

Управление образования администрации
Ростовского муниципального района
муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования Центр внешкольной работы

РАССМОТРЕНО
методическим советом
протокол № 1 от 31 августа 2023 г.



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МОУ ДО ЦВР
С.А. Куликова

«Основы компьютерной графики и веб-дизайна»

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей 7-16 лет

Срок реализации 3 года

Составитель: Морсов Дмитрий Александрович,
педагог дополнительного образования

Ростов, 2012
(переработана в 2023 г.)

Содержание

1	Пояснительная записка	3
2	Учебно-тематические планы	13
	Учебно-тематический план 1-ого года обучения	13
	Учебно-тематический план 2-ого года обучения	18
	Учебно-тематический план 3-его года обучения	20
3	Содержание	25
	Содержание 1-ого года обучения	25
	Содержание 2-ого года обучения	30
	Содержание 3-его года обучения	33
4	Методическое обеспечение	38
	Мониторинг образовательного процесса	40
5	Список литературы	44
6	Приложение 1	49

1. Пояснительная записка

Непрерывное совершенствование технологических средств, изменение условий интеллектуальной деятельности людей приводит к повсеместной информатизации общества и существенной перестройке системы дополнительного образования. Исследования показали, что обучение с помощью компьютеров активизирует обучающихся, мобилизует и развивает их способности, стимулирует любознательность и интерес к новой технике и информационным технологиям. По словам академика А.П. Ершова, «компьютер может стать дружественным и могучим помощником ребенку в развитии его интеллекта».

Компьютерная графика - одно из наиболее распространенных и впечатляющих современных компьютерных технологий. Это одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой дизайнеры и художники, ученые и инженеры, педагоги и профессионалы практически в любой сфере деятельности человека.

Компьютерная графика настолько популярное явление современности, что практически все современные обучающие, развивающие, тренажерные, игровые и т.п. программы на компьютере немислимы без использования средств мультимедиа, а без компьютерной графики, в свою очередь, не обходится ни одна современная мультимедийная программа.

Знания, полученные при изучении компьютерной графики, обучающиеся могут использовать при создании графических объектов с помощью компьютера для различных предметов: физики, химии, биологии, математики и др. Созданное изображение может быть использовано в докладе, статье, мультимедиа-презентации, размещено на WEB-странице или импортировано в другой электронный документ. Знания и умения, приобретенные в результате освоения компьютерной графики, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области

трёхмерного моделирования, анимации, видеомонтажа, создания систем виртуальной реальности.

В современном развивающемся мире все большее значение для всех сфер социальной жизни приобретает глобальная сеть Интернет, особенно ее часть – Всемирная паутина. Поддержка функционирования паутины требует большого числа различных специалистов. Основными специалистами, осуществляющими наполнение Всемирной паутины ресурсами, являются люди, владеющие технологиями веб-дизайна. Такие специалисты востребованы на рынке труда, так как все большее число мелких и средних организаций желают иметь свой корпоративный Web-сайт. Огромное число пользователей Всемирной паутины тоже со временем хотят расширить свой кругозор и иметь не только свой блог или аккаунт в социальной сети, но и внедрить в него готовые виджеты, а особенно html- или flash-виджеты, которые требуют начальных знаний Web-дизайна.

Актуальность. Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни. Учащиеся проявляют большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Данная образовательная программа позволяет обучающимся, с любым уровнем знания компьютерной техники, изучить: способы грамотного создания графических изображений, текстовых документов, публикаций, компьютерной анимации, базовые умения по созданию web-сайтов, оперативный поиск интересующей информации в сети Интернет.

Программа «Основы компьютерной графики и веб-дизайна» *предназначена для детей 7-16 лет и рассчитана на 3 года обучения.*

Программа имеет **техническую направленность**, состоящую в формировании у подрастающего поколения новых компетенций, необходимых в обществе, использующем современные информационные технологии, а также развитии исследовательских и прикладных способностей в области технического творчества.

На первом году обучения обучающиеся получают знания основ компьютерной грамотности, терминологии, о разновидностях компьютерной графики, программах для работы с ней, а так же навыки работы в программах для обработки графической информации по мере их усложнения.

На втором году обучения обучающиеся приобретают навыки грамотного общения с персональным компьютером в области создания презентаций и веб-сайтов, совершенствуют уже имеющиеся знания из области информационных технологий, осваивают современные программные продукты.

Особенностью третьего года обучения является возможность освоения новых программных продуктов, что в свою очередь дает толчок к самостоятельному поиску, творчеству и решению исследовательских задач, связанных, в том числе, и с языком разметки HTML, изучив который, обучающиеся откроют для себя новые горизонты использования персонального компьютера.

Обучающиеся, успешно освоившие программу, могут работать на персональном компьютере в качестве пользователя, владеющего наиболее распространенными пакетами прикладных программ, а так же смогут создавать несложные web-страницы.

Программа «Основы компьютерной графики и веб-дизайна» имеет вариативный характер. Вариативность заключается в форме, методах, организации образовательной деятельности, в содержании учебного плана в зависимости от потребности образовательного процесса.

Содержание программы с одной стороны, предусматривает преемственность и логическую взаимосвязь и, с другой стороны, даёт возможность включения в учебный процесс в начале любого года обучения.

Запись в компьютерное объединение проводится в рамках общего набора в объединения МОУ ДО ЦВР. С каждым желающим записаться в компьютерный класс проводится тестирование. Группы комплектуются с учетом возраста, и учебной нагрузки.

Количество детей в группах по программе - 10 человек.

Занятия в компьютерном объединении проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Календарно – учебный график занятий

Начало учебного года	Окончание учебного года	Кол-во учебных недель	Количество часов в год	Продолжительность занятий	Периодичность занятий
01.09.2023	31.05.2024	36	144	2 занятия по 45 минут	Два раза в неделю

Цель образовательной программы: Создавать оптимальные педагогические условия для творческого развития детей посредством освоения компьютерных технологий и компьютерной грамотности.

Задачи:

I. Образовательные:

- формировать знания в области использования новых информационных технологий;
- обучать основам работы в графических редакторах, пакетах офисного программного обеспечения;
- обучать основам создания веб-сайта;
- удовлетворять индивидуальные образовательные запросы и потребности в области освоения компьютерных технологий.

II. Воспитательные:

- формировать коммуникативную культуру, культуру сотрудничества, командной работы;
- формировать ценностное отношение к информации, продуктам интеллектуальной деятельности (своей, чужой, командной);
- формировать готовность обучающихся к участию в соревнованиях, конкурсах и иных мероприятиях различного уровня;
- формировать у обучающихся осознанный выбор профессии в сфере современных технологий.

III. Развивающие:

- развивать навыки грамотного использования персонального компьютера;
- развивать умения работы в графических редакторах любой сложности;
- развивать умения работы в пакетах офисного программного обеспечения;
- развивать навыки работы с языком гипертекстовой разметки HTML;
- развивать навыки проектной деятельности;
- способствовать развитию умственных способностей детей (восприятия, внимания, логического и образного мышления, памяти, воображения),
- развивать творческое мышление, исследовательскую активность.

Мониторинг образовательных результатов

Объектом мониторинга является процесс развития у обучающихся стойких знаний, навыков и умений по работе на компьютере.

Предмет мониторинга – образовательный результат.

