

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Тельмановская средняя общеобразовательная школа»

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на Педагогическом совете
МБОУ «Тельмановская СОШ»
Протокол от «__» ____ 2023 г. №__

УТВЕРЖДЕНА
Приказ №__ от «__» ____ 2023 г.
Директор МБОУ «Тельмановская СОШ»
_____ Ю.Г. Кузнецова

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической (технологической) направленности
«КОМПЬЮТЕР: ПРОСТО И ПОНЯТНО»

Возраст учащихся: 9 – 14 лет
Срок реализации: 1 год
72 академических часа

Разработчики: Сузова Елена Сергеевна,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность – техническая(технологическая).

Уровень освоения программы – общекультурный.

Современные информационные технологии за последние 10 лет шагнули далеко вперед. Человек не представляет свою жизнь без смартфонов, компьютеров и других гаджетов. Сегодня дети не просто имеют доступ к новым цифровым технологиям, но и могут очень быстро их осваивать. Для них ноутбуки, мобильные телефоны, планшеты – не просто технические устройства, а основные средства коммуникации, связующее звено во взаимоотношениях между людьми. Молодые люди чувствуют себя в онлайн-мире так же комфортно, как и за его пределами. Но зачастую, при столь активном пользовании IT-технологиями, современные школьники не знают, что такое компьютер, как он устроен и какими возможностями владеет. Бесцельное сидение в интернете и использование компьютера только для игр, не способствует появлению желания и стремления заниматься IT-сферой. Ребенок не понимает в полной мере, чем технологии помогут ему в повседневной жизни и в будущей профессии. На интуитивном уровне пользоваться гаджетами сейчас может, конечно, любой школьник. Но технологии идут вперед, их влияние становится все более сильным и без основ компьютерной грамотности уже не обойтись. Перед родителями и учителями стоит сложная задача - сделать общение подрастающего поколения с техникой более осознанным. При этом препятствий для налаживания такого общения более чем достаточно: отсутствие доступа к современной компьютерной технике в школе или дома; нет рядом квалифицированных преподавателей или разбирающихся в компьютерах родителей; большое количество информации, с которой ребенку трудно разобраться самостоятельно.

Надо признать, что создать благоприятные условия для общения ребенка с компьютером на сегодняшний день можно только вне школы. Самый эффективный способ — это дополнительное, внешкольное посещение компьютерных курсов и кружков, на которых современный опытный педагог помогает освоиться в сфере информационных технологий, учит общаться с компьютером понятно и просто.

Актуальность программы

Перед нашими детьми и будущими поколениями открываются огромные возможности, и не вопреки эпохе цифровых технологий, а благодаря ей. Очень важно цифровому поколению помочь найти оптимальные пути использования возможностей, которые открывают перед ними компьютер, а также избежать опасных зон и ловушек киберпространства. Занятия в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютер: просто и понятно» научат детей чувствовать границу между офлайн- и онлайн-средой. Учащиеся узнают, как выражать себя и взаимодействовать друг с другом посредством цифровых технологий, а также применять эти технологии для получения доступа к информации, формирования новых знаний и создания творческих работ. А также познакомятся с азами архитектуры компьютера, основными понятиями операционных систем, программ, офисных пакетов Microsoft Office, растрового редактора Paint.

Адресат программы – программа ориентирована на учащихся в возрасте от 9 до 14 лет, интересующихся компьютерными технологиями, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий.

Объем и срок реализации программы – 1 год, 72 акад. часа.

Цель программы – дать системное представление об информации, методах ее хранения, обработки и передачи, об основных программах работы на компьютере, в онлайн и офлайн

сервисах, о роли современных информационных технологий в будущей профессии.

Задачи программы:

Обучающие:

- ознакомить учащихся с основами компьютерной грамотности;
- научить базовым практическим навыкам, необходимым для самостоятельной работы за компьютером, создании презентаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений, а также для разработки объектов растровой графики;
- сформировать представление о компьютере, современных информационных и коммуникационных технологиях;
- познакомить обучающихся с основами работы с компьютерными программами, развивать логическое и алгоритмическое мышление;
- научить приемам работы с информацией в учебной деятельности, при решении поставленных задач;
- научить обучающихся работать в приложениях программного комплекса Microsoft Office: Word, Power Point;
- научить решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
- сформировать умение оценивать свою работу и работы членов коллектива.

