ПРИЛОЖЕНИЕ 2.1

К ООП ООО МБОУ «Александро-Горкская ООШ»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ

Сертификат: 90 0D 6C FF 5E 5A DF 91 79 D9
Владелец: Дегтярева Елена Павловна
Действителен: с 12.10.2023 по 12.10.2028

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная Азбука»

пос. Кингисеппский

Данная программа разработана в соответствии:

- с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации;

− с Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 04 сентября 2014 года № 1726-р);

− с Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196)

− с Письмом Администрации Ленинградской области и Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 09 апреля 2014 года № 19-1932/14-0-0(по состоянию на 09 сентября 2014 года) «О соблюдении законодательства Российской Федерации в сфере образования при реализации дополнительных общеразвивающих программ»;

- СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28);

- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2;

- с Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226);

- с Положением о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных программ МБУ ДО «ЦИТ».

Пояснительная записка

Направленность	социально - гуманитарная
Новизна	В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в различных областях деятельности человека. Графическая информация является наиболее эффективным и удобным для восприятия видом коммуникации. Новизна программы состоит в качественно новом виде творческой деятельности, в котором происходит интеграция достижений художественной культуры и прогресса в области информационных технологий.
Актуальность программы	Актуальность программы обусловлена содействием воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Содержание программы позволяет освоить способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в текстовую и графическую форму, использовать её для решения необходимых задач, формирует навыки к творческой деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с информационными технологиями. Характер образовательного процесса при реализации программы направлен на выявление, развитие и поддержку одарённых детей. Достижения обучающихся, проявляющих выдающиеся способности в рамках реализации программы, фиксируются в индивидуальной карте одарённого ребёнка (Приложение 1), которая отображает его актуальный уровень развития.
Цель	создание условий для развития мотивации личности ребенка к познанию и творчеству, способствовать ориентации в динамично развивающемся и обновляющемся информационном пространстве, научить создавать и использовать информационный продукт, принимать обоснованные решения на основе полученных знаний, умений и навыков
Задачи дополнительной общеразвивающей программы	***Образовательные:*** ➢ формировать знания о современном информационном обществе; ➢ формировать представления об информации: её свойствах и способах получения, передачи, обработки и кодирования, об организации хранения информации; ➢ формировать навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT, PowerPoint, GIF Movie Gear) и применения их в практической деятельности; ➢ научить обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи; ➢ формировать умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте); ➢ познакомить со способами организации и поиска информации; ➢ формировать информационную и алгоритмическую культуры обучающихся; ➢ научить создавать проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред; ➢ развивать представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; ➢ формировать умение формализовать и структурировать информацию с использованием прикладных компьютерных программ и онлайн сервисов; ➢ развивать у обучающихся умения и навыки использования компьютерного оборудования; ➢ обучить правилам безопасного и целесообразного поведения обучающихся при работе с компьютерными программами и в Интернете; ➢ формировать умение соблюдать нормы информационной этики и права. ***Развивающие:*** ➢ развивать интеллектуальные и творческие способности детей, используя компьютерные технологии; ➢ развивать интерес к практическому использованию информационных технологий при помощи компьютера, а также к самостоятельному освоению новых программ и технологий; ➢ развитие познавательного интереса к знаниям, стремления применять знания на

	практике; ➢ развивать ответственность за проделанную работу; ➢ развивать умение планировать свою деятельность; ➢ развивать фантазию, воображение; ➢ развивать наблюдательность, умение анализировать, делать логические выводы, находить закономерности; ➢ закрепить в сознании ребёнка правильную систему понятий и их взаимосвязей взамен ложных стереотипов, связанных с компьютером: «компьютер — это игры», «интернет — это значок на экране», «процессор — это большой ящик» и т.п.; ➢ познакомить с современными направлениями развития компьютерной и другой микропроцессорной техники, и программного обеспечения, с последними достижениями в этих областях. ***Воспитательные:*** ➢ формировать умение применять компьютер как инструмент самостоятельного обучения; ➢ формировать критическое и творческое мышления обучающихся, умение увидеть, сформулировать и решить проблему; ➢ воспитывать умение работать в «команде»; ➢ воспитывать осознанное отношение к получению знаний, умений, навыков, потребность к саморазвитию; ➢ создать творческую атмосферу сотрудничества, обеспечивающую развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого ребенка; ➢ формировать общую культуру обучающихся; ➢ формировать первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; ➢ вовлекать обучающихся в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий.
Отличительные особенности данной программы от уже существующих программ	Программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала обучающихся. Образовательный процесс направлен на обеспечение комфортного эмоционально-психического состояния обучающихся. Уровень программы – ознакомительный. Это помощь обучающимся в адаптации к новым условиям, создание общей эмоционально-положительной, дружественной, доверительной, доброй атмосферы на занятиях. Важное место занимает создание «ситуации успеха» на занятии, которая позволяет обучающимся находиться в состоянии психологического равