с отдельным учащимся индивидуально.

Подгрупповая и групповая: групповая работа школьников может быть эффективна только при условии соблюдения определенных правил: отсутствие принуждения; продуманная система поощрений и порицаний; организационная и содержательная поддержка со стороны педагога; четкий инструктаж; владение педагогом приемами установления и регулирования взаимоотношений между учащимися, стимулирование и поощрение самостоятельности и инициативности.

**Формы организации учебного занятия**

* организационный момент (актуализация знаний);
* знакомство учащихся с основами работы в компьютерных программах,повторение пройденного материала, демонстрация готовых творческих работ;
* практическая работа: используя теоретические знания, наглядные пособия, раздаточный материал, учащиеся выполняют задание, представленное педагогом в устной форме, на доске или на карточках;
* рефлексия, подведение итогов: учащиеся анализируют полученные результаты. В процессе анализа учащиеся обсуждают и сравнивают результаты работы, защищают творческие работы или проекты.

Подведение итогов проходит в таких формах, как:

* диагностика
* практическая работа
* творческая работа
* защита проекта
* игра-соревнование.

**Дидактические материалы**

1.Обучающие плакаты:

* единицы измерения информации;
* «горячие клавиши Windows»;
* структурная схема компьютера.

2. Дидактические материалы:

* карточки с заданиями для первого года обучения;
* карточки с заданиями для второго года обучения;
* памятки по работе с программами;
* журналы графических работ,
* открытки, календари и другие творческие работы

3. Презентации в электронном виде:

* История вычислительной техники
* История создания компьютера
* История компьютерной мыши
* Архитектура ПК
* Компьютерные вирусы
* Антивирусные программы
* Служебные программы Windows
* Файловая система
* Тест по ПК
* Ребусы
* Выставка работ учащихся

**План воспитательной работы детского объединения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Месяц** | **Единая воспитательная тема учреждения** | **Мероприятия творческого объединения**  |
| 1. | сентябрь | «Знакомьтесь – это МЫ!» | Развлекательная программа «Давай подружимся!» |
| 2. | октябрь | «Дети. Техника. Творчество» | Мастер-класс «Единый день технического творчества»  |
| 3. | ноябрь | «Вся жизнь в твоих руках» | Беседа «Твоя жизнь в твоих руках» |
| 4. | декабрь | «Пора чудес и волшебства» | Мероприятие «Скоро Новый год!»  |
| 5. | январь | «Безопасность детства» | Презентация «Правила дорожные, детям знать положено!»  |
| 6. | февраль | «Это нашей истории строки» | Беседа «История нашего города» |
| 7. | март | «Будь человеком, человек» | Беседа «Что значит быть настоящим человеком?» |
| 8. | апрель | «Говорим здоровью – «ДА!» | Познавательная программа «Скажи здоровью: «Да!» |
| 9. | май | «Славе – не меркнуть! Традициям – жить!» | Мероприятие к 9 мая «День Победы» |
| 10. | июнь | «Территория детства» | Развлекательное программа «Здравствуй, лето!» |

**Список используемой литературы**

**Для педагога:**

1. Вострикова, Е.И. Основы компьютерной грамотности. Учебное пособие / Е.А.Вострикова, Е.Г. Дунина-Седенкова, А.А. Киселева и др. – Текст : непосредственный //Новокузнецк : МАОУ ДПО ИПК, 2015. – 73 с.
2. Лавренов, А.Ю. Интернет для учителя. Пособие для системы доп. проф. Образования / А. Ю. Лавренов, Е.В. Якушина, А.К. Капитанская и др. – Текст : непосредственный // Москва : Федерация Интернет Образования, 2015. – 88 с.
3. Леонтьев, Ю. Г. Самое главное о Word [Текст] / Ю. Г. Леонтьев. – Текст : непосредственный // СПБ.: Питер, 2014. – 128 с.
4. Шеремет, А. Н. Интернет-технологии для учителей информатики. Учебное пособие /А.Н. Шеремет, М.С. Можаров. – Текст : непосредственный // Новокузнецк : изд-во КузГПА, 2016.