Параметр – творческие способности при выполнении практических заданий на компьютере.

Критерии и показатели:

- владение навыками и умениями работы на компьютере.
- чистота выполнения заданий.

Прогнозируемые результаты

В результате реализации образовательной программы *1-го года обучения* учащиеся должны

знать:

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- устройство компьютера;
- терминологию основных компонентов компьютера;
- виды компьютерной графики;
- элементы окон графических редакторов;
- возможности растрового графического редактора Paint.NET;
- возможности векторного графического редактора Inkscape;
- возможности программ Microsoft GIF Animator, SynfigStudio, Fast CIF, QGifer;
- инструменты и операторы графических редакторов;
- правила работы за компьютером;
- назначение главного меню;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пиксель и пиктограммы;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

уметь:

- запускать стандартные программы;
- создавать и редактировать рисунки;
- применять компьютер для решения различных творческих задач (составление кроссвордов, ребусов, сказок, рисунков и т.д.).
- взаимодействовать в группе, применять полученные знания для решения различных творческих задач.
- настраивать панель Инструменты графического редактора Paint;

- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;
- создавать простейшие анимации с помощью программ Microsoft GIF Animator, SynfigStudio, Fast CIF, QGifer;

2. В результате реализации образовательной программы 2-го года обучения учащиеся должны:

знать:

- возможности и область использования приложений PowerPoint и Publisher;
- группы инструментов среды PowerPoint и Publisher;
- создание и рисование таблиц в презентациях и публикациях;
- принципы работы в сети Internet;
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- технологии настройки PowerPoint;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.
- назначение и функциональные возможности Publisher;
- объекты и инструменты Publisher;
- технологии настройки Publisher;
- объекты, из которых состоит публикация;
- этапы создания публикации;
- технологию работы с каждым объектом публикации;
- назначение и функциональные возможности Конструктора сайтов;
- объекты и инструменты программы Конструктор сайтов;
- процесс создания сайта и правила наполнения его информацией.

уметь:

- пользоваться справочной системой;

- ориентироваться в файловой системе;
- просматривать содержимое дисков;
- изменять параметры оформления презентаций и публикаций;
- создавать и редактировать таблицы;
- создавать и оформлять Web-страницы;
- применять полученные знания для решения различных творческих задач (оформление презентаций, публикаций, веб-сайтов).

- создавать слайд;
- изменять настройки слайда;
- создавать анимацию текста, изображения;
- представить творческий материал в виде презентации;
- создавать публикацию и страницу в ней;
- изменять настройки страницы;
- грамотно наполнять публикацию согласно правилам;
- представить творческий материал в виде публикации;
- создавать веб-страницу;
- грамотно наполнять ее информацией согласно правилам размещения информации.

3. В результате реализации образовательной программы 3-го года обучения учащиеся должны:

знать:

- возможности программы Конструктор сайтов;
- возможности программы VideoSpin;
- возможности текстового процессора Microsoft Word;
- основные понятия и термины, а также функции тегов, контейнеров и специальных атрибутов языка разметки HTML;
- основные текстовые редакторы и процессоры;
- основные объекты текстовых документов и их параметры;
- этапы создания и редактирования текстового документа;
- этапы форматирования текста;

- этапы копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена.

уметь:

- создавать и редактировать графические файлы;
- создавать и редактировать текстовые файлы;
- обрабатывать видео-файлы и помещать их в электронные документы, публикации, презентации, веб-сайты;
- работать с конкретным текстовым редактором;
- уметь создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков;
- подбирать материал для сайта;
- уметь создавать веб-страницы по заданным критериям;
- размещать ролик на персональном сайте.

Способы отслеживания образовательных результатов

Оценка уровня развития и обучения ребенка в рамках образовательной программы проводится путем периодического наблюдения занятия и анализа его творческих достижений педагогом в рабочем порядке в виде практических работ, тестов, конкурсов, и т.п. Все результаты учащихся фиксируются в специальных бланках. В конце каждой изученной темы ребята выполняют небольшие практические работы, которые показывают уровень усвоения материала. Все самостоятельные и практические работы хранятся в личных папках учащихся. Работы, выполненные в графических, текстовых редакторах и прочих программах по возможности распечатываются и формируются в тематические папки. Дети, занимающиеся в коллективе, принимают участие в различных конкурсах и фестивалях пользователей компьютерной техники, телекоммуникационных проектах, олимпиадах.

Результатом данной программы являются различные творческие работы учащихся – веб-страницы, тематические графические работы, публикации, презентации. Кроме того, результатом программы «Основы

компьютерной графики и web-дизайна» можно считать личностный рост ребенка, развитие компьютерного мышления, восприятия, внимания, памяти, приобретение социального опыта. Данные образовательные результаты отслеживаются в ходе применения специальных методов и методик психолого-педагогической диагностики познавательного развития (консультации и привлечение для этой работы специалистов).

2. Учебно-тематические планы

2.1 Учебно-тематический план 1-ого года обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Раздел 1	Обучение работе на компьютере	4	5	9
1	Вводное занятие. Входной контроль. Правила техники безопасности при работе на ПК.	2	1	3
1.2	Как устроен компьютер.	1	1	2
1.3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	1	1	2
1.4	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере».		1	1
1.5	Тест: «Компьютер и я – лучшие друзья».		1	1
Раздел 2	Компьютерная графика	1	1	2
2.1	Что такое компьютерная графика. Виды компьютерной графики. Область применения. Рассмотрение наглядных примеров видов компьютерной графики.	1	1	2
Раздел 3	Графические редакторы	1	1	2
3.1	Что такое графический редактор. Сравнение самых известных графических редакторов. Растровые и векторные графические редакторы. Критерии выбора графического редактора.	1	1	2
Раздел 4	Освоение среды графического редактора Paint	4	7	11
4.1	Обзор и изучение возможностей растрового графического редактора Paint.	1	1	2
4.2	Инструменты рисования. Настройка инструментов.	1	1	2
4.3	Панель Палитра. Изменение палитры.	1	1	2

4.4	Свободное рисование.		2	2
4.5	Редактирование компьютерного изображения.	1	1	2
4.6	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint».	-	1	1
Раздел 5	Освоение среды графического редактора Paint.NET	3	7	10
5.1	Обзор и изучение возможностей растрового графического редактора по созданию и редактированию графических объектов Paint.NET.	1	1	2
5.2	Панель Вид. Панель Изображение. Панель Слои. Панель Коррекция. Панель Эффекты. Панель Окно. Инструменты рисования. Настройка инструментов.	1	1	2
5.3	Свободное рисование.	-	2	2
5.4	Редактирование компьютерного изображения в среде Paint.NET.	1	1	2
5.5	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint.NET».	-	1	1
5.6	Тест по теме: «Освоение среды графического редактора Paint.NET».	-	1	1
Раздел 6	Графический редактор G.I.M.P.	3	6	9
6.1	Обзор и изучение возможностей растрового графического редактора по созданию и редактированию графических объектов G.I.M.P.	1	1	2
6.2	Панель Вид. Панель Изображение. Панель Слои. Панель Коррекция. Панель Эффекты. Панель Окно. Настройка инструментов	1	1	2

