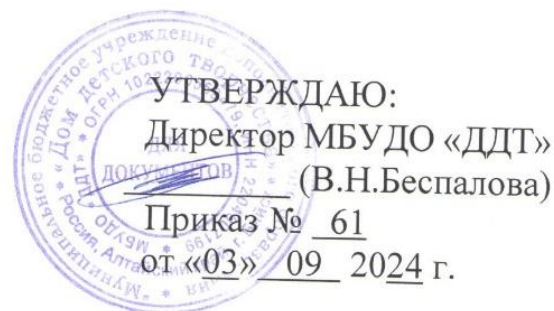


Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «03» 09 2024г.  
Протокол № 1



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Основы компьютерной грамотности»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет  
Срок реализации: 2 года  
Уровень освоения: базовый

Автор-составитель:  
Сулименкина Оксана Юрьевна,  
педагог дополнительного образования

г. Бийск, 2024

## Содержание

Пояснительная записка	
Учебный план	
Содержание учебного плана	
Планируемые результаты	
Календарный учебный график	
Формы аттестации и оценочный материал	
Методическое обеспечение	
Материально-техническое обеспечение программы	
Методические материалы	
Воспитательная работа	
Список информационных ресурсов и литературы	

### **Пояснительная записка.**

Компьютерная грамотность подразумевает использование инструментов и программного обеспечения вычислительной техники, умение ориентироваться и применять информационные ресурсы для автоматизации и повышения производительности трудоемких операций, связанных с подготовкой документов и организацией документооборота.

**Язык реализации** ДООП «Основы компьютерной грамотности» - русский

**Направленность** дополнительной общеобразовательной программы – техническая.

**Вид ДООП** «Основы компьютерной грамотности» – модифицированная, **уровень сложности/освоения** – базовый.

**Актуальность** состоит в том, что она готовит обучающихся к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с персональным компьютером. Персональный компьютер (ПК) – это доступный инструмент работы с информацией. В современном мире практически нет сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

**Отличительные особенности.** Современные дети активно используют компьютер в своей жизни, им интересно познавать новое в мире информационных технологий. Современная прикладная информатика готовит обучающихся к программно-технической деятельности и позволяет им более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Освоение программы позволяет обучающимся не только расширить свои знания и умения при работе с компьютером, но и привлечь их творческому и интеллектуальному труду.

#### **Новизна.**

Знания, приобретаемые на занятиях актуальны для начинающего пользователя ПК. Программа «Основы компьютерной грамотности» направлена на дополнение знаний школьников по информатике и, преимущественно на отработку практических навыков работы с компьютером. Освоение программы способствует приобретению устойчивых навыков работы на ПК, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

#### **Педагогическая целесообразность программы заключается:**

– в создании условий для освоения обучающимися технических возможностей и знакомства с программным обеспечением персонального компьютера, проявления творчества и инициативы, формирования навыков самоорганизации, самообслуживания, коммуникации.

**Цель программы** – воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, повышение уровня ИКТ-компетенции обучающихся средствами прикладной информатики.

## **Задачи программы:**

### *Предметные:*

- создать у обучающихся представление об информационной среде, способах и инструментах работы с ПК;
- использовать ПК для работы с документами;
- научить создавать графические изображения, презентации, видеоролики;
- научить основным приемам работы в программах: Paint, Paint 3D, Word, Excel, PowerPoint, Scratch, Photoshop CS5 и др.;
- познакомить с основами анимации;
- научить планированию последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- формировать у обучающихся базовые представления о языке программирования Scratch;
- познакомить с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки;
- формировать навыки планирования, создания проекта и его представления;
- вырабатывать навыки и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### *Личностные:*

- способствовать воспитанию самостоятельности, ответственности, коллективизма и взаимопомощи, последовательности и упорства в достижении цели, критического мышления и т.д.;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду одноклассников и его результатам;
- содействовать профессиональному самоопределению;
- способствовать воспитанию нравственно-патриотических чувств, в процессе выполнения тематических работ (открыток, мультфильмов, игровых сюжетов, презентаций), проектов.
- помогать обучающимся в самопознании и самореализации личности;
- способствовать развитию творческого подхода к выполнению заданий, аккуратности, усидчивости;
- содействовать повышению интереса к информатике и ИКТ, стремлению использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- способствовать пониманию значимости подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- способствовать формированию готовности к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты, а также

к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

- способствовать формированию способности к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- способствовать развитию чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- развивать готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Метапредметные задачи:*

- формирование навыков учебного труда, самостоятельности, критического отношения к информации;

- развитие познавательных способностей, мышления, внимания, памяти, воли;

- формирование устойчивого интереса к обучению и потребности в общении.

- формирование умения работы по созданию планов и алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- формирование умения продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, в частности при выполнении проекта;

- формирование умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

- формирование умения использования коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Адресат программы.**

Программа предназначена для работы с обучающимися 7 - 14 лет.

**Объем программы:** общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения (2 года).

Первый год обучения составляет 144 часа.

Второй год обучения вариативен и составляет от 144 часов до 216, в случае углубленного изучения программы. В последнем случае, изучается дополнительный раздел (72 часа), направленный на реализацию проектной деятельности. В таком случае объем программы составляет 360 часов.

**Формы обучения и виды занятий:**

Форма обучения очная. Форма обучения – очная. Основной формой организации учебно-познавательной деятельности являются комбинированные занятия, где материал программы делится на теоретический и практический. Основной формой обучения является практическая работа.

**Формы организации образовательного процесса:** индивидуальная, групповая, фронтальная.

**Режим занятий:**

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 30 минут для обучающихся до 10 лет, 40 минут для остальных обучающихся.

Недельная нагрузка на одну группу – 4 часа. Занятия проводятся – 2 раза в неделю по 2 академических часа, 144 часа в год.

При углубленном изучении программы, возможно, 2 раза в неделю по 3 академических часа, для обучающихся второго года обучения.

**Срок реализации программы – 2 года.**

**При разработке образовательной программы учитывались следующие нормативные документы:**

– Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Распоряжение правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» (с изменениями и дополнениями);

– Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 N 2945-Р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 27. 07. 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09 2019 г. N467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями);

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе

включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»);

– Постановление правительства Алтайского края от 28.12.2023 «Об утверждении государственной программы Алтайского края «Развитие образования в Алтайском крае»;

– Устав МБУДО «Дом детского творчества» (утвержден приказом МКУ «Управление образования Администрации города Бийска» №395 от 23 марта 2020г.);

– Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (утверждено педагогическим советом Протокол №5/1 от 10.01.2024, приказом № 20 от 10.01.2024).

#### **Формы подведения итогов реализации программы.**

- наблюдение и устный опрос;
- тестирование;
- выполнение творческих работ и проектов;
- участие в выставках, конкурсах, мероприятиях технической направленности.

#### **Учебный план (1 год обучения)**

**Цель программы:** дать обучающимся представление о возможностях компьютерных программ и помочь научиться пользоваться основными из них в учебной деятельности и в повседневной жизни.