**Для учащихся:**

1. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей <https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
2. Андрей Сухов. Курс «Компьютерная азбука для начинающих пользователей» Видео урок «Интерфейс программы WordPad» <https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
3. Андрей Сухов. Курс «Компьютерная азбука» Видео урок «Программа проводник» <https://pc-azbuka.ru/programma-provodnik/>

**Интернет ресурсы:**

1. Андрей Сухов. Компьютерная Азбука. Видео уроки для начинающих пользователей <https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
2. Андрей Сухов. Курс «Компьютерная азбука для начинающих пользователей» Видео урок «Интерфейс программы WordPad» <https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>
3. Андрей Сухов. Курс «Компьютерная азбука» Видео урок «Программа проводник» <https://pc-azbuka.ru/programma-provodnik/>
4. Дмитрий Кивганов. Уроки «Publisher для начинающих» Урок «Особенности программ верстки. Интерфейс» <https://www.youtube.com/watch?v=RzqQI8maDkk>
5. Домашняя мультстудия <https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>
6. Домашняя фотостудия – обзорный урок. [Электронный ресурс] / Режим доступа: //<https://www.youtube.com/watch?v=uzndjCH4dRg>
7. Инструкция TuxPaint <https://www.youtube.com/watch?v=fk1nfHbeXXo>
8. Матвеева, Н.В. Информатика, 2-4 класс, Программа для начальной школы /Н.В.Матвеева, М.С. Цветкова, 2012. <https://obuchalka.org/2015010681505/informatika-2-4-klass-programma-dlya-nachalnoi-shkoli-matveeva-n-v-cvetkova-m-s-2012.html>
9. Основные задачи по созданию презентаций PowerPoint [https://support.office.com/ru-ru/article/основные-задачи-по-созданию-презентаций-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36](https://support.office.com/ru-ru/article/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8-%D0%BF%D0%BE-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8E-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B9-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36))
10. Полежаева, О.А. Информатика, 2-4 класс, УМК для начальной школы /О.А.Полежаева, 2013. <https://obuchalka.org/2015101786958/informatika-2-4-klass-umk-dlya-nachalnoi-shkoli-polejaeva-o-a-2013.html>
11. Информатика, 2-4 класс, Программа для начальной школы, Матвеева Н.В., Цветкова М.С., 2012 <https://obuchalka.org/2015010681505/informatika-2-4-klass-programma-dlya-nachalnoi-shkoli-matveeva-n-v-cvetkova-m-s-2012.html>
12. Информатика, 2-4 класс, УМК для начальной школы, Полежаева О.А., 2013.

<https://obuchalka.org/2015101786958/informatika-2-4-klass-umk-dlya-nachalnoi-shkoli-polejaeva-o-a-2013.html>

**Приложение 1. Календарный учебный график**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ учебный год

ДООП «Компьютерное творчество»

Группа №

Педагог (ФИО) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Первый год обучения

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата** | **Форма занятия / очно или дистанционно** | **Кол-во часов** | **Тема занятия** | **Форма контроля** |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Вводное занятие |  Беседа, вводная диагностика  |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Состав ПК | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Клавиатура | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Режимы работы клавиатуры | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Манипулятор мышь | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Операционная система Windows | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Windows. Подведение итогов | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Графический редактор TuxPaint | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Команды | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Инструменты | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint.Работа с инструментами | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Кисти. Цвета | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Магия. Штамп | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Эффекты | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Создание рисунка | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | TuxPaint. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Игровая программа «Веселая ферма» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Игровая программа «Веселая ферма» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Веселая ферма» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Графический редактор Paint | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Инструменты | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Работа с инструментами | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Paint.Изменение масштаба | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Создание рисунка | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Фрагмент | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Операции с фрагментом | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Спецэффекты | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Ввод текста | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Операции с файлами | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Paint. Подведение итогов |  Промежуточная диагностика |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Папины дочки» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Папины дочки» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Папины дочки» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Общие сведения | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Ввод текста | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Перемещение по тексту | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Фрагмент | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Операции с фрагментом | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Форматирование символа | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Форматирование текста | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Вставка объекта | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Вставка рисунка | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | WordPad. Подведение итогов | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Подготовка к выставке по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Подготовка к выставке по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Обучающая программа Gcompris | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Gcompris. Инструмент для рисования | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Gcompris. Инструмент для анимации | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Gcompris. Создание мультфильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Gcompris. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Конструктор мультфильмов Мульти-Пульти | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Создание фона | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Актеры и предметы | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Half-Life» |  Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Half-Life» | Игра-cоревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Half-Life» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Операции с кадрами | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Конструирование | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Добавление звука | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Создание мультфильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Мульти-Пульти. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект мультфильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Подготовка рисунков | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Подготовка кадров | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Основы работы в видео редакторе | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Добавление титров | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Добавление звука | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Создание мультфильма | Итоговая диагностика |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Итоговое занятие | Защита проекта.  |
|  |  | **Всего** | **216** |  |  |

**Календарный учебный график**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ учебный год

ДООП «Компьютерное творчество»

Группа №

Педагог (ФИО) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Второй год обучения