	рисования.			
6.3	Свободное рисование.		2	2
6.4	Редактирование компьютерного изображения в среде G.I.M.P.	1	1	2
6.5	Практическая работа по теме: «Графический редактор G.I.M.P.».	-	1	1
Раздел 7	Графический редактор Inkscape	3	7	10
7.1	Обзор и изучение возможностей векторного графического редактора по созданию и редактированию векторных графических объектов Inkscape.	1	1	2
7.2	Панель Вид. Панель Изображение. Панель Слои. Панель Расширения. Панель Контур. Панель Эффекты. Настройка инструментов рисования.	1	1	2
7.3	Свободное рисование.	-	2	2
7.4	Редактирование компьютерного изображения в среде Inkscape.	1	1	2
7.5	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Inkscape».	-	1	1
7.6	Тест по теме: «Графический редактор Inkscape».		1	1
Раздел 8	Редактирование изображений.	4	6	10
8.1	Понятие фрагмента изображения.	1	1	2
8.2	Выделение, перенос, копирование.	1	1	2
8.3	Понятие файла. Сохранение созданного изображения. Открытие сохраненного изображения.	1	1	2
8.4	Сборка изображения из деталей.	1	2	3

8.5	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунка».	-	1	1
Раздел 9	Точное построение графических объектов в любом редакторе	7	9	16
9.1	Геометрические инструменты.	1	1	2
9.2	Инструменты рисования линий. Построение линий.	1	1	2
9.3	Построение фигур.	1	1	2
9.4	Что такое пиксель и пиктограмма.	1	1	2
9.5	Изменение масштаба просмотра изображений.	1	1	2
9.6	Редактирование изображений по пикселям.	1	1	2
9.7	Создание пиктограммы.	1	2	3
9.8	Практическая работа по теме: «Точное построение графических объектов».	-	1	1
Раздел 10	Преобразование изображения	3	4	7
10.1	Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	1	1	2
10.2	Растяжение и сжатие изображения.	1	1	2
10.3	Исполнение надписи на изображении.	1	1	2
10.4	Практическая работа по теме: «Преобразование изображения».	-	1	1
Раздел 11	Конструирование из мозаики	3	4	7
11.1	Меню готовых форм.	1	1	2
11.2	Конструирование из кубиков.	1	1	2
11.3	Композиция из кубиков.	1	1	2
11.4	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики».	-	1	1
Раздел 12	Анимированная компьютерная графика	1	1	2
12.1	Что такое анимированное изображение. Виды анимированных изображений. Область применения.	1	1	2

Раздел 13	Освоение Microsoft GIF Animator	8	12	20
13.1	Обзор и изучение возможностей программы Microsoft GIF Animator	2	2	4
13.2	Панель Выделение. Панель Анимация. Панель Инструменты. Панель Кадр.	2	2	4
13.3	Создание собственных анимаций на различную тематику.	2	4	6
13.4	Редактирование анимированного изображения в среде Microsoft GIF Animator.	2	2	4
13.5	Практическая работа по теме: «Освоение Microsoft GIF Animator	-	2	2
Раздел 14	Освоение Synfig Studio	3	4	7
14.1	Обзор и изучение возможностей программы Synfig Studio.	1	1	2
14.2	Панель Вид. Панель Проигрывание. Панель Инструменты. Сохранение нового проекта.	1	1	2
14.3	Создание собственных мультипликационных анимаций на различную тематику.	1	1	2
14.4	Творческая работа по теме: «Создание мультфильма».		1	1
Раздел 15	Освоение Fast GIF	3	6	9
15.1	Обзор и изучение возможностей программы Fast GIF	1	1	2
15.2	Панель Правка. Панель Инструменты. Подробное рассмотрение всех функций программы. Сохранение нового проекта.	1	1	2
15.3	Создание собственных анимаций на различную тематику.	1	3	4
15.4	Практическая работа по теме	-	1	1

Раздел 16	Освоение QGifer	3	4	7
16.1	Обзор и изучение возможностей программы QGifer	1	1	2
16.2	Подробное рассмотрение всех функций программы.	1	1	2
16.3	Создание собственных анимаций на основе вырезок из фильмов.	1	1	2
16.4	Практическая работа по теме: «Освоение QGifer».	-	1	1
Раздел 17	Итоговый годовой проект: «Как я вижу мир в компьютерной графике».	2	4	6
	Итого:	56	88	144

Учебно-тематический план 2-ого года обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Раздел 1	Назначение приложения PowerPoint	8	7	15
1.1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1	1	2
1.2	Возможности и область использования приложения PowerPoint.	2	1	3
1.3	Объекты презентации.	1	1	2
1.4	Группы инструментов среды PowerPoint.	1	1	2
1.5	Запуск, настройка и использование приложения PowerPoint.	2	2	4
1.6	Назначение панели инструментов.	1	1	2
Раздел 2	Базовые технологии создания презентации	10	14	24
2.1	Выделение этапов создания презентации.	2	1	3
2.2	Создание фона.	1	1	2
2.3	Создание изображения.	1	1	2
2.4	Вставка изображений в презентацию.	1	1	2
2.5	Создание анимации текста.	1	2	3
2.6	Создание анимации рисунка.	2	2	4
2.8	Запуск и отладка презентации.	1	2	3

2.9	Создание презентации «Часы»	1	4	5
Раздел 3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	6	10	16
3.1	Выделение объектов.	1	1	2
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию.	1	1	2
3.3	Работа с сортировщиком слайдов.	1	2	3
3.4	Создание презентации «Времена года».	1	2	3
3.5	Создание презентации «Скакалочка».	1	2	3
3.6	Создание презентации на свободную тему.	1	2	3
Раздел 4	Компьютерный практикум	3	4	7
4.1	Работа над проектом «Занимательная информатика».	2	3	5
4.2	Защита проектов.	1	1	2
Раздел 5	Назначение приложения Publisher	5	6	11
5.1	Возможности и область использования приложения Publisher.		1	1
5.2	Объекты публикации.	1	1	2
5.3	Группы инструментов среды Publisher.	1	1	2
5.4	Запуск и настройка приложения Publisher.	2	2	4
5.5	Назначение панели инструментов.	1	1	2
Раздел 6	Базовые технологии создания публикации	12	16	28
6.1	Выделение этапов создания публикации.	2	1	3
6.2	Создание фона.	1	1	2
6.3	Создание изображения.	1	1	2
6.4	Вставка изображений в публикацию.	1	1	2
6.5	Создание графического оформления публикации.	2	3	5
6.6	Наполнение публикации.	1	1	2
6.7	Запуск и отладка публикации.	2	2	4
6.8	Создание собственной публикации типа «сайт - визитка».	1	3	4
6.9	Создание собственной публикации типа «сайт».	1	3	4
Раздел 7	Создание публикации, состоящей из нескольких страниц	5	6	11

7.1	Выделение объектов.	1	1	2
7.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию.	1	1	2
7.3	Создание проекта «Мультимедиа портал».	2	3	5
7.4	Создание проекта на свободную тему.	1	1	2
Раздел 8	Освоение Конструктора сайтов	7	17	24
8.1	Возможности и область использования Конструктора сайтов v4.3.	1	1	2
8.2	Обзор функционала программы Конструктор сайтов v4.3.	2	1	3
8.3	Практическое изучение рабочей области и функционала программы Конструктор сайтов v4.3.	2	3	5
8.4	Пробное создание сайта на тему «Моя любимая школа».	1	4	5
8.5	Создание собственного сайта на любую тему.	1	6	7
8.6	Тест по теме: «Освоение Конструктора сайтов».		2	2
Раздел 9	Итоговый годовой проект на тему: «Я в интернете»	1	7	8
9.1	Работа над итоговым проектом «Мои возможности в интернете».	1	7	8
	Итого:	57	87	144

Учебно-тематический план 3-его года обучения

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Раздел 1	Основные навыки «слепой» машинописи	5	3	8
1.1	Вводное занятие. Правила техники безопасности.	1	1	2
1.2	Stamina. Основные варианты расстановки пальцев на клавиатуре.	2	1	3
1.3	Упражнения для выработки навыков «слепой» машинописи.	2	1	3
Раздел 2	Общая характеристика текстового редактора	6	4	10
2.1	История обработки текстовой информации.	2	1	3

2.2	Характеристики текстовых документов.	1	1	2
2.3	Возможности и область использования текстовых редакторов и процессоров.	2	1	3
2.4	Объекты текстового документа и их параметры.	1	1	2
Раздел 3	Текстовый редактор Блокнот	6	7	13
3.1	Ввод текста в редакторе Блокнот.	1	1	2
3.2	Редактирование текста.	1	1	2
3.3	Что скрывается в строке меню.	1	1	2
3.4	Действия с фрагментами текста.	1	1	2
3.5	Сохранение данных на компьютере.	1	1	2
3.6	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Блокнот».	1	1	2
3.7	Тест по теме: «Текстовый редактор Блокнот».	-	1	1
Раздел 4	Текстовый процессор Microsoft Word	10	11	21
4.1	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word.	2	1	3
4.2	Способы выделения объектов текстового документа.	1	1	2
4.3	Создание и редактирование текстового документа.	1	1	2
4.4	Форматирование текста.	1	1	2
4.5	Оформление текста в виде таблицы.	1	1	2
4.6	Печать документа.	1	1	2
4.7	Вставка в текст рисунка.	1	1	2
4.8	Оформление художественных заголовков.	1	1	2
4.9	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word».	1	2	3
4.10	Тест по теме: «Текстовый процессор Microsoft Word».	-	1	1
Раздел 5	Текстовый процессор OpenOffice.org Writer	11	12	23
5.1	Знакомимся с текстовым процессором OpenOffice.org Writer.	2	1	3
5.2	Способы выделения объектов текстового документа.	1	1	2
5.3	Создание и редактирование	1	1	2

	текстового документа.			
5.4	Форматирование текста.	1	1	2
5.5	Оформление текста в виде таблицы.	1	1	2
5.6	Печать документа.	1	1	2
5.7	Вставка в текст рисунка.	1	1	2
5.8	Вставка в текст таблицы и ее заполнение по образцу.	1	1	2
5.9	Оформление художественных заголовков.	1	1	2
5.10	Практическая работа по теме: «Текстовый процессор OpenOffice.org Writer».	1	2	3
5.11	Тест по теме: «Текстовый процессор OpenOffice.org Writer».	-	1	1
Раздел 6	Создание сайта с нуля. Что такое HTML?	2	4	6
6.1	Основные понятия. Раздел заголовка <head>. Тег <title>. Тег <meta>. Группа HTTP-EQUIV (HTTP-эквиваленты). Группа NAME (имя).	1	2	3
6.2	Тег <base>. Тег <link>. Контейнеры <body>, <div> и . Расположение элементов. Теги <p>, , <nobr>, <wbr>, <hr>. Специальные атрибуты.	1	2	3
Раздел 7	Форматирование текстов	2	3	5
7.1	Заголовки. Управление шрифтом. Физические стили. Тег <basefont>. Тег . Относительное изменение размера шрифта. Текст с отступом. Бегущая строка. Списки. Маркированный список. Нумерованный список. Список определений.	2	3	5
Раздел 8	Графика	2	3	5
8.1	Особенности графики для Web. Вставка изображений. Размер изображений на экране. Альтернативный текст. Положение изображения относительно других элементов. Фоновая графика. Повторение основных понятий растровой и векторной графики.	1	2	3

8.2	Цветовые модели. Природа цвета. Режимы представления растровых изображений. Режим индексированных цветов. Режим представления изображения в оттенках серого цвета. Форматы графических файлов.	1	1	2
Раздел 9	Ссылки	2	2	4
9.1	Текстовые ссылки. Графические и комбинированные ссылки.	1	1	2
9.2	Внутренние ссылки. Адреса ссылок.	1	1	2
Раздел 10	Таблицы	2	3	5
10.1	Теги таблицы.	1	1	2
10.2	Параметры таблиц. Толщина и цвет рамок. Выборочное отображение рамок. Расстояние между ячейками и отступы внутри ячеек. Расширение ячеек. Размеры таблицы. Выравнивание. Цвет и фон.	1	2	3
Раздел 11	Элементы интерфейса и формы	2	2	4
11.1	Тег <input>. Кнопка: тег <button>. Раскрывающийся список: тег <select>. Текстовая область: тег <textarea>. Теги <fieldset>, <legend> и <label>. Форма: тег <form>.	2	2	4
Раздел 12	Съемка и обработка фильма при помощи программы VideoSpin	7	10	17
12.1	Обзор и изучение программы для видеомонтажа VideoSpin. Основные возможности программы VideoSpin по редактированию видео.	2	1	3
12.2	Подробное изучение функционала программы.	1	1	2
12.3	Съемка видеоролика на тему: «Реклама сайта».	1	3	4
12.4	Обработка ролика при помощи программы VideoSpin.	1	2	3
12.5	Пробное размещение ролика на персональном сайте. Применение тега и ссылок. Применение тега <embed>.	1	2	3

12.6	Демонстрация ролика на созданной Web-странице.	1	1	2
Раздел 13	Итоговый проект на тему: «Чему я научился».	8	14	22
13.1	Создание статичной и анимированной графики для персонального сайта.	1	2	3
13.2	Подбор аудио и видеоматериалов для сайта.	1	2	3
13.3	Создание презентации к сайту с использованием найденных материалов.	1	2	3
13.4	Создание публикации для рекламы сайта.	2	2	4
13.5	Создание сайта-визитки для владельца сайта.	1	2	3
13.6	Создание персонального сайта.	1	3	4
13.7	Демонстрация итогового проекта.	1	1	2
13.8	Итоговое занятие.	1		1
	Итого:	66	78	144

Содержание 1-ого года обучения **(144 часа – 2 часа в неделю)**

Раздел 1. Обучение работе на компьютере.

В теоретической части обучающиеся изучают правила техники безопасности при работе на компьютере и курс обслуживания компьютерной техники, эти разделы являются частью воспитательного модуля. Так же происходит изучение внешнего и внутреннего устройства компьютера, включающее историю создания компьютерной мыши.

В практической части первого раздела дети учатся управлять мышью, запускать базовые программы, принимать правильное решение при нахождении инсценированной поломки компьютера, на практике знакомятся с внутренним и внешним устройством компьютера.

Раздел 2. Компьютерная графика.

В теоретической части изучения второго раздела дети получают знания о компьютерной графике, ее разновидностях, области применения.

В практической части дети самостоятельно рассматривают наглядные примеры видов компьютерной графики.

Раздел 3. Графические редакторы.

В теоретической части раскрывается понятие «графический редактор», проводится сравнение известных графических редакторов, так же рассматриваются понятия «растровый» и «векторный» графические редакторы, выявляются критерии выбора графического редактора.

В практической части производится ознакомительный запуск двух графических редакторов с целью выявления различий между векторной и растровой графикой.

Раздел 4. Освоение среды графического редактора Paint.

В теоретической части проводится обзор и изучение растрового графического редактора Paint, изучаются инструменты рисования, панель Палитра.

В практической части производится настройка инструментов рисования, изменение палитры, после чего идет свободное рисование и редактирование готового или выполненного самостоятельно изображения.

Итогом изучения четвертого раздела является практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint».

Раздел 5. Освоение среды графического редактора Paint.NET.

В теоретической части проводится обзор и изучение растрового графического редактора Paint.NET, изучаются основные возможности этого графического редактора по созданию и редактированию графических объектов.

В практической части изучаются основные возможности этого графического редактора по созданию и редактированию графических объектов, а именно изучение панелей Вид, Изображение, Слои, Коррекция, Эффекты, Окно, а так же изучаются инструменты рисования и проводится их настройка. Так же обучающиеся самостоятельно выполняют рисунки на любую понравившуюся им тему, и производят их редактирование.

Итогом изучения пятого раздела является практическая работа по теме: «Освоение графического редактора Paint.NET», а так же проведение теста по теме: «Освоение графического редактора Paint.NET».

Раздел 6. Графический редактор G.I.M.P.

В теоретической части проводится обзор и изучение растрового графического редактора G.I.M.P., а так же изучаются его основные возможности по созданию и редактированию графических объектов.

В практической части изучаются основные возможности растрового графического редактора по созданию и редактированию графических объектов, а именно изучение панелей Вид, Изображение, Слои, Коррекция, Эффекты. Так же самостоятельно производится настройка инструментов рисования, выполняются рисунки на любую понравившуюся тему, редактируются готовые или самостоятельно выполненные изображения.

Итогом изучения шестого раздела является практическая работа по теме: «Графический редактор G.I.M.P.».

Раздел 7. Графический редактор Inkscape.

В теоретической части проводится обзор и изучение растрового графического редактора Inkscape, а так же изучаются его основные возможности по созданию и редактированию графических объектов.

В практической части изучаются основные возможности растрового графического редактора по созданию и редактированию графических объектов, а именно изучение панелей Вид, Изображение, Слои, Коррекция, Эффекты. Производится настройка инструментов рисования, и выполняются рисунки на любую понравившуюся тему, редактируются готовые или самостоятельно выполненные изображения.

Итогом изучения седьмого раздела является практическая работа по теме: «Графический редактор Inkscape», а так же проведение теста по теме: «Графический редактор Inkscape».

Раздел 8. Редактирование изображений.

В теоретической части раскрывается понятие фрагмента рисунка, понятие файла.

В практической части изучаются расширенные варианты выделения, переноса, копирования фрагментов рисунка, сохранения созданного рисунка, открытия сохраненного рисунка. Производится сборка изображения из деталей.

Итогом изучения восьмого раздела является практическая работа по теме: «Редактирование изображений».

Раздел 9. Точное построение графических объектов в любом редакторе.

В теоретической части раскрываются понятия «геометрические инструменты», «пиксель» и «пиктограмма», а так же изучаются альтернативные варианты рисования линий в графических редакторах.

В практической части изучается использование инструментов рисования линий для построения различных фигур, создание пиктограмм, при помощи инструментов рисования, а так же при помощи любого графического редактора изменение масштаб просмотра рисунка, его редактирование изображения по пикселям.

Итогом изучения девятого раздела является проведение практической работы по теме: «Точное построение графических объектов в любом редакторе».

Раздел 10. Преобразование изображения.

В теоретической части объясняется процесс выполнения команд наклона, отражения и поворота, а так же растяжения и сжатия изображения и исполнения на нем надписей.

В практической части самостоятельное выполнение команды наклона, отражения и поворота, а так же растяжения и сжатия изображения и исполнения на нем надписей.

Итогом изучения десятого раздела является проведение практической работы по теме: «Преобразование изображения».

Раздел 11. Конструирование из мозаики.

В теоретической части подробно рассказывается о меню готовых форм, конструировании из кубиков в любом графическом редакторе.

В практической части обучающиеся выполняют графические композиции с использованием меню готовых форм.

Итогом изучения одиннадцатого раздела является проведение практической работы по теме: «Конструирование из мозаики».

Раздел 12. Анимированная компьютерная графика.

В теоретической части изучения двенадцатого раздела раскрывается понятие «анимированная графика», подробно рассказывается видах анимированных изображений и области их применения.

В практической части изучения двенадцатого раздела дети учатся самостоятельно различать виды анимированных изображений.

Раздел 13. Освоение Microsoft Animator.

В теоретической части обзор и изучение программы Microsoft Animator, а так же ее основные возможности.

В практической части изучаются основные возможности программы по созданию и редактированию анимационных графических объектов, а именно изучение панелей Выделение, Анимация, Инструменты, Кадр. Так же создаются собственные анимации на любую понравившуюся тему, затем производится редактирование готовой или самостоятельно выполненной анимации.

Итогом изучения тринадцатого раздела является практическая работа по теме: «Освоение Microsoft Animator».

Раздел 14. Освоение Synfig Studio.

В теоретической проводится обзор и изучение программы Synfig Studio, а также изучаются ее основные возможности.

В практической части изучаются основные возможности программы по созданию и редактированию анимационных графических объектов, а именно изучение панелей Вид, Проигрывание, Инструменты. Так же создаются собственные мультипликационные анимации на любую понравившуюся тему, затем производится редактирование готовой или самостоятельно выполненной мультипликационной анимации.

Итогом изучения пятнадцатого раздела является практическая работа по теме: «Создание мультфильма».

Раздел 15. Освоение Fast GIF.

В теоретической части проводится обзор и изучение программы Fast GIF Producer.

В практической части изучаются основные возможности программы по созданию и редактированию анимационных графических объектов, а именно изучение панелей Правка, Инструменты. Так же проводится подробное рассмотрение всех функций программы. Создаются собственные

анимации на любую понравившуюся тему, затем производится редактирование готовой или самостоятельно выполненной анимации.

Итогом изучения шестнадцатого раздела является практическая работа по теме: «Освоение Fast GIF».

Раздел 17. Освоение QGifer.

В теоретической части проводится обзор и изучение программы QGifer.

В практической части изучаются основные возможности программы по созданию и редактированию анимационных графических объектов, а именно изучение панелей Правка, Инструменты. Так же проводится подробное рассмотрение всех функций программы. Создают собственные анимации на любую понравившуюся тему, производится редактирование готовой или самостоятельно выполненной анимации.

Итогом изучения семнадцатого раздела является практическая работа по теме: «Освоение QGifer.».

Раздел 18. Итоговый годовой проект: «Как я вижу мир в компьютерной графике».

Данный раздел предполагает изготовление детьми проекта на тему: «Как я вижу мир в компьютерной графике» используя все свои знания, умения и навыки по работе в графических редакторах и программах по созданию и редактированию анимированной графики.