#### **Задачи:**

##### *Образовательные:*

- познакомить обучающихся с общим устройством компьютера;
- познакомить с основными офисными и графическими программами;
- познакомить с основами программирования в среде Scratch;
- сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графических редакторах;
- научить осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов и ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- научить соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;
- научить разрабатывать и реализовывать собственные творческие проекты в среде Scratch, размещать их на своей странице сайта <http://scratch.mit.edu>;

- сформировать начальные представления о назначении и области применения проектов; о проектировании как методе научного познания.
- научить подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации

*Метапредметные:*

- научить работать по алгоритму;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- выявлять ошибки в плане действий и вносить в него изменения;
- применять освоенные операции в итоговой творческой работе;
- освоить первоначальные навыки в работы на компьютере;

*Личностные:*

- учить критическому отношению к информации и избирательному её восприятию;
- учить уважению к информации, связанной с частной жизнью и информационным данным других людей.

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	результаты практической работы
2.	Устройство ПК (внешнее)	6	3	3	результаты практической работы
3.	Работа в графическом редакторе Paint	20	9	11	результаты практической работы
4.	Работа в графическом редакторе Paint 3D	16	5	11	результаты практической работы
5.	Основы Scratch-программирования	64	20	44	результаты практической работы
6.	Работа в текстовом редакторе MS Word	24	12	12	результаты практической работы
7.	Работа в программе Photoshop	10	5	5	результаты практической работы
8.	Итоговое занятие	2	1	1	контрольная работа
	<b>ИТОГО:</b>	144	56	88	представление портфолио

### Содержание учебного плана

#### 1. Вводное занятие

*Теория.* Ознакомление обучающихся с целями и задачами курса. Инструктаж по технике безопасности.

*Практика.*

Работа на ПК.

#### 2. Устройство ПК (внешнее)

*Теория.* Компьютер в жизни человека. Общие правила работы за ПК. Профессии, связанные с компьютером. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Операционная система и



компьютерные программы. Работа с клавиатурой и манипулятором мышь или интерактивным управлением курсором (сенсорная панель, тачпад). Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы. Инструменты работы на компьютере и средства графического экранного интерфейса. Работа с папками, файлами и внешними носителями информации. Имя файла. Каталог. Организация папок. Имя папки. Операция создания, удаления, перемещения файлов и папок.

#### Практика.

Рабочий стол, работа с клавиатурой и мышью, сенсорными устройствами на рабочем столе. Знакомство с проводником. Создание именной папки в рабочем каталоге. Копирование, перемещение, удаление, сохранение файлов.

### **3. Работа в графическом редакторе Paint**

Теория. Знакомство с графическим редактором Paint. Структура окна программы. Инструменты рисования: кисти, геометрические фигуры. Заливка областей. Выбор и изменение палитры. Выделение и изменение размера объектов, их копирование. Использование кривой. Построение сложного рисунка из геометрических фигур. Инструмент «Текст». Совмещение объектов. Построения с помощью клавиши Shift.

Практика. Выполнение рисунка линиями, геометрическими фигурами, кривой. Совмещение объектов. Работа с фрагментами рисунка. Построения с помощью клавиши Shift.

### **4. Работа в графическом редакторе Paint 3D**

Теория. Знакомство с интерфейсом. Создание проекта и работа с ним. Инструменты программы: кисти двумерные и трехмерные, наклейки и текстуры, текстовый редактор, наложение эффектов. Настройка размеров холста. Библиотека 3D. Параметры вставки, инструменты выбора и кадрирования. Способы сохранения проекта: 2D, видео, проект.

#### Практика.

Проект «Город будущего». Животные и растения в городе. Создание фона под проект. Создание видео-открытки Творческая работа для портфолио.

### **5. Основы Scratch-программирования**

Теория. Знакомство со средой Scratch. Среда и язык программирования Scratch. Основные блоки и команды Scratch. Первые шаги в Scratch. Линейные алгоритмы в Scratch. Координаты. Перемещение спрайтов. Смена фона (сцены). Смена костюма спрайта. Внешность. Управление спрайтами. Ветвление в Scratch. Алгоритмы и примеры. Сенсоры и операторы. Циклический алгоритм. Последовательное и одновременное выполнение скриптов. Взаимодействие спрайтов в Scratch. Данные в Scratch. Смешанные алгоритмы. Случайные числа. Взаимодействие с фонами. Управляемая печать. Геометрические фигуры. Создание спрайтов (костюмов) и программ для них. Программирование рисунка. Этапы создания игры. Сценарий.

Практика. Работа на ПК, задачи и примеры. Лабиринт для кошки-мышки. Тренажер таблицы умножения. Переход из комнаты в комнату. Создание игры с уровнями. Рисование мышью и с помощью клавиатуры. Работа над проектом.

## **6. Работа в текстовом редакторе Word**

Теория. Знакомство с программой. Окно программы. Вкладки: главная, рисование, вставка, работа с таблицами, формат рисунка, справка. Команды и группы команд вкладок. Создание и сохранение нового документа. Ввод и редактирование текста. Форматирование текста. Создание списков. Создание и форматирование таблиц. Создание текстовых документов на основе шаблонов. Вставка объектов в текст документов. Встроенный векторный графический редактор: WordArt, SmartArt. Схемы. MS Word как настольная издательская система. Колонки, сноски, букваца. Организационные диаграммы. Подготовка документа к печати. Нумерация страниц, колонтитулы. Печать документа.

Практика. Создание файла, редактирование, набор и форматирование текста, сохранение файла. Работа с данными: разбивка и объединение текста, поиск дубликатов, проверка на ошибки. Составление маркированных списков, колонок и сносок. Добавление изображений, таблиц, диаграмм.

## **7. Работа в программе Photoshop**

Теория. Знакомство с программой, ее интерфейсом и настройками. Создание и способы сохранения работы. Представление о формате файлов. Представление о графике и разрешении. Горячие клавиши. Понятие о слоях. Палитра. Кисть и ее настройки. Заливка. Инструмент выделения и трансформации. Клипарт. Вставка, выделение и удаление объектов (клипарты, изображения). Возможности штампа, заливки и заплатки. Перо. Текст и шрифт.

Практика. Упражнения и задания: на работу со слоями, инструментами выделения, трансформации; работу с растровыми и векторными изображениями; работу с палитрой и кистями. Создание пушистого и «стеклянного» животного, создание фона.

## **8. Итоговое занятие**

Представление портфолио. Рефлексия. Подведение итогов. Обсуждение планов и пожеланий на будущий год.

## **Планируемые результаты**

### **1 года обучения**

По завершении первого года обучения по ДООП обучающиеся будут знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- предназначение основных устройств компьютера;
- назначение, основных функций MS Paint, MS 3D, PowerPoint, MS Word, Photoshop.

- возможности встроенного графического редактора MS Word.

**уметь:**

- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы и завершать работу с ними;
- создавать, переименовывать, удалять, копировать, перемещать файлы и папки;
- набирать текст на клавиатуре, сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв;
- создавать рисунки, графики, диаграммы, таблицы с помощью MS Word;
- выполнять основные операции при рисовании;
- представлять пространственное размещение и соотношение объектов при работе в среде графического редактора Paint 3D;
- применять графические редакторы для несложной обработки растровых изображений и создания векторных;
- пользоваться базовыми инструментами рабочей среды изученных программ;
- применять графические и текстовые редакторы для решения учебных и жизненных задач, выполнения проектной работы.
- запускать на выполнение программу Scratch, работать с ней, сохранять созданные файлы, закрывать программу;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса Scratch: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- применять встроенный в программу Scratch графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет;
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- разрабатывать и реализовывать собственные творческие проекты в среде Scratch, размещать их на своей странице сайта <https://scratch.mit.edu/>, просматривать чужие проекты на данном сайте, оценивать их и скачивать для использования с учётом авторских прав;
- понимать смысл понятия «скрипт - алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «спрайт - исполнитель», «среда исполнителя», «блоки скриптов - система команд исполнителя»;

- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный, разветвляющийся и циклический алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд.