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Дата** | **Форма занятия / очно или дистанционно** | **Кол-во часов** | **Тема занятия** | **Форма контроля** |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Введение |  Беседа, вводная диагностика  |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Устройство ПК | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Операционная система Windows | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Windows. Файлы и папки | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Windows. Операции с файлами | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Windows. Проводник | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Windows. Подведение итогов | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Презентация в PowerPoint | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Способы создания | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Слайды | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Дизайн | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Сортировщик слайдов | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Эффекты анимации | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Создание | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Настройка | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Презентация. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Игровая программа «Cstrike1.6» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Игровая программа «Cstrike1.6» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Cstrike1.6» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация в PowerPoint | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация. Рисунки объектов  | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация. Группировка объектов  | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Анимация. Движущиеся объекты | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация. Создание мультфильма | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация. Создание мультфильма | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Анимация. Подведение итогов | Промежуточная диагностика |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Подготовка к конкурсу по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Текстовый процессор Word | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Word. Операции с фрагментом | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Word. Форматирование | Практическая работа |
|  |  | Практическоезанятие | 3 | Word. Таблицы |  Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «FlatOut» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «FlatOut» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «FlatOut» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Word. Надпись | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Word. Автофигуры | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Word. Вставка рисунка | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Word. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Программа Publisher  | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Publisher. Вставка объектов | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Publisher. Создание открытки | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Publisher. Создание календаря | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Publisher. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Подготовка к выставке по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Подготовка к выставке по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Подготовка к выставке по информатике | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Домашняя фотостудия | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Фотостудия. Обработка изображения | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Фотостудия. Добавление надписей | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Фотостудия. Оформление открытки, календаря | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Фотостудия. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Обработка изображения | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Эффекты и переходы  | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Warcraft» | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Warcraft» | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Игровая программа «Warcraft»  | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Создание видеоролика | Игра-соревнование |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Монтаж фильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Монтаж фильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Запись фильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Видеоредактор. Подведение итогов | Творческая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект фильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Подготовка изображений | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Обработка изображений | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Монтаж фильма | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Добавление титров | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Добавление звука | Практическая работа |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Проект. Создание фильма | Итоговая диагностика |
|  |  | Практическое занятие | 3 | Итоговое занятие | Защита проекта.  |
|  |  | **Всего** | **216** |  |  |

**Приложение 2. Темы для самостоятельного освоения учащимися**

**Первый год обучения (12 часов)**

Тема 1. Windows.

Теория. Работа с операционной системой. Основные настройки Windows.

Практика. Работа в системе Windows. Настройка даты, времени, рабочего стола и др. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Windows. Основы работы» (<https://pc-azbuka.ru/category/beginner/pc-azbuka/>)

Тема 2. Paint.

Теория. Основные моменты по работе с программой.

Практика. Работа над созданием рисунка. Игровые программы.

Форма контроля. Промежуточная диагностика.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «TuxPaint. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=fk1nfHbeXXo>)

Тема 3. WordPad.

Теория. Текстовый редактор. Поиск и замена. Правила оформления документа.

Практика. Работа с документами в программе. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «WordPad. Общие сведения» (<https://pc-azbuka.ru/interfejs-programmy-wordpad/>)

Тема 4. Мульти-Пульти.

Теория. Технология создания мультфильма с помощью конструктора сказок.

Практика. Работа в программе по завершению сказки. Редактирование мультфильма. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Мульти-Пульти. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=FujxyyfJaCM>)

**Второй год обучения (12 часов)**

Тема 1. Windows.

Теория. Повторение основ работы с компьютером: устройство, операционная система, операции с файлами, проводник и т.п. Вопросы.

Практика. Работа в операционной системе Windows. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Windows. Проводник» (<https://pc-azbuka.ru/programma-provodnik/>)

Тема 2. Анимация.

Теория. Основы создания анимации в приложении. Оформление титров.

Практика. Работа в приложении. Демонстрация готовых творческих работ. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «PowerPoint. Общие сведения» ([https://support.office.com/ru-ru/article/основные-задачи-по-созданию-презентаций-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36](https://support.office.com/ru-ru/article/%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%B4%D0%B0%D1%87%D0%B8-%D0%BF%D0%BE-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8E-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B9-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36))

Тема 3. Publisher.

Теория. Основы работы в программе. Этапы создания издательской продукции.

Практика. Работа в программе по созданию творческой работы. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Publisher. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=RzqQI8maDkk>)

Тема 4. Видеоредактор.

Теория. Основы работы в видеоредакторе. Технология создания фильма.

Практика. Работа над фильмом в видеоредакторе. Игровые программы.

Форма контроля. Творческая работа.

Дистанционно, с применением электронного обучения проводится занятие по теме: «Домашняя Фотостудия. Общие сведения» (<https://www.youtube.com/watch?v=uzndjCH4dRg>)