Развивающие:

- способствовать развитию внимания, памяти, критического мышления;
- способствовать развитию творческих способностей, фантазии;
- способствовать развитию стремления к самореализации;
- способствовать формированию и развитию логического, образного и алгоритмического мышления;
- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной деятельности.

Воспитательные:

- прививать интерес к информационной деятельности;
- организовывать личное информационное пространство;
- способствовать воспитанию культуры поведения;
- воспитывать культуру безопасного труда;
- прививать элементы информационной культуры и сетевого этикета;
- способствовать воспитанию трудолюбия.

Условия реализации программы:

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие изучать компьютер и информационные технологии.

Условия формирования групп: разновозрастные группы.

Количество детей в группе: 15 человек.

При введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями и изменением санитарных норм возможно деление группы на подгруппы по 5-8 человек и реализация содержания программы с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Особенности организации образовательного процесса

В рамках программы предусмотрено знакомство с современными компьютерными программами и сервисами. В течение учебного года обучающиеся приобретают прикладные навыки работы в профессиональных компьютерных программах, таких как текстовый редактор Microsoft Word, программа Microsoft Power Point, Графический редактор Paint. Большое

внимание уделено практической работе и работе в интернет браузерах. Программой предусмотрено выполнение большого спектра практических заданий, целью выполнения которых является получение законченного результата.

В виду прикладного характера программы, на занятиях используются разнообразные наглядные материалы, на основе которых и происходит процесс обучения. По окончании программы ребенок становится свободным пользователем ПК. Программа также помогает определиться с дальнейшими целями изучения информационных технологий. Ребенок сможет понять, что больше ему нравится: изучать компьютер или интерне-сайты, видеомонтаж или анимацию, работать в сети или программировать – это поможет обучающемуся лучше построить свой образовательный маршрут в сфере информационных технологий.

Формы проведения занятий

1. *Беседа* (позволяет обмениваться мнениями между педагогом и учащимися, а также между двумя или несколькими учащимися одной учебной группы, с целью формулирования и доказательства определенной мысли или системы взглядов).

2. *Практическое занятие* (ориентировано на самостоятельную работу учащегося, с целью формирования навыков и умений применения приобретенных знаний в практической деятельности).

3. *Игра* (имитирует практические ситуации, активизирует учебный процесс).

Формы организации деятельности учащихся на занятии

1) фронтальная (разъяснение теоретического материала, обсуждение и анализ наглядного материала, участие в деловых играх);

2) групповая (подготовка и участие в конкурсах, выполнение творческих заданий).

Материально-техническое оснащение программы

1. Оснащение:

Компьютерные столы – 15 шт.

Компьютерные кресла – 15 шт.

Шкафы встроенные – 2 шт.

Учительский стол – 1 шт.

2. Оборудование:

Компьютеры на базе процессора Intel Pentium CPU G2030 3.0GHz (16 шт.)

Видеопроектор (1 шт.)

Интерактивная доска (1 шт.)

Магнитно-маркерная доска (1 шт.)

3. *Программное обеспечение:* Операционная система Windows, Текстовый редактор Microsoft Word, Программа Microsoft Power Point, Графический редактор Microsoft Paint, интернет браузеры.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные

-усидчивость, самостоятельность, упорство в достижении поставленных целей;

-умение оказывать помощь своим сверстникам;

-дисциплинированность, умение концентрироваться над выполнением поставленных задач.

Метапредметные

-развитие внимания, памяти.

-умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; объективно оценивать результаты собственного труда,

- находить возможности и способы их улучшения;
- осуществлять командное взаимодействие в результате совместной работы.
- решать учебные и практические задачи с применением компьютерных программ.