Содержание 2-ого года обучения

(144 часа – 2 часа в неделю)

Раздел 1. Назначение приложения PowerPoint.

В теоретической части изучения первого раздела обучающиеся получают знания о возможностях и областях использования приложения PowerPoint входящего в состав Microsoft Office, а так же изучают объекты презентации и назначение панели инструментов.

В практической части знакомство с объектами презентации на практике, изучение групп инструментов среды PowerPoint, настраивание приложения PowerPoint.

Раздел 2. Базовые технологии создания презентации.

В теоретической части дети получают знания об этапах создания презентации, вставке рисунков в презентацию, создании анимации текста, рисунка. В рамках воспитательного модуля программы по данному разделу происходит теоретическое изучение правил безопасного пользования в сети Интернет, а так же способов защиты персональных данных обучающихся в сети Интернет доступными для рядового пользователя способами.

В практической части создание фона, рисунка, анимации текста и анимации рисунка, вставку рисунков в презентацию. Запуск и отладка презентации.

Итогом изучения второго раздела является создание презентации «Часы».

Раздел 3. Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов.

В теоретической части обучающиеся получают знания о последовательном выделении нескольких объектов в презентации.

В практической части дети учатся создавать несколько слайдов в презентации согласно сценарию и работают с сортировщиком слайдов. Так же создают презентации «Времена года» и «Скакалочка». Обучающиеся которые быстрее овладевают навыками создания презентаций, создают презентацию на любую тему.

Итогом изучения третьего раздела является создание презентации на любую тематику согласно правилам создания презентации.

Раздел 4. Компьютерный практикум.

Данный раздел предусматривает работу над промежуточным проектом на тему: «Занимательная информатика» с последующей его защитой.

Раздел 5. Назначение приложения Publisher.

В теоретической части даются знания о возможностях и областях использования приложения Publisher. Знакомство с объектами публикации, с группами инструментов среды Publisher.

В практической части знакомство с группами инструментов среды Publisher и назначением панели инструментов. Запуск и настройка приложения Publisher.

Раздел 6. Базовые технологии создания публикации.

В теоретической части изучение этапов создания публикации, вставки рисунков в публикацию, создания графического оформления публикации, и правил наполнения публикации.

В практической части создание фона, рисунка, графического оформления публикации. Вставка рисунков в публикацию. Запуск и отладка публикации.

Итогом изучения шестого раздела является создание публикации типа «Сайт-визитка» и «Сайт».

Раздел 7. Создание публикации, состоящей из нескольких страниц.

В теоретической части обучающиеся получают знания о последовательном выделении нескольких объектов в публикации.

В практической части создание нескольких страниц в публикации согласно сценарию. Так же обучающиеся создают публикацию на тему: «Мультимедиа портал» (обучающиеся, которые быстрее овладевают навыками создания публикаций, создают публикацию на любую тему).

Итогом изучения седьмого раздела является создание публикации на любую тематику согласно правилам создания публикаций.

Раздел 8. Освоение программы Конструктора сайтов v4.3.

В теоретической части проводится обзор и изучение программы Конструктора сайтов v4.3, а так же изучаются ее основные возможности и области применения.

В практической части изучения восьмого раздела проводится анализ функционала программы Конструктор сайтов v4.3, выполняется пробное

создание сайта на тему: «Моя любимая школа». После анализа личных способностей и получения дополнительных навыков по работе с программой обучающиеся приступают к созданию собственного сайта на любую тему согласно правилам создания и наполнения сайта информацией.

Итогом изучения восьмого раздела является проведение теста по теме: «Освоение Конструктора сайтов v4.3».

Раздел 9. Итоговый годовой проект на тему: «Я в интернете».

Данный раздел предполагает изготовление детьми проекта на тему: «Я в интернете» используя все свои знания, умения и навыки по работе в программах по созданию и редактированию публикаций и веб-страниц.

Содержание 3-его года обучения

(144 часа – 2 часа в неделю)

Раздел 1. Основные навыки «слепой» машинописи.

В теоретической части дети получают знания о клавиатурном тренажере Stamina, и изучают на наглядных примерах варианты расстановки пальцев на клавиатуре.

В практической части выполнение упражнений для выработки навыков «слепой» машинописи используя клавиатурный тренажер Stamina.

Раздел 2. Общая характеристика текстового редактора.

В теоретической части обучающиеся получают знания о истории обработки текстовой информации, характеристиках текстовых документов. Так же в течение теоретической части раскрываются такие понятия как «текстовый редактор» и «текстовый процессор», возможности и области их использования.

В практической части изучения второго раздела наглядно изучаются объекты текстового документа и их параметры.

Раздел 3. Текстовый редактор Блокнот.

В теоретической части дети получают знания о истории создания и развитии текстового редактора Блокнот, его возможностях и областях применения.

В практической части производится ввод текста в редакторе Блокнот, выполняется редактирование текста, узнается, что скрывается в строке меню.

Итогом изучения третьего раздела является проведение практической работы по теме: «Текстовый редактор Блокнот» и проведение теста по теме: «Текстовый редактор Блокнот».

Раздел 4. Текстовый процессор Microsoft Word.

В теоретической дети получают знания о истории создания текстового процессора Word, его развитии, возможностях и областях применения.

В практической части знакомство со способами выделения объектов текстового документа, создание и редактирование текстового документа, форматирование текста, оформление текста в виде таблицы, выполнение пробной печати документа. Осуществление вставки в документ изображений, художественных заголовков и ссылок, а так же пробная печать документа.

Итогом изучения шестого раздела является проведение практической работы по теме: «Текстовый процессор Word» и теста по теме: «Текстовый процессор Word».

Раздел 5. Текстовый процессор OpenOffice.org Writer.

В теоретической части дети получают знания о истории создания текстового процессора Writer, его особенностях, истории развития, возможностях и областях применения.

В практической части знакомство со способами выделения объектов текстового документа, создание и редактирование текстового документа, форматирование текста, оформление текста в виде таблицы по заданному образцу, выполнение пробной печати документа. Так же на практике дети учатся осуществлять вставку в документ изображений, художественных заголовков и ссылок, а так же пробную печать документа.

Итогом изучения седьмого раздела является проведение практической работы по теме: «Текстовый процессор OpenOffice.org Writer» и теста по теме: «Текстовый процессор OpenOffice.org Writer».

Раздел 6. Создание сайта с нуля. Что такое HTML?

В теоретической части проводится обзор и изучение структуры HTML-документа. Обучающиеся изучают основные понятия языка разметки гипертекстовых страниц включая самые важные теги – инструкции языка HTML

В практической части обучающиеся знакомятся со способами записи HTML-документа. Возможность впервые использовать полученные в теоретической части занятия знания по использованию тегов уже в купе с полученными знаниями по атрибутам тега <meta> позволит создать первый HTML-документ имеющий достаточное количество важных данных для его последующего наполнения информацией, а группа NAME позволит на ранних стадиях работы с будущим проектом дать ему наиболее полное описание, указать ключевые слова, а так же указать статус документа. В процессе применения тегов <base>, тега <link>, контейнеров <body>, <div> и , а так же таких тегов как <p>,
, <nobr>, <wbr>, <hr> так же рассматриваемых в течение практической части обучающиеся улучшают свою будущую web-страницу придавая ей все более законченный вид.