### **Учебный план (2 год обучения)**

**Цель:** помочь обучающимся овладеть навыками работы на персональном компьютере, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- познакомить обучающихся с внутренним устройством компьютера;
- сформировать умение работать в текстовых редакторах Word, Excel, в программе PowerPoint.
- познакомить с основами работы в Microsoft Publisher, Photoshop, Movie Maker, Vegas pro, AnimaShooter;
- сформировать навыки применения полученных знаний при выполнении практических работ, создании проектов;

*Метапредметные:*

- применять, анализировать, преобразовывать информационные модели реальных объектов и процессов, используя при этом информационные и коммуникационные технологии (ИКТ);
- совершенствовать технические навыки работы с компьютером;

*Личностные:*

- освоение и использование методов информатики, реализующих функции: поиск, сбор, хранение, обработку, отображение и выдачу информации;
- ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	результаты практической работы
2.	Устройство ПК (внутреннее)	6	3	3	результаты практической работы
3.	Работа в текстовом редакторе MS Word	20	10	10	результаты практической работы
4.	Работа в Microsoft Publisher	6	2	4	результаты практической работы

5.	Работа в текстовом редакторе Excel	10	5	5	результаты практической работы
6.	Работа в программе Power Point	34	14	20	результаты практической работы
7.	Работа в программе Photoshop	14	4	10	результаты практической работы
8.	Работа в программе WS Movie Maker	12	5	7	результаты практической работы
9.	Работа в программе Vegas pro	20	8	12	результаты практической работы
10.	Работа в программе AnimaShooter (Junior)	18	8	10	результаты практической работы
11.	Итоговое занятие	2		2	представление портфолио
	ИТОГО:	144	60	84	

## Содержание учебного плана

### 1. Вводное занятие

Теория. Ознакомление обучающихся с целями и задачами курса. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Работа на ПК.

### 2. Устройство ПК (внутреннее)

Теория. Оборудование компьютера: основные устройства, назначение, принцип действия. Устройство системного блока: (системные платы, процессор, память, шины, слоты). Определение модели процессора и объема оперативной памяти. Устройства ввода/вывода: назначение, принцип действия, виды устройств.

Практика. Работа на ПК.

### 3. Работа в текстовом редакторе Word

Теория. Автокоррекция ошибок, режим автозамены. Стилевое форматирование текста. Создание автоматического оглавления. Создание сложного многостраничного документа. Комплексное использование возможностей MSWord для создания документа.

Практика. Ввод, редактирование и форматирование текста, форматирование текста из интернета, оформление документов, работа с графическим редактором Word, создание таблиц, диаграмм, графиков, схем, ссылок. Создание сложного многостраничного документа с автоматическим оглавлением.

### 4. Работа в Microsoft Publisher

Теория. Запуск программы. Инструменты вкладки «Вставка», «Макет страницы». Добавление текста. Сохранение работы. Полиграфическая продукция и ее виды.

Практика. Создание макета визитки и буклета.

### 5. Работа в Microsoft Excel

Теория. Общие сведения о Microsoft Excel. Ввод данных. Транспонирование данных. Форматирование книги. Построение сводных таблиц. Обработка данных таблиц. Вычисления в электронных таблицах. Скрытие и отображение строк и столбцов. Группировка данных по группам, расчёты при помощи формул. Вставка символа на клавиатуре, Построение диаграмм. Печать электронных таблиц.

Практика. Ввод и транспонирование данных. Форматирование книги. Вычисления в таблицах. Работа с формулами. Создание фильтров. Построение диаграмм.

## **6. Работа в программе Power Point**

Теория. Знакомство с Power Point, область применения. Окно программы. Искусство создания презентации и питчинг. Поиск информации для презентации в сети Интернет и кибербезопасность. Представление о достоверности информации и авторском праве. Поисковые системы и запросы. Создание презентации. Дизайн. Работа с текстом и изображениями. Гиперссылки. Диаграммы. Графики. Анимация. Звук и видео. Режимы управления презентацией.

Практика. Создание слайдов презентации. Поиск текста в сети интернет и работа с ним. Ввод и редактирование текста. Работа с графической информацией, добавление и настройка анимационных эффектов, звука, музыки и видео.

## **7. Работа в программе Photoshop**

Теория. Область применения программы. Окно программы. Возможности графического редактора для создания 2D и 3D изображений.

Практика. Создание логотипа, коллажа, коллажа.

## **Планируемые результаты**

### **2 года обучения**

В процессе реализации ДООП второго года обучения, обучающиеся будут знать:

- внутреннее устройство компьютера;
- алгоритм и технологию создания презентации;
- основы работы в изученных графических редакторах и видеоредакторах;
- о разнообразии профессий, связанных с работой на ПК и изученными программами;

### **уметь:**

- редактировать и форматировать текст;
- искать тексты с помощью поисковых систем;
- создавать многостраничные документы;
- создавать презентации и представлять ее;

- использовать для создания и обработки простых графических изображений как встроенный функционал программ MS Office, так и более специализированных программ;
- создавать видео-презентации и видеоролики с помощью некоторых программ-видеоредакторов;
- пользоваться основными функциями изученных программ;
- применять полученные знания на практике, при создании проектов.

### **Блок для углубленного изучения (72 ч.)**

**Цель:** помочь обучающимся овладеть навыками написания проекта.

**Задачи:**

*Образовательные:*

- сформировать умение организовать познавательную, учебно-исследовательскую / проектную деятельность, умение разрешать проблемы для решения практических задач;
- формировать готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в источниках информации, оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

*Метапредметные:*

- умение определять цель деятельности и составлять план деятельности;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в решении задач с соблюдением информационной безопасности;

*Личностные:*

- готовность и способность вести диалог с другими людьми, достигать в нём взаимопонимания, находить общие цели и сотрудничать для их достижения;
- навыки сотрудничества в процессе реализации проектной и других видов деятельности.

№ п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	1		1	результаты практической работы
2.	Основные понятия проектной и исследовательской деятельности	4	2	2	результаты практической работы
3.	Этапы работы над проектом, учебным исследованием	6	1	5	результаты практической работы
4.	Алгоритм работы с литературой и ресурсами Интернета	8	1	7	результаты практической работы

5.	Индивидуальное проектирование	7	1	6	результаты практической работы
6.	Сбор и систематизация полученной информации	12	1	11	результаты практической работы
7.	Обработка полученного материала	10		10	результаты практической работы
8.	Оформление проектной/исследовательской работы	12		12	результаты практической работы
9.	Защита проекта /исследовательской работы	11	2	9	Представление работы
10.	Подведение итогов	1		1	
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>8</b>	<b>64</b>	

### Содержание учебного плана

#### 1. Вводное занятие.

Практика. Знакомство с проектными работами обучающихся.

#### 2. Устройство ПК (внутреннее)

Практика. Создание модели компьютера и его устройств.

#### 3. Основные понятия проектной и исследовательской деятельности

Теория. Особенности проектной и исследовательской деятельности.

Основные требования к исследованию. Виды индивидуальных проектов.

Практика. Подбор противоречивых фактов, интересной информации, продумывание проблемных ситуаций.