Предметные

- знание истории развития компьютерных технологий,
- понимание внутреннего устройства компьютера: ввода и вывода, обработки и хранения данных,
- работа с файлами воспроизведение видео и аудио на компьютере, просмотр изображений,
- знание возможностей программ Word, PowerPoint, Paint и умение свободно в них работать.
- работа в интернете и в интернет-сервисах, с электронной почтой.
- понимание работы персонального карманного компьютера, принципов работы приложений, онлайн и офлайн сервисов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. <i>Цели и задачи программы</i>	2	1	1	опрос
1.	Компьютер – техническая система.	2	1	1	опрос
2.	Устройства ПК для обработки информации				опрос, выполнение практических заданий
1	Клавиатура и мышь	2	1	1	
2	Устройства для хранения информации.	2	1	1	
3	Компьютерная программа	2	1	1	
4	Работа с приложениями и программами Windows	2	-	2	
5	Программы для загрузки файлов	2	-	2	
	Итого	10	3	7	
3.	Работа с информацией				опрос, выполнение практических заданий
1	Что такое информация и как ее измерить	2	1	1	
2	Представление информации в ПК	6	-	6	
	Итого	8	1	7	
4	Графические и текстовые редакторы				опрос, тестирование, выполнение практических заданий
1	Интерфейс программы Paint	2	1	1	
2	Создание стандартных фигур	2	1	1	
3	Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	2	1	1	
4	Создание открытки	4	2	2	
5	Работа с текстовым редактором Microsoft Word.	14	-	14	
6	Создание доклада в Microsoft Word	6	1	5	
	Итого	30	6	24	
5	Работа в Microsoft PowerPoint				опрос, выполнение практических заданий
1	Знакомство с программой Power Paint.	2	-	2	
2	Дизайн слайдов. Основы композиции	2	-	2	
3	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	2	-	2	
4	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	2	-	2	
	Итого	8	-	8	
6	Анимация в Microsoft PowerPoint				опрос, выполнение практических заданий
1	Понятие анимации	2	1	1	
2	Настройка анимации	4	2	2	
3	Анимация пути перемещения	2	-	2	
4	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	2	1	1	

5	Практическая работа. Создание презентации к докладу	2	-	2	
	<i>Итого</i>	12	4	8	
	Итого часов	72	16	56	

Календарный учебный график
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютер: просто и понятно»
на 2022-2023 учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год			36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Содержание программы 1 года обучения

Вводное занятие

Цели и задачи программы

Теория: Цели и задачи программы. Вводный инструктаж.

Практика: Входная диагностика. Собеседование.

Раздел 1. Компьютер – техническая система.

Тема 1. Основные элементы компьютера.

Теория: Понятие базовой конфигурации компьютера. Системный блок, монитор, клавиатур, мышь. Устройства ввода и вывода.

Практика: Просмотр и анализ основных элементов компьютера.

Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации

Тема 1. Клавиатура и мышь

Теория: Виды клавиатур и мышей. Функции, свойства, характеристики клавиатур. Функции, свойства, характеристики компьютерных мышей. Дополнительные параметры клавиатуры и мыши.

Практика: Работа на компьютерном тренажере для клавиатуры.

Тема 2. Устройства для хранения информации.

Теория: Внешние устройства хранения информации: флэш-накопитель, жесткий диск, компакт-диск, DVD, BD, магнитно-оптический диск, SmartMedia, PC Card, Miniature Card. Внутренние устройства хранения информации: оперативная память, кэш-память, BIOS, CMOS- память.

Практика: Работа с системными дисками и флешками.

Тема 3. Компьютерная программа

Теория: Определение программы. Виды программ: системные, прикладные, офисные, архиваторы, графические редакторы, для просмотра видео, веб-браузеры, антивирусы, для общения, для очистки системы, игры

Практика: Выполнение практического задания в программах Windows.

Тема 4. Работа с приложениями и программами Windows

Практика: Хранение и выполнение, классификация программ. Работа со стандартными приложениями Windows: ножницы, калькулятор, игры, запись экрана.

Тема 5. Программы для загрузки файлов

Практика: Работа с установочными программами и программами для загрузки файлов.

Раздел 3. Работа с информацией

Тема 1. Что такое информация и как ее измерить

Теория: Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации.

Практика: Игровые задания по теме.

Тема 2. Представление информации в ПК

2.1. Файл. Виды файлов.

Практика: Создание разных видов файлов: текстовых, графических, папки, ярлыки. Разрешение файлов и их вес. Создание собственной системы папок.

2.2. Работа на компьютере. Ввод, вывод, обработка и хранение информации.

Практика: Задание по темам: хранение, обработка и передача информации. Взаимосвязь процессов хранения, обработки и передачи информации, виды информационных носителей, способы обработки информации, виды источников и приемников информации, каналы связи.