Раздел 7. Форматирование текстов.

В теоретической части изучаются и приводятся примеры заголовков различного уровня и внешнего вида в соответствии с заданным уровнем. Управление шрифтом – неотъемлемый элемент визуального оформления страницы, который рассматривается с особым вниманием к деталям.

В практической части наибольшее внимание уделяется физическому стилю документа так как именно шрифт и его начертание во многом определяют степень читабельности материала, размещенного на web-странице. С помощью тегов <basefont> и настраивается внешний вид текста, а именно размер, цвет и прочее. Используя контейнерный тег

<blockquote> обучающиеся учатся создавать текст с отступом. Бегущая строка позволит обучающимся красиво оформить заголовок своего документа или шапку будущей web-страницы.

Раздел 8. Графика.

В теоретической части изучаются особенности графики для Web. Способы вставки изображений в документ. Редактирование размера изображений на экране. Альтернативный текст. Положение изображения относительно других элементов. Так же в ходе теоретических занятий обучающиеся узнают как правильно подобрать фоновое изображение для своей web-страницы в соответствии с различными критериями. Повторение основных понятий растровой и векторной графики дает возможность учащимся вспомнить уже пройденный за предыдущие года обучения материал и дополнить уже имеющиеся знания с целью максимального применения умений и навыков на практике при оформлении собственной web-страницы.

В практической части обучающиеся на практике знакомятся с новыми цветовыми моделями и применяют уже имеющиеся знания по использованию знакомых с предыдущих годов обучения моделям. Режимы представления растровых изображений позволяют обучающимся создать изображение для HTML-документа в наиболее приемлемой для себя цветовой модели. Используя новые для себя форматы графических файлов, обучающиеся экспериментируют с внешним видом и качеством отображения графической информации своего документа.

Раздел 9. Ссылки.

В теоретической части изучаются возможности создания текстовых ссылок, а так же графических и комбинированных ссылок.

В практической части на практике идет создание текстовых и графических ссылок в документе.

Раздел 10. Таблицы.

В теоретической части учащиеся знакомятся со всеми тегами таблицы и параметрами, которые можно для нее задать.

В практической части обучающиеся создают в своем документе таблицу устанавливая толщину и цвет рамок, выборочное отображение рамок по необходимости, а так же расстояние между ячейками и отступы внутри ячеек. После создания таблицы обучающиеся приступают к наполнению ее информацией.

Раздел 11. Элементы интерфейса и формы.

В теоретической части изучаются на наглядных примерах теги <input>. Кнопка: тег <button>. Раскрывающийся список: тег <select>. Текстовая область: тег <textarea>. Теги <fieldset>, <legend> и <label>. Форма: тег <form>. Так же в течение теоретической части занятия обучающиеся знакомятся с сервисом создания кнопок для web-страниц и прочими упрощающими оформление документа сервисами в сети Интернет.

В практической части учащиеся занимаются оформлением своей web-страницы используя программу Конструктор сайтов, которая позволяет не только подобрать подходящий для нее дизайн, но и использовать в полной мере знание языка разметки гипертекстовых страниц.

Раздел 12. Съемка и обработка фильма при помощи программы VideoSpin.

В теоретической части проводится обзор и изучение программы VideoSpin, а так же изучаются ее основные возможности по редактированию видео и области ее применения.

В практической части обучающиеся подробно изучают функционал программы VideoSpin, проводят съемку видеоролика на тему: «Реклама сайта», обрабатывают видеоролик в данной программе. Так же в ходе практической части производится пробное размещение ролика на персональном сайте каждого участника группы с последующей его демонстрацией.

Раздел 13. Итоговый проект на тему: «Чему я научился».

В теоретической части изучения данного раздела перед учащимися ставится задача: создать один большой проект включающий в себя документ с описанием сайта, презентации к сайту, интернет – публикации, сайт – визитку владельца сайта и веб-сайт. С целью оптимизации планирования, исполнения и успешного завершения итогового проекта в рамках освоения воспитательного модуля обучающиеся получают необходимые знания, умения и навыки по работе с любительскими и профессиональными форумами, посвященными разработке и оформлению сайтов. Дополнительно обучающиеся учатся пользоваться онлайн – каталогами html-шаблонов и справочниками по HTML.

В практической части обучающиеся восстанавливают утраченные и закрепляют имеющиеся навыки по работе с некоторыми программами, а так же выполняют итоговый проект, который является результатом их обучения в детском компьютерном объединении «N@вигатор».

Итогом изучения раздела является демонстрация проекта всеми участниками группы на итоговом занятии.

4. Обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

Методическое обеспечение

Формы занятий

Обучение включает в себя две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

В ходе выполнения индивидуальных работ, педагог консультирует обучающихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, обучающиеся не только закрепляют навыки работы с

программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего на выполнение практического задания по теме.

Тема занятия определяется приобретаемыми навыками. Изучение нового материала носит сопровождающий характер, обучающиеся изучают его с целью создания запланированного образовательного продукта.

Одной из форм работы могут быть занятия, где обучающиеся, разбившись на группы, самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными знаниями. В итоге они должны овладеть полным спектром возможностей работы с программой.

Примерный порядок изложения материала:

1. Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
2. Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением задания.
3. Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.
4. Упражнения для самостоятельного выполнения.
5. Проекты для самостоятельного выполнения.

Проверка образовательных результатов производится в следующих формах:

✓ текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности обучающихся и педагога; осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на каждом занятии;

- ✓ взаимооценка работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- ✓ текущая диагностика и оценка педагогом деятельности

обучающихся;

✓ промежуточное тестирование обучающихся - усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.

✓ итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых);

На основе творческих работ проводятся конкурсы и выставки, формируются «портфолио» обучающихся. Данный тип контроля предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем заявленным целям и направлениям курса.

Мониторинг результатов обучения по дополнительной образовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> • практически не усвоил теоретическое содержание программы; • овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; • объем усвоенных знаний составляет более ½; • освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	2 3 4 5	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> • не употребляет специальные термины; • знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять; • сочетает специальную терминологию с бытовой; • специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. 	2 3 4 5	Наблюдение, собеседование
Практическая подготовка				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> • практически не овладел умениями и навыками; • овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; • объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; • овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	2 3 4 5	Наблюдение, контрольное задание
Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> • не пользуется специальными приборами и инструментами; • испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; • работает с оборудованием с помощью педагога; • работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых 	2 3 4 5	Наблюдение, контрольное задание

		трудностей		
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> • начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; • репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; • творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; • творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 	2 3 4 5	Наблюдение, контрольное задание
Основные компетентности				
Учебно-интеллектуальные Подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и работе с литературой	<ul style="list-style-type: none"> • учебную литературу не использует, работать с ней не умеет; • испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; • работает с литературой с помощью педагога или родителей; • работает с литературой самостоятельно не испытывает особых трудностей. 	2 3 4 5	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-проектных работ
Пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше		
Осуществлять учебно-проектную работу (писать рефераты, проводить учебные исследования, работать над проектом и пр.)	Самостоятельность в учебно-проектной работе	Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше		
Коммуникативные Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	Адекватность восприятия информации идущей от педагога	<ul style="list-style-type: none"> • объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает; • испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию; • слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других; • сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других. 	2 3 4	
Выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	<ul style="list-style-type: none"> • перед аудиторией не выступает; • испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации; • готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога; • самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно владеет и подает информацию. 	2 3 4 5	
Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<ul style="list-style-type: none"> • участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает; • испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости 	2 3	