#### 4. Этапы работы над проектом, учебным исследованием

Теория. Определение темы проекта/исследования. Этапы работы над проектом/исследованием. Методы исследования. Технология составления плана работы. Определение цели, задач проекта, методов. Выбор темы индивидуального проекта. Определение целей,

задач исследования, выдвижение гипотез, определение предмета и объекта изучения и методов.

Практика. Формулирование темы, определение актуальности темы, проблемы. Формулирование цели, определение задач, выбор предмета и объекта. Составление плана работы.

#### 5. Алгоритм работы с литературой и ресурсами Интернета

Теория. Алгоритм работы с литературой. Алгоритм работы с ресурсами Интернета. Работа с электронным каталогом библиотеки. Что такое плагиат и как его избегать в своей работе. Занятие с системами «антиплагиат».

Практика. Работа с каталогами и поисковыми системами. Работа в библиотеке: Работа в тематическом каталоге. Подбор материалов по теме проекта/исследования.

#### 6. Индивидуальное проектирование



Практика. Помощь и коррекция в определении темы, целей, задач, гипотезы, предмета и объекта исследования. Коррекция плана работы и списка информационных источников. Формулировка темы, целей, задач. Формулировка гипотезы, предмета и объекта исследования. Выбор методов, составление плана работы. Определение источников информации.

### **7. Сбор и систематизация полученной информации**

Практика. Оказание помощи в фиксации результатов теоретического или экспериментального исследования. Планирование и проведение эксперимента, сбор материала в виде тезисов, конспектов, схем, таблиц, рисунков. Определение актуальности темы и целевой аудитории. Определение положительных эффектов от реализации проекта/исследования. Определение рисков при реализации проекта/исследования.

### **8. Обработка полученного материала**

Практика. Оказание помощи в обработке полученного материала. Обработка полученного материала в соответствии с целями и задачами. Статистическая обработка материала и представление результатов в виде таблиц, диаграмм, схем и т.п. Систематизация и обобщение результатов работы. Формулирование выводов (цель-результат).

### **9. Оформление проектной/исследовательской работы**

Практика. Редактирование текста и оформления работы, проектного продукта. Обсуждение способов оформления конечных результатов индивидуального проекта / исследования. Технология презентации. Практическое овладение научным стилем. Написание текста исследовательской/проектной работы в соответствии с целями и задачами исследования, планом работы.

### **10. Защита проекта /исследовательской работы**

Практика. Помощь в подготовке к защите и презентации проекта/исследования. Подготовка к защите. Навыки монологической речи. Аргументированная речь. Защита проекта/исследования.

### **11. Подведение итогов**

Практика. Подведение итогов.

## **Планируемые результаты**

### **2 года обучения**

В процессе реализации ДООП второго года обучения, обучающиеся будут знать:

– основы методологии исследовательской и проектной деятельности;

**уметь:**

– знание структуры и правила оформления исследовательской и проектной работы;

– навыки формулировки темы исследовательской и проектной работы, доказательства ее актуальности;

- умение составлять индивидуальный план исследовательской и проектной работы;
- выделять объект и предмет исследовательской и проектной работы;
- определять цель и задачи исследовательской и проектной работы;
- работать с различными источниками, оформлять библиографические ссылки, составлять библиографический список по проблеме;
- выбирать и применять на практике методы исследовательской деятельности соответствующие задачам исследования;
- оформлять теоретические и экспериментальные результаты исследовательской и проектной работы;
- описывать результаты наблюдений, обсуждения полученных фактов;
- проводить опыт в соответствии с задачами, объяснить результаты;
- оформлять результаты исследования с помощью описания фактов, составления простых таблиц, графиков, формулирования выводов.

Содержание программы обеспечивает вариативность и личностную ориентацию образовательного процесса с учетом индивидуальных возможностей и потребностей обучающихся. Содержание занятий отражено в календарно-тематическом планировании.

При изучении каждой темы составляется терминологический словарь. Темы рекомендуется соотносить со временем года, праздниками, яркими событиями в жизни обучающихся. Обязательным требованием к организации обучения является создание условий для практического применения формируемых знаний.

Результативность работы отслеживается через мониторинговые (диагностические) исследования три раза в год с внесением последующих корректив в содержание всего образовательного процесса. (Приложение 1, 2)

Сроки проведения мониторинговых исследований: 1-я половина сентября, конец декабря, 2-я половина мая.

### **Планируемые результаты**

#### *Предметные результаты*

Обучающиеся должны уметь:

- ориентироваться в информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с ПК;
- использовать ПК для простой работы с документацией (оформление текстов, создание графических изображений и презентаций);
- владеть основными приемами работы в программах: Paint, Word, Excel, PowerPoint, Scratch, Photoshop CS5 и др.;
- ориентироваться в технологиях мультимедиа;
- планировать последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

#### *Метапредметные задачи:*

У обучающихся будут сформированы:

- навыки учебного труда, самостоятельности
- умение критически относиться к информации в сети интернет;
- будет обогащен словарный запас;

*Личностные результаты*

У обучающихся будут сформированы:

- чувство коллективизма;
- гражданская позиция;
- навыки сотрудничества со взрослыми;
- усидчивость;
- терпение и трудолюбие.

### Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	Период, дата
Начало образовательного процесса / окончание образовательного процесса по ДООП	Начало 1 сентября, окончание 31 мая
Продолжительность образовательного процесса: Количество учебных недель Количество учебных дней	36 72
Продолжительность каникул	зимние с 30 декабря по 10 января (10 дней); летние с 1 июня по 31 августа (92 дня)
Промежуточная аттестация, текущий, итоговый контроль за достижением обучающимися планируемых результатов освоения ДООП	
Начальная диагностика	сентябрь
Промежуточная диагностика	декабрь
Сроки итоговой диагностики/итогового контроля	май
Сроки промежуточной аттестации/итогового контроля	май

### Формы аттестации и оценочный материал

В целях оценки качества образования, степени достижения планируемых результатов ДООП, установления фактического уровня знаний обучающихся по ДООП, их практических умений и навыков осуществляется текущий, итоговый контроль успеваемости, промежуточная аттестация обучающихся.

Сроки проведения текущего контроля:

– начальная диагностика - проводится в начале каждого учебного года (сентябрь). Измерению подлежат уровень владения обучающимися программным материалом по отношению к планируемым результатам освоения ДООП на окончание учебного периода/ учебного года. Начальная диагностика проводится также с целью обеспечения дифференциации образования и предоставления возможности каждому обучающемуся права на

стартовый доступ к любому уровню сложности образовательной программы (стартового, базового, продвинутого);

- промежуточная диагностика - проводится в середине учебного года (декабре).

Измерению подлежит уровень владения обучающимися программного материала в данный период времени по отношению к планируемым результатам освоения образовательной программы на окончание учебного периода/учебного года;

- итоговая диагностика - проводится в конце учебного года (май).

Измерению подлежат уровень владения обучающимися программного материала по отношению к планируемым результатам освоения образовательной программы на окончание учебного периода/ учебного года.

Оценка фактического уровня знаний обучающихся по ДООП, их практических умений и навыков осуществляется на основе следующей шкалы: «высокий уровень», «средний уровень», «низкий уровень».