2.3. Растровая и векторная графика

Практика: Наглядный разбор растровых и векторных изображений. Игры на сравнение.

Раздел 4. Графические и текстовые редакторы

Тема 1. Интерфейс программы Paint

1.1. Работа с инструментами

Теория: Интерфейс программы. Карандаш. Кисть. Распылитель. Заливка. Пипетка. Цветовая палитра. Линия. Кривая. Прямоугольник, Эллипс. Многоугольник.

Практика: Работа с инструментами.

1.2. Работа с файлами

Теория: Функциональные клавиши. Копирование, вырезание и вставка объектов. Работа с контуром. Изменение масштаба рисунка. Выделение фрагмента рисунка.

Практика: Выполнение практического задания.

Тема 2. Создание стандартных фигур.

Теория: Инструменты рисования линий. Заливка областей. Инструменты рисования объектов (инструменты чертёжника).

Практика: Создание симметричного рисунка из геометрических фигур.

Тема 3. Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов

Теория: Сохранение файла. Форматы и разрешения графических файлов. Прозрачность файлов.

Практика: Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности.

Тема 4. Создание открытки

4.1. Практическая работа в редакторе Paint

Практика: Разработка идеи открытки. Выбор формата.

4.2. Композиция открытки

Теория: Теория цвета. Золотое сечение. Границы рисунка. Поля. Цветовые гармонии. Цветовой круг.

Практика: Подбор цветовой палитры открытки и компоновка в нужном формате.

4.3. Работа с цветом в редакторе Paint

Теория: Проект графического изображения. Метод проекта. Цветовые палитры. Векторные и растровые изображения.

Практика: Работа с цветовыми палитрами. Создание орнаментов и других изображений.

Тема 5. Работа с текстовым редактором Microsoft Word.

5.1. Правила набора текста.

Практика: Изучение приложений программного комплекса «MS Office».

5.2. Типографика и оформление текста.

Практика: Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.

5.3. Вставка таблиц в документы, их редактирование.

Практика: Работа с таблицами. Создание расписания в виде сложной таблицы.

5.4. Сохранение, закрытие и открытие документов.

Практика: Сохранение и экспорт текстовых документов.

5.5. Вставка фигур, заливка цветом

Практика: Создание открытки с помощью дополнительных вставок объектов.

5.6. *Вставка рисунков и объектов WordArt.*

Практика: Работа с графическими объектами WordArt.

5.7. *Художественные оформления в Microsoft Word*

Практика: Практическая работа с шаблонами.

Тема 6. Создание доклада в Microsoft Word

6.1. Составление доклада

Теория: Структура написания текста. Абзац. Оформление заголовков и содержания. Нумерация страниц.

Практика: Творческая работа «Доклад» на свободную тему.

6.2. Оформление доклада

Практика: Работа с растровыми и векторными картинками, диаграммами, блок-схемами.

Промежуточная аттестация

Практика: Тестирование. Практическая работа.

Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint

Тема 1. Знакомство с программой Power Point.

Практика: Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Применение буфера обмена. Форматирование надписи. Анимация объектов. Сортировка слайдов. Настройка смены слайдов.

Тема 2. Дизайн слайдов. основы композиции

Практика: Выбор шаблонов. Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда. Вставка рисунка.

Тема 3. Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt

Практика: Творческая работа со вставками сторонних объектов (картинок, иконок, пиктограмм).

Тема 4. Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)

Практика: Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.

Раздел 6. Анимация в Microsoft Power Point

Тема 1. Понятие анимации

Теория: Понятие анимации. Виды анимации. Способы анимации в Microsoft Power Point

Практика: Анимация слайдов презентации.

Тема 2. Настройка анимации.

2.1. Эффект входа.

Теория: Анимированная композиция. Управляющие слои. Применение эффекта затухающих колебаний входа.

Практика: Подготовка исходного материала. Подбор эффектов к слайдам и объектам.

2.2. Эффект выхода.

Теория: Применение эффекта выхода объекта. Виды анимации выхода слайдов и объектов.

Практика: Анимация выхода слайдов и объектов.

Тема 3. Анимация пути перемещения.

Практика: Изучение устройства анимации пути. Работа со слоями. Создание нескольких вариантов анимации пути в пространстве.

Тема 4. Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.