		<p>предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога;</p> <ul style="list-style-type: none"> • участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога; • самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения. 	4 5	
Организационные Организовывать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<ul style="list-style-type: none"> • рабочее место организовывать не умеет • испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; • организует рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога; • самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой 	2 3 4 5	Наблюдение Наблюдение, собеседование
Планировать и организовать работу, распределять учебное время	Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время	<ul style="list-style-type: none"> • организовывать работу и распределять время не умеет; • испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и родителей; • планирует и организует работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей; • самостоятельно планирует и организует работу, эффективно распределяет и использует время. 	2 3 4 5	
Аккуратно, ответственно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<ul style="list-style-type: none"> • безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремится; • испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; • работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога; • аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам. 	2 3 4 5	
Соблюдения в процессе деятельности правила безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> • правила ТБ не запоминает и не выполняет; • овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой; • объем усвоенных навыков составляет более ½; • освоил практически весь объем навыков ТБ, предусмотренных программой за конкретный период и всегда соблюдает их в процессе работы. 	2 3 4 5	

Система оценивания промежуточной и итоговой аттестации

При оценивании практической и самостоятельной работы учитывается следующее:

- качество оформления графической части работы;
- качество устных ответов на контрольные вопросы.

Каждый вид работы оценивается по 5-ти бальной шкале.

«5» (отлично) – за глубокое и полное овладение содержанием учебного материала, в котором обучающийся свободно и уверенно ориентируется; за умение практически применять теоретические знания, качественно выполнять все виды практических работ, высказывать и обосновывать свои суждения.

«4» (хорошо) – если обучающийся полно освоил учебный материал, ориентируется в изученном материале, осознанно применяет теоретические знания на практике, но в оформлении работ имеются отдельные неточности.

«3» (удовлетворительно) – если обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений учебного материала, но не применяет теоретические знания на практике, в оформлении графических работ имеются грубые ошибки.

«2» (неудовлетворительно) – если обучающийся имеет разрозненные, бессистемные знания по учебной дисциплине, допускает ошибки в определении базовых понятий, искажает их смысл; не может практически применять теоретические знания при работе в программах.

Материально-техническое обеспечение

1. Персональные компьютеры;
2. Операционная система Windows XP/7;
3. Пакет офисных приложений MS Office 2010;
4. Пакет офисных приложений OpenOffice;
5. Проектор;
6. Доска;

5. Список литературы для педагога

1. Дувонов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2005 - 352с.
2. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. «Графический дизайн», Москва, «Русское слово», 2008 г. + **CD приложение.**
3. Подосенина Т.А. «Искусство компьютерной графики для школьников», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2004 г. + **CD приложение.**
4. Стрелкова Л.М. «Photoshop. Практикум», Москва, «Интеллект-Центр», 2006 г. + **CD приложение.**
5. Биккнер К., «Экономичный web – дизайн», Москва, «НТ-Пресс», 2005 – 248 с.
6. Леонтьев Б., «Web-дизайн: Тонкости, хитрости и секреты», Москва, «Русское слово», 2009 – 402 с.

Список литературы для обучающихся

1. Ефимова О., Морозов В., Шафрин Ю. Курс компьютерной технологии. – М.: АБФ, 1998.- с. 553.
2. Матвеев М.Д., Юдин М.В., Куприянова А.В., «Самоучитель Windows XP», Москва, «НТ- Пресс», 2007 – 351 с.
3. Микляев А. Настольная книга пользователя. – М.: Солон, 1997. – с. 604.
4. Горстко А.Б, Чердынцева М.И. Информатика для школьников и всех-всех. – Ростов-на-Дону: Феникс, 1996. – с. 254.

Список нормативно-правовой документации:

Нормативно-правовая документация:

1. Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г.
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Письмо Министерства Просвещения Российской Федерации от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций». Методические рекомендации по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта "Образование" (протокол от 07 декабря 2018 г. № 3).
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20».
6. Приказ Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Минпросвещения России от 30.09.2020 г. №533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства Просвещения РФ от 09.11.2018 г. №196».
8. Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. №298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
9. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «О направлении информации». Методические рекомендации по

проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

11. Указ Президента РФ «О национальных целях и стратегических задачах развития РФ на период до 2024 года».

12. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Базовые требования к качеству предоставления муниципальной услуги «Реализация дополнительных образовательных программ» в муниципальных образовательных учреждениях дополнительного образования детей. Приложение №5 к приказу по управлению образования администрации Ростовского муниципального района Ярославской области № 16 от 14.01.2013 г.

14. Концепция общенациональной системы выявления и развития молодых талантов (утв. Президентом РФ 03.04.2012 N Пр-827).

15. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ" (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N 48226)

16. Устав МОУ ДО Центра внешкольной работы. Приказ Управления образования РМР № 601 от 09.11.2015 г.

Входной контроль обучающихся:

В данном опросе вам предложено ответить на небольшое количество вопросов, которые определяют степень ваших знаний по информатике, если на какие – то вопросы вы не знаете ответа, то заполните соответствующее поле так, как вы понимаете данный вопрос.

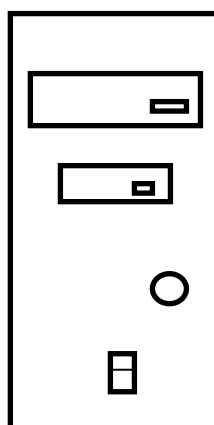
1. Что такое компьютер?

2. Что такое графический редактор?

3. Какому типу файла соответствует расширение .JPEG?

4. Из каких основных частей состоит персональный компьютер?

5. Что собой представляет передняя сторона системного блока?



6. На чем можно хранить информацию?

7. Какое компьютерное устройство оказывает самое вредное воздействие на здоровье человека?

8. Что такое файл?

9. Напишите название самого простого текстового редактора?







10. Что такое ярлык?







11. Назовите составляющие интерфейса ОС Windows?

12. Как называется самый простой графический редактор?






13. Какие разновидности операционных систем вам известны?










14. В каких ниже перечисленных программах вы уже работали/ пробовали работать? (отметить галочкой).

-  Microsoft Access 2010
-  Microsoft Excel 2010
-  Microsoft Outlook 2010
-  Microsoft PowerPoint 2010
-  Microsoft Publisher 2010
-  Microsoft Word 2010

-  AkelPad
-  Paint
-  Paint.NET
-  WordPad
-  Блокнот
-  Выполнить

15. Для чего предназначена каждая из этих программ?

-
-  Microsoft Access 2010
 -  Microsoft Excel 2010
 -  Microsoft Outlook 2010
 -  Microsoft PowerPoint 2010
 -  Microsoft Publisher 2010
 -  Microsoft Word 2010

-  AkelPad
-  Paint
-  Paint.NET
-  WordPad
-  Блокнот
-  Выполнить
-  Internet Explorer
-  Проиигрыватель Windows Media
-  Windows Media Center