Критерии оценки результативности не должны противоречить следующим показателям:

- высокий уровень - успешное усвоение обучающимися более 60% содержания программы, умение самостоятельно применять полученные знания, умения и навыки на практике;

- средний уровень - успешное усвоение обучающимися от 30% до 60% содержания программы, при применении полученных знаний, умений на практике испытывает затруднения, допускает ошибки;

- низкий уровень - успешное усвоение менее 30% содержания программы, может применять знания, умения и навыки на практике только с помощью педагога.

Контроль осуществляется в следующих формах: педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов и др., педагогический мониторинг и мониторинг образовательной деятельности обучающихся.

### Методическое обеспечение

№	Название раздела	Формы занятий	Дидактический материал	Материально-техническое оснащение	Форма подведения итогов
1 год					
1.	Вводное занятие		Примеры моделей, технологическая карта	компьютер, доска	анкетирование, опрос
2.	Устройство ПК (внешнее)		Технологическая карта	компьютер, доска	опрос, практическая
3.	Работа в		Примеры	компьютер,	

	графическом редакторе Paint		моделей, технологическая карта	доска	работа
4.	Работа в текстовом редакторе Word, программе для работы с таблицами Excel				
5.	Работа в программе PowerPoint				
6.	Работа в программе Photoshop				
7.	Итоговое занятие		Технологическая карта	Доска, ПК	контрольная работа, опрос
2 год					
1.	Вводное занятие		Технологическая карта	Доска, ПК	анкетирование, опрос
2.	Устройство ПК (внутреннее)		Примеры моделей, технологическая карта	Доска, ПК	опрос, практическая работа
3.	Работа в текстовом редакторе Word			Доска, ПК	
4.	Работа в текстовом редакторе Excel			Доска, ПК	
5.	Работа в программе Power Point			Доска, ПК	
6.	Основы Scratch-программирования			Доска, ПК	
7.	Итоговое занятие			Технологическая карта	

Программа составлена на основе личностно-ориентированного подхода, представляет единую систему взаимосвязанных тем, которые постепенно усложняются.

Чаще всего используются комбинированные занятия. Основной формой обучения является практическая работа.

Используются методы обучения:

- словесные (рассказ, беседа);
- наглядные (демонстрация готовых образцов);
- репродуктивный (задания по схемам);
- поисково-исследовательский (выполнение творческих заданий по выбору).

**Учебно - методическое обеспечение программы:**

- образцы моделей по разделам;

- образцы инструментов и принадлежностей;
- учено-методический комплект.
- комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся во время занятия (для младшего и среднего школьного возраста)
- диагностический комплекс для мониторинга процесса и результатов освоения программы

### **Материально-техническое обеспечение программы.**

Для организации и осуществления воспитательно-образовательного процесса с обучающимися объединения необходим ряд компонентов, обеспечивающих его эффективность:

- учебное помещение;
- стулья;
- стол;
- шкаф;
- компьютеры, ноутбуки, программное обеспечение;
- видеокамера;
- dvd, cd-диски, флеш-карты;
- колонки.
- микрофоны.

### **Методические материалы**

***Особенности организации образовательного процесса:*** очно.

***Методы обучения:*** словесный, наглядный практический, исследовательский проблемный; игровой.

***Методы воспитания:*** убеждение, объяснение, поощрение, мотивация.

***Формы организации образовательного процесса:*** индивидуальная, групповая.

***Формы организации учебного занятия:*** практическое занятие, игра, мастер-класс, презентация.

***Педагогические технологии,*** применяемые в учебном процессе, основываются на системно-деятельностном подходе:

- технология игровой деятельности;
- технология проблемного обучения;
- технология проектной деятельности;
- технология развивающего обучения.

### ***Алгоритм учебного занятия:***

1. Организационный момент, актуализация знаний.

Результат деятельности этапа: определение уровня внимания, активности, восприятия, настрой обучающихся на предстоящее занятие.

2. Основной этап.

Результат деятельности этапа: осознанное усвоение обучающимися нового учебного материала.

3. Закрепление учебного материала, практическая деятельность.

Результат деятельности этапа: закрепление новых знаний и умений в практической деятельности.

4. Итоги занятия, задачи на перспективу, рефлексия.

Результат деятельности этапа: самооценка обучающимися собственной деятельности; определение перспектив развития творческой деятельности.

### **Воспитательная работа**

В объединении проводятся традиционные формы массовой воспитательной и досуговой работы, направленной на духовно-нравственное воспитание обучающихся.

Воспитательная работа в учреждении направлена на приобщение обучающихся к российским традиционным духовным ценностям, правилам и нормам поведения в российском обществе, а также решение проблем гармоничного вхождения обучающихся в социальный мир и налаживания ответственных взаимоотношений с окружающими их людьми.

Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Исходя из этого общей целью воспитания в учреждении является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Воспитательная работа является обязательной частью основных образовательных программ Дома детского творчества и призвана помочь всем участникам образовательного процесса реализовать воспитательный потенциал совместной деятельности и тем самым сделать учреждение воспитывающей организацией. Вместе с тем воспитательная работа призвана обеспечить достижение обучающимся личностных результатов: формировать у них основы российской идентичности; готовность к саморазвитию; мотивацию к познанию и обучению; ценностные установки и социально-значимые качества личности; активное участие в социально-значимой деятельности учреждения.

Воспитательная работа включает несколько модулей:

Модуль «Ключевые дела детского объединения»

Модуль «Работа с родителями»

Модуль «Профориентация»  
Модуль «Гражданская позиция»  
Модуль «Конкурсная деятельность»  
Модуль «Здоровый образ жизни»  
Модуль «Летний период».

Программа воспитания включает в себя план воспитательной работы детского объединения, составленный на основании общего плана воспитательной работы учреждения.

В приложении к программе размещен план воспитательной работы объединения (Приложение 3)

### **Список информационных ресурсов и литературы**

**Для педагога:**

**Основная литература:**

Краля, Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. – 59 с. – ISBN 5-7779-0556-0 – URL: <https://www.calameo.com/read/0043408040e5f2fe5f6a8> (дата обращения: 22.05.2024).

Матвеева, Н. В. Информатика. 2–4 классы: методическое пособие / Н. В. Матвеева, М. С. Цветкова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016 – 128 с. – ISBN 978-5-906812-63-6 – URL: <https://goo.su/zpPd2Et> (дата обращения: 22.05.2024).

Комплекс методических разработок по информатике 3 класса УМК Н.В. Матвеевой ФГОС (КТП+32 урока) – URL: [https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/kompleks\\_metodiches/457-1-0-5578](https://easyen.ru/load/metodika/kompleksy/kompleks_metodiches/457-1-0-5578) (дата обращения: 22.05.2024).

Патаракин, Е. Учимся готовить в среде Скретч (Версия 2.0). (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. – 61 с. – URL: <https://drive.google.com/file/d/0B7ofai5e-DL7SkRnUzJmUDVIQ1k/view?resourcekey=0-oE1-EcUcNwxFfZTuLnpvGA> (дата обращения: 22.05.2024).

Монахов, М.Ю. «Учимся проектировать на компьютере» Элективный курс: Практикум / М.Ю. Монахов, С.Л. Солодов, Г.Е. Монахова. – Москва: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 172 с. – ISBN 5-94774-126-1 – ISBN 978-5-906812-63-6 URL: [https://vk.com/doc50262384\\_574243114?hash=IZL07N7HWtOvySPLvD93PNVVwgR6UsjwsBtBXQ5N3Z8&dl=BhB5kZ0eUKT23M8vOZv1Is6UWKUEHnfWPSVkvEoAWQo](https://vk.com/doc50262384_574243114?hash=IZL07N7HWtOvySPLvD93PNVVwgR6UsjwsBtBXQ5N3Z8&dl=BhB5kZ0eUKT23M8vOZv1Is6UWKUEHnfWPSVkvEoAWQo) (дата обращения: 22.05.2024).