Теория: Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения.

Практика: Добавление эффектов в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени.

Тема 5. Практическая работа. Создание презентации к докладу

Практика: Разработка слайдов к докладу. Компонировка и показ презентации.

Календарно-тематический план на **2022-2023** учебный год
«Компьютер: просто и понятно»
1 год обучения, количество часов в год **72**

№ зан.	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения		Оснащение
						offline/online	Форма занятия	
1			<i>Вводное занятие Цели и задачи программы</i>	1/1	<u>Теория</u> Цели и задачи программы. Вводный инструктаж. <u>Практика</u> Входная диагностика. Собеседование.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<i>Раздел 1. Компьютер – техническая система.</i>								
2			Основные элементы компьютера	1/1	<u>Теория</u> Теория: Понятие базовой конфигурации компьютера. Системный блок, монитор, клавиатур, мышь. Устройства ввода и вывода. <u>Практика</u> Просмотр и анализ основных элементов компьютера	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<i>Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации</i>								
3			Клавиатура и мышь	1/1	<u>Теория</u> Виды клавиатур и мышей. Функции, свойства, характеристики клавиатур. Функции, свойства, характеристики	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					компьютерных мышей. Дополнительные параметры клавиатуры и мыши. <u>Практика</u> Работа на компьютерном тренажере для клавиатуры.			
4			Устройства для хранения информации.	1/1	<u>Теория</u> Внешние устройства хранения информации: флэш-накопитель, жесткий диск, компакт-диск, DVD, BD, магнитно-оптический диск, SmartMedia, PC Card, Miniature Card. Внутренние устройства хранения информации: оперативная память, кэш-память, BIOS, CMOS-память. <u>Практика</u> Работа с системными дисками и флешками.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
5			Компьютерная программа	1/1	<u>Теория</u> Определение программы. Виды программ: системные, прикладные, офисные, архиваторы, графические редакторы, для просмотра видео, веб-браузеры, антивирусы, для общения, для очистки системы, игры <u>Практика</u> Выполнение практического задания в программах Windows.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

6			Работа с приложениями и программами Windows	2	<u>Практика</u> Хранение и выполнение, классификация программ. Работа со стандартными приложениями Windows: ножницы, калькулятор, игры, запись экрана.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
7			Программы для загрузки файлов	2	<u>Практика</u> Работа с установочными программами и программами для загрузки файлов	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
Раздел 3. Работа с информацией								
8			Что такое информация и как ее измерить	1/1	<u>Теория</u> Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации. <u>Практика</u> Игровые задания по теме	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска П
9			Файл. Виды файлов.	2	<u>Практика</u> Создание разных видов файлов: текстовых, графических, папки, ярлыки. Разрешение файлов и их вес. Создание собственной системы папок.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
10			Работа на компьютере. Ввод, вывод,	2	<u>Практика</u> Задание по темам: хранение,	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

			обработка и хранение информации		обработка и передача информации. Взаимосвязь процессов хранения, обработки и передачи информации, виды информационных носителей, способы обработки информации, виды источников и приемников информации, каналы связи.			
11			Растровая и векторная графика	2	<u>Практика</u> Наглядный разбор растровых и векторных изображений. Игры на сравнение.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
Раздел 4. Графические и текстовые редакторы								
12			Работа с инструментами	1/1	<u>Теория</u> Интерфейс программы. Карандаш. Кисть. Распылитель. Заливка. Пипетка. Цветовая палитра. Линия. Кривая. Прямоугольник, Эллипс. Многоугольник. <u>Практика</u> Работа с инструментами	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
13			Работа с файлами	1/1	<u>Теория</u> Функциональные клавиши. Копирование, вырезание и вставка объектов. Работа с контуром. Изменение масштаба рисунка. Выделение фрагмента	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					рисунка. <u>Практика</u> Выполнение практического задания.			
14			Создание стандартных фигур	1/1	<u>Теория</u> Инструменты рисования линий. Заливка областей. Инструменты рисования объектов (инструменты чертежника) <u>Практика</u> Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
15			Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	1/1	<u>Теория</u> Сохранение файла. Форматы и разрешения графических файлов. Прозрачность файлов. <u>Практика</u> Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
16			Практическая работа в редакторе Paint	2	<u>Практика</u> Разработка идеи открытки. Выбор формата.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
17			Композиция открытки	1/1	<u>Теория</u> Теория цвета. Золотое сечение. Границы рисунка. Поля. Цветовые гармонии. Цветовой круг. <u>Практика</u>	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					Подбор цветовой палитры открытки и компоновка в нужном формате.			
18			Работа с цветом в редакторе Paint	2	<u>Теория</u> Проект графического изображения. Метод проекта. Цветовые палитры. Векторные и растровые изображения. <u>Практика</u> Работа с цветовыми палитрами. Создание орнаментов и других изображений.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
19			Правила набора текста	2	<u>Практика</u> Изучение приложений программного комплекса «MS Office».	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
20			Типографика и оформление текста.	2	<u>Практика</u> Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
21			Вставка таблиц в документы, их редактирование	2	<u>Практика</u> Работа с таблицами. Создание расписания в виде сложной таблицы.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
22			Сохранение, закрытие и открытие документов.	2	<u>Практика</u> Сохранение и экспорт текстовых документов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

23			Вставка фигур, заливка цветом	2	<u>Практика</u> Создание открытки с помощью дополнительных вставок объектов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
24			Вставка рисунков и объектов WordArt.	2	<u>Практика</u> Работа с графическими объектами WordArt.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
25			Художественные оформления в Microsoft Word	2	<u>Практика</u> Практическая работа с шаблонами.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
26			Составление доклада	1/1	<u>Теория</u> Структура написания текста. Абзац. Оформление заголовков и содержания. Нумерация страниц. <u>Практика</u> Творческая работа «Доклад» на свободную тему.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
27			Оформление доклада	2	<u>Практика</u> Работа с растровыми и векторными картинками, диаграммами, блок схемами.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
28			<i>Промежуточная аттестация</i>	2	<u>Практика</u> Тестирование. Практическая работа.	offline		ПК, интерактивная доска
Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint								
29			Знакомство с программой Power Point.	2	<u>Практика</u> Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Применение буфера обмена. Форматирование надписи.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					Анимация объектов. Сортировка слайдов. Настройка смены слайдов.			
30			Дизайн слайдов. основы композиции	2	<u>Практика</u> Выбор шаблонов. Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда. Вставка рисунка.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
31			Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	2	<u>Практика</u> Творческая работа со вставками сторонних объектов (картинок, иконок, пиктограмм).	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
32			Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	2	<u>Практика</u> Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
Раздел 6. Анимация в Microsoft Power Point								
33			Понятие анимации	1/1	<u>Теория</u> Понятие анимации. Виды анимации. Способы анимации в Microsoft Power Point <u>Практика</u> Анимация слайдов презентации	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
34			Эффект входа	1/1	<u>Теория</u> Анимированная композиция. Управляющие слои. Применение эффекта	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					затухающих колебаний входа. <u>Практика</u> Подготовка исходного материала. Подбор эффектов к слайдам и объектов.			
35			Эффект выхода	1/1	<u>Теория</u> Применение эффекта выхода объекта. Виды анимации выхода слайдов и объектов. <u>Практика</u> Анимация выхода слайдов и объектов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
36			Анимация пути перемещения	2	<u>Практика</u> Изучение устройства анимации пути. Работа со слоями. Создание нескольких вариантов анимации пути в пространстве	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
37			Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации	1/1	<u>Теория</u> Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения <u>Практика</u> Добавление эффектов в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
38			Практическая работа. Создание презентации к докладу	2	<u>Практика</u> Разработка слайдов к докладу. Показ презентации	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

Входная диагностика (сентябрь) – в форме собеседования – позволяет выявить уровень подготовленности и возможности детей для занятия данным видом деятельности. Проводится на первых занятиях данной программы.

Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся, заканчивается коррекцией усвоенного материала. Формы проведения: опрос, выполнение практических заданий, творческая работа.

Промежуточная аттестация – проводится в середине учебного года (декабрь) по изученным темам, разделам для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование и практическая работа; презентация творческих проектов (приложение 1).

Итоговый контроль – проводится в конце обучения по программе и позволяет оценить уровень результативности усвоения программы. Форма проведения: презентация портфолио Моушн дизайнера (приложение 2).

В течение учебного года лучшие работы обучающихся участвуют в районных и городских конкурсах.