Хохлова, М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. Педагогика. 2004. № 5. – С. 51-56. – URL: [https://portalus.ru/modules/shkola/rus\\_readme.php?subaction=showfull&id=11932](https://portalus.ru/modules/shkola/rus_readme.php?subaction=showfull&id=11932)



32237&archive=1195596940&start\_from=&ucat=&&ysclid=lvvy5ah8rw69185001  
24 (дата обращения: 22.05.2024).

Михайлова Э.В. Рабочая программа. Предмет: Индивидуальный проект. – Сорочинск: МАОУ «СООШ №3. – Сорочинск, 2022. – 13 с.

«МР 2.4.0330-23. 2.4. Гигиена детей и подростков. Методические рекомендации по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований при реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Методические рекомендации» (утв. Главным государственным санитарным врачом РФ 29.08.2023) (вместе с «Рекомендациями для родителей (законных представителей) по сокращению экранного времени у детей»).

#### **Электронные ресурсы:**

Образовательная социальная сеть: Прокопова Екатерина Михайловна (персональный сайт учителя) – URL: <https://nsportal.ru/user/775413/page/uchebniki-i-uchebnye-posobiya-informatika> (дата обращения: 22.05.2024).

Информатика в школе — Дистанционные онлайн уроки – URL: <https://ars-games.ru/informatika-v-shkole/> (дата обращения: 22.05.2024).

Все Уроки Scratch Для Школьников — Программирование Для Детей – URL: [https://ars-games.ru/vse-uroki-scratch-dlja-detej-kurs-programmir/#\\_\\_Scratch-2](https://ars-games.ru/vse-uroki-scratch-dlja-detej-kurs-programmir/#__Scratch-2) (дата обращения: 22.05.2024).

Министерство науки и высшего образования РФ – URL: <https://minobrnauki.gov.ru/> (дата обращения: 22.05.2024).

Управление образования – URL: <http://www.ivedu.ru/> (дата обращения: 22.05.2024).

Скретч – URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> (дата обращения: 22.05.2024).

#### **Для детей:**

Типичные ошибки в презентации: Блог методиста Брыковой Ольги Витальевны – URL: <https://brykova.wordpress.com/презентации-на-уроке/> (дата обращения: 22.05.2024).

## **Приложение**

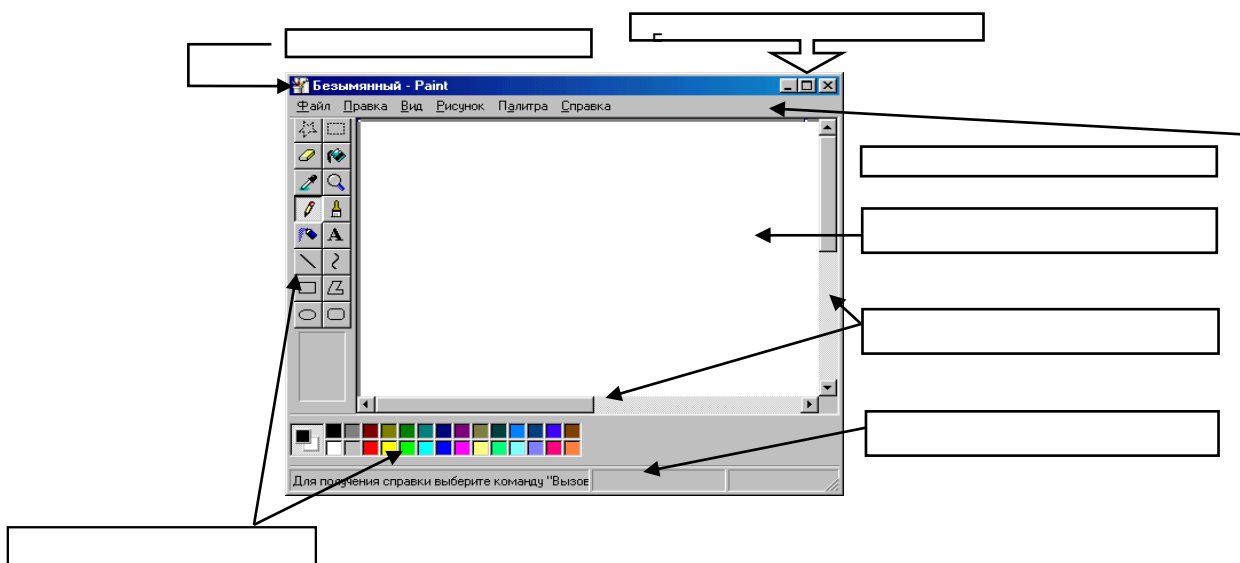
### Контрольная работа (1 год обучения)

1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для:
- создания графического образа текста
  - построения диаграмм
  - работы с графическим изображением
  - редактирования вида и начертания шрифта

2. Перечислите инструменты, которыми можно воспользоваться для рисования этой картинки: \_\_\_\_\_



3. Внимательно рассмотрите внешний вид окна программы Paint. Подпишите названия элементов окна.

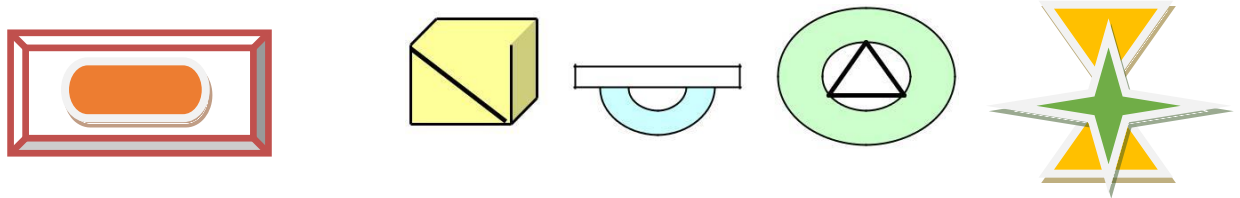


4. Каким способом можно отменить ошибочное действие:
- нажатие Ctrl+Z;
  - нажатие Ctrl;
  - нажатие F1;
  - Правка → Отменить.
5. Для удаления выделенного фрагмента рисунка служит клавиша
- Ctrl
  - Delete
  - Backspace

6. Установить параметры страницы:

- верхнее и нижнее поле – 2 см,
- левое поле – 3 см,
- правое поле – 1,5 см;
- ориентация – книжная.

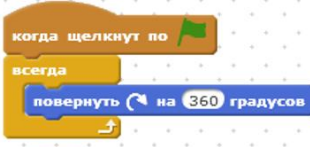
7. Выполните рисунок из стандартных фигур. Изменить их цвет, заливку. Например:



8. Наберите текст с использованием объекта WordArt:

**ТЫ КЛАССНЫЙ!**

9. Какой персонаж будет крутиться? \_

- а)   +
- б)  
- в)  

10. Какой персонаж исчезнет?

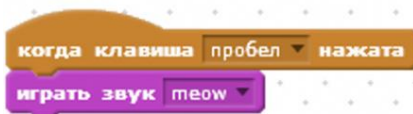
- а)  
- б)  

в)

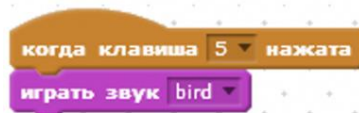
+

11. Какой из скриптов Котёнка мяукнет при нажатии на клавишу «5»?

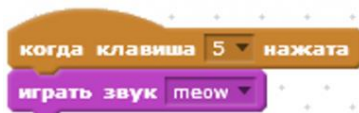
а)



б)

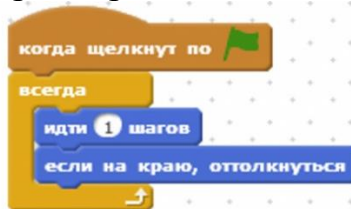


в)

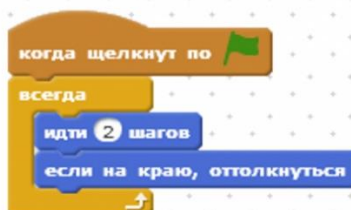


12. Кто из персонажей первым дойдёт до края экрана?

а)

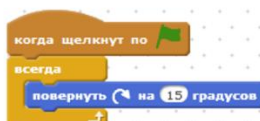


б)

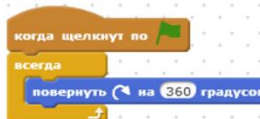


13. Найди правильные варианты ответов на вопросы. Кто из персонажей будет крутиться? \_\_\_\_\_

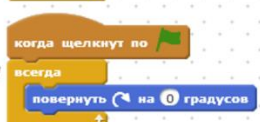
а)



б)



в)



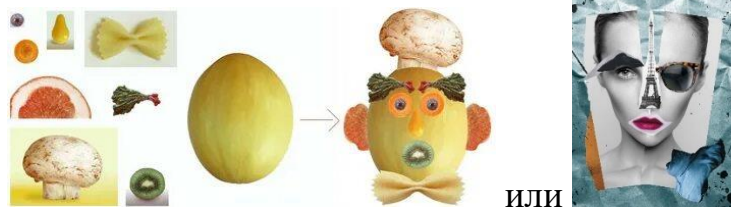
### Практическое задание (создание анимации в программе Scratch)

1. Создайте спрайты на фоне улицы:
  - машина с 3 скоростями

- пешеход, который движется с постоянной скоростью
- 3 пешехода разного размера статично стоящих на тротуаре
- создайте машине эффект изменения цвета
- добавьте летающую мышь и заставьте ее рисовать прямые линии вслед за ее движением

**Практическое задание (создание анимации в программе Photoshop)**

Создайте коллаж, применяя изображения из рабочей папки.



## Контрольная работа (2 год обучения)

1. Форматировать полученный текст по абзацам (параметры форматирования заданы в табл.1).

### География озера Байкал.

Озеро Байкал находится на юге Восточной Сибири. В форме рождающегося полумесяца Байкал вытянулся с юго-запада на северо-восток. Длина озера 636 км, наибольшая ширина в центральной части 81 км, минимальная ширина напротив дельты Селенги - 27 км.

Расположен Байкал на высоте 455 м над уровнем моря. Длина береговой линии около 1850 км (без учета части побережья севернее острова Ярки). Более половины береговой линии озера включено в территорию заповедников, заказников и национальных парков.

Площадь водного зеркала, определенная при урезе воды 454 м над уровнем моря, 31470 квадратных километров. Максимальная глубина озера 1637 м, средняя глубина - 730 м.

В Байкал впадает 336 постоянных рек и ручьев, при этом половину объема воды, поступающей в озеро, приносит Селенга. Из Байкала вытекает единственная река - Ангара.

Байкал - самое глубокое озеро в мире, ближайший претендент на это звание, африканское озеро Таньганьика, отстает на целых 200 метров. На Байкале 30 островов, хотя, как было сказано выше, единодушия в данном вопросе нет. Самый крупный - остров Ольхон.

Таблица 1

№абзаца	Параметры
Заголово к	Шрифт Calibri, размер 16, выравнивание по центру, полужирный.
1	Абзац с выравниванием по ширине, отступ слева 8 см, шрифт TimesNewRoman, размер 14, нормальный, межстрочный интервал одинарный, цвет синий.
2	Размер 14, выравнивание по левому краю, междустрочный полуторный, курсив, отступ первой строки 2 см
3	Выравнивание по ширине, междустрочный двойной, начертание - обычный, интервал перед абзацем 18 пт, цвет шрифта красный.
4	Абзац с выравниванием по центру, шрифт Arial, размер 14, полужирный, полуторный интервал.
5	Абзац с выравниванием по левому краю, отступ первой строки 1 см, шрифтBerlinSans, размер 12, курсив, двойной интервал.

2. Вставьте номер страницы внизу от центра; оформите верхний колонтитул: Ф.И.О. обучающегося.

3. Напечатайте формулу:  $y = a^2 + b^2 + c^2$

4. В табличном процессоре Microsoft Excel выделена группа ячеек F3:H8. Сколько ячеек входит в эту группу?  
 А) 9; Б) 12;  
 В) 15; Г) 18.
5. Результатом вычислений в ячейке C1 табличного процессора Microsoft Excel будет число:

	A	B	C
1	5	=A1*3	=A1+B1

- А) 8; Б) 12;  
 В) 16; Г) 20.
6. Напишите адрес активной ячейки и число, которое получилось при вычислениях

	A	B
1	Число a	5
2	Число b	8
3		
4	a+b=	
5		

7. Укажите адрес выделенного диапазона \_\_\_\_\_

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			

Приложение №2

Текущий контроль

№ п/п	Ф. И. учащегося	Начальная диагностика			Промежуточная диагностика			Итоговая диагностика (промежуточная аттестация)						
		Контрольная работа	Результаты практической работы	Итого	Контрольная работа	Результаты практической работы	Итого	Контрольная работа	Результаты практической работы	Итого				

8. Анимация – это



9. процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени.

10. процесс перехода объектов с места на место

11. процесс создания формы, цвета и расположения объекта

9. Какими словами можно охарактеризовать работу художника мультипликатора

а) картина

б) сценарий

в) кадр

г) экран

д) экранное видение и мышление

10. Современное название Мультипликации?

а) анимэ

б) анимация

в) антураж

11. Что вы понимаете под термином Анимация?

Анимация – это:

а) технология, создания зрительной иллюзии движения, изменения чего-то (размер, положение, цвет, форма объекта или явления) во времени

б) технология, которую изобрели фокусники

в) наиболее популярная форма - мультипликация, представляющая собой серию рисованных изображений

12. Ротоскопирование – это

а) создание мультфильма путём обрисовки каждого кадра фильма с реальными актёрами и декорациями;

б) вид медицинского обследования, не имеющий отношения к мультипликации

в) разновидность пластилиновой техники создания мультфильма

г) трудоемкая техника создания мультфильма путём отдельного рисования каждого кадра фильма.

13. В какой последовательности создаются мультипликационные фильмы:

а) монтаж отснятого материала

б) съёмочный процесс

в) написать сценарий

г) создать персонажей и декорации

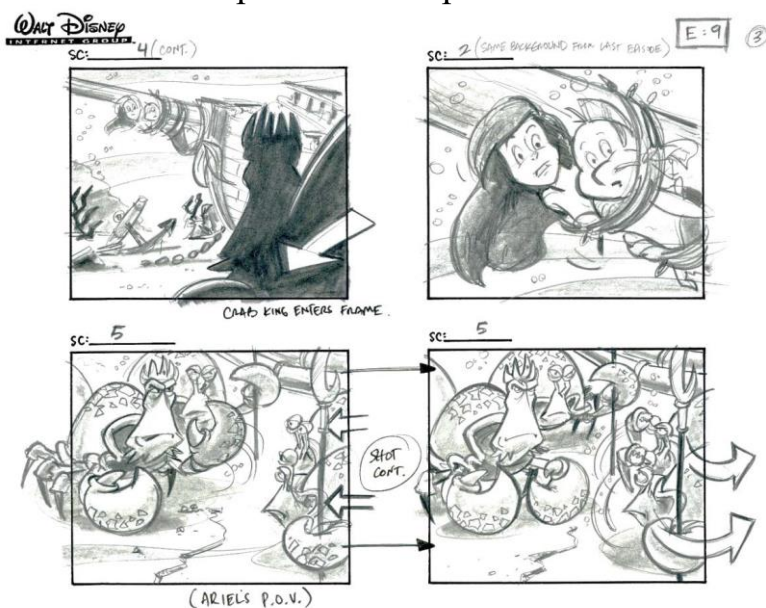
д) подобрать звуковое сопровождение

е) продемонстрировать мультфильм зрителям

14. Раскадровка представляет собой

а) первое визуальное воплощение сценария в виде набросков на бумаге

б) итоговый результат в виде прорисованных сцен  
15. Что изображено на картинке?



- а) ракурс
- б) сюжет
- в) раскадровка

16. Программа Windows Movie Maker предназначена для

- а) монтажа видео
- б) графического дизайна
- в) создания игр

Практическое задание на выбор (создание видеоролика в Windows Movie Maker)

Материалы для наполнения рабочей папки формируются из работ обучающихся, выполненных ранее.

Пользуясь материалами рабочей папки создайте видеоролик.

1. Проведите работу с фотографиями (проверка на наличие бракованных кадров, сортировка кадров по дате создания).
2. Создайте фоторяд, настройте продолжительность проигрывания кадров.
3. Добавьте звуки и фоновую музыку, настройте интенсивность звучания.
4. Добавьте вашему видеоролику название и титры.
5. Примените анимацию.
6. Осуществите рендер в формат .mp4

Практическое задание на выбор (создание графической работы в программе Photoshop)

В зависимости от уровня подготовленности обучающегося, он может получить одну из трех разных по степени сложности работу.

Практическая работа предполагает возможность творческого подхода в плане выбора названия (на основании полученного материала), шрифтов, инструментов программы и техники достижения требуемого результата.

1. Создайте афишу в технике коллажирования, применяя изображения и шрифты из рабочей папки (набор бесплатных стоковых иллюстраций, из сети интернет). Тематика: «Кулинарное шоу», «Следствие ведут...», «Гайна...»  
Инструментарий: кисти, фигуры, инструменты выделения, цветокоррекции, обтравочная маска, маска слоя, текст. Формат документа: международный А4

Пример работ:



Практическое задание (создание видеоролика в Vegas Pro)

Материалы для наполнения рабочей папки формируются из работ обучающихся, выполненных ранее.

Пользуясь материалами рабочей папки создайте видеоролик.

1. Проведите работу с фотографиями (проверка на наличие бракованных кадров, сортировка кадров по дате создания).
2. Создайте фоторяд, настройте продолжительность проигрывания кадров.
3. Добавьте звуки и фоновую музыку, настройте интенсивность звучания.
4. Добавьте вашему видеоролику название и титры.
5. Примените анимацию.
6. Осуществите рендер в формат .mp4

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»

**План воспитательной работы**  
в детском объединении  
«Мой друг компьютер»  
педагога дополнительного образования  
Сулименкиной О.Ю.  
на 20\_\_-20\_\_ учебный год

2024

<i>Ключевые дела детского объединения</i>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>
«День именинников»		очно			
Программа «Старт в каникулы»: экскурсии, посещение театров, выставочного зала с обучающимися ДДТ.		очно			
Новогодние праздники для кружковцев		очно			
«День матери» - поздравление детей.		очно			
<i>Работа с родителями</i>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>
Родительское собрание детского объединения «Новый учебный год»		очно			
Родительское собрание детского объединения «Итоги года. Планы на лето»		очно			
Индивидуальные беседы по инициативе родителей		очно-заочно			
<i>Профорентация</i>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>

Организация работы по просмотру открытых уроков в интерактивном формате с участием ведущих индустриальных экспертов и бизнес-лидеров на портале «ПроеКТОриЯ» <a href="https://proektoria.online">https://proektoria.online</a>		очно			
<b>Гражданская позиция</b>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>
Тематическая беседа «День пожилого человека»:		очно			
Тематическая беседа «День народного единства»		очно			
Тематическая беседа «День матери»		очно			
Тематическая беседа «Я живу в России» (ко Дню Конституции)		очно			
Тематическое мероприятие «День Защитника Отечества»		очно			
Тематическое мероприятие «Международный женский день»		очно			
Тематическая беседа «День Космонавтики»		очно			
Тематическая беседа «День победы»		очно			
Беседа – игра «Семья – это значит мы вместе!»		очно			
<b>Конкурсная деятельность</b>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>

**Здоровый образ жизни**

<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>
Беседа «Профилактика здорового образа жизни»		очно			
Беседа «Всемирный день борьбы со СПИДом»		очно			
Воспитательное мероприятие по ЗОЖ		очно			
Беседа «Международный день борьбы с наркоманией и наркобизнесом»		очно			
Инструкция по охране труда обучающихся (вводный инструктаж).		очно			
Инструкция по правилам безопасного поведения на водоемах в летний, осенне-зимний и весенний период.		очно			
Инструкция по правилам безопасного поведения во время гололеда.		очно			
Инструкция по охране труда при проведении прогулок, туристических походов, экскурсий, экспедиций.		очно			
Инструкция по безопасности жизни детей во время проведения массовых мероприятий.		очно			

Инструкция по электробезопасности.		очно			
Инструкция по пожарной безопасности.		очно			
Инструкция по правилам безопасного поведения на дорогах и на транспорте.		очно			
Инструкция по безопасному поведению в общественном транспорте.		очно			
Инструкция по оказанию первой помощи пострадавшему.		очно			
Инструкция по правилам безопасности при обнаружении неразорвавшихся снарядом, мин, гранат и неизвестных пакетов.		очно			
Инструкция по профилактике негативных ситуаций во дворе, на улицах, дома и в общественных местах.		очно			
Инструкция по технике безопасности при угрозе терроризма.		очно			
Инструкция по охране труда обучающихся на занятиях декоративноприкладным и изобразительным творчеством (работа с ножницами, иглами для шитья и фелтинга, крючком, спицами, стеками, тканью, клеем, красками, пластилином и т.д.)		очно			
Внеплановый инструктаж:		очно			
Внеплановый инструктаж:		очно			



Внеплановый инструктаж:		очно			
Внеплановый инструктаж:		очно			
<b>Летний период</b>					
<b>Мероприятие</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Форма проведения (очно/заочно/дистанционно)</b>	<b>Кол-во детей</b>	<b>Кол-во родителей</b>	<b>Отметка о выполнении (дата/подпись)</b>
Краткосрочные программы		очно			
Творческая смена		очно			
Мероприятия		очно			
Конкурсы		очно			