Методический материал

Педагогические методики и технологии

При реализации программы используются педагогические технологии, обеспечивающие личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности: **технология сотрудничества** – используется с целью создания условий для активной совместной деятельности обучающихся, обучающихся и педагога в разных учебных ситуациях; **игровые технологии (деловые игры)** – эмоциональность игрового процесса активизирует все психические процессы и функции ребенка, позволяют проводить занятия в нетрадиционной форме, способствуют раскрытию креативных способностей обучающихся.

В процессе обучения используются следующие основные методы:

Словесный метод обучения (беседа) – позволяет передать большой объем информации в минимальный промежуток времени.

Наглядный метод обучения (демонстрация схем, рисунков, видеоматериалов) – предназначен для наглядно-чувственного ознакомления обучающихся с явлениями, процессами, объектами.

Практический метод обучения (практическое задание) – используется с целью формирования навыков и умений, закрепления и расширения знаний обучающихся.

Дидактические средства

1-й год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы	Дидактический материал
	Вводное занятие. <i>Цели и задачи программы</i>	Интерактивная презентация
1.	Компьютер – техническая система.	Интерактивная презентация. Примеры комплектующих ПК
Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации		

1.	Клавиатура и мышь	Иллюстративный материал об устройстве клавиатуры и мыши. Онлайн-тренажер для клавиатуры.
2.	Устройства для хранения информации.	Интерактивная презентация
3.	Компьютерная программа	Интерактивная презентация
4.	Работа с приложениями и программами Windows	Интерактивная презентация
5.	Программы для загрузки файлов	Интерактивная презентация
Раздел 3. Работа с информацией		
1.	Что такое информация и как ее измерить	Интерактивная презентация
2.	Представление информации в ПК	Интерактивная презентация
Раздел 4. Графические и текстовые редакторы		
1.	Интерфейс программы Paint	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
2.	Создание стандартных фигур	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
3.	Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
4.	Создание открытки	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
5.	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft Word.
6.	Создание доклада в Microsoft Word	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft Word.
Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint		
1.	Знакомство с программой Power Point.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
2.	Дизайн слайдов. основы композиции	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
3.	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
4.	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
Раздел 6. Анимация в Microsoft PowerPoint		
1.	Понятие анимации	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
2.	Настройка анимации	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
3.	Анимация пути перемещения	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
4.	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
5.	Практическая работа. Создание презентации к докладу	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint

Информационные источники

Список литературы для педагогов:

1. Анимация как феномен культуры // Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006.
2. Луптон Э. Графический дизайн: от идеи до воплощения. – СПб, 2016. – 184 с.
3. Надеждин О. А. Основы компьютерной анимации. – М.: Майор, 2004. – 409 с.
4. Обручев В. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс. – М.: Эксмо, 2016. – 432 с.
5. Петрова Н. П. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. – М.: Аквариум, 2004. – 251 с.
6. Уайтекер Г., Халас Дж. Тайминг в анимации / Перевод Ф.С. Хитрука. – М: Магазин искусства, 2001. – 140 с.

Список литературы для обучающихся и их родителей:

1. Бокучава Т.П., Тур С.Н. Методическое пособие для учителей информатики 2-4 классов. – СПб: БХВ, 2010. – 260 с.
2. Босова С.С., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 4 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 120 с.
3. Голубцов В.Н., Козырев А.К., Тихонов П.И. Информатика: Лабораторный практикум.
4. Создание комплексных текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word. – Саратов: Лицей, 2003. – 80 с.
5. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников // Информатика и образование. – 2005. – №2.
6. Кобелева Г. А., Блохина Н. Ю. Использование возможностей графического редактора в курсе
7. «Информатика и ИКТ» в начальной школе // Информатика и образование. – 2010. – №9.
8. Меркулов Ю.А., Семенов В.Г. Популярные программы для ПК. – М.: Питер, 2009. – 224с

Интернет-ресурсы:

1. Подборка качественных фотографий и векторных изображений. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.shutterstock.com
2. Обучение и видеоуроки в программе Adobe After Effects. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.videosmile.ru
3. Дидактические материалы по Информатике. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://comp-science.narod.ru/didakt_i.html.
4. Семенова О.М. Безопасность детей при работе за компьютером. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/563768>.
5. Электронный учебник Информатики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uvau.ru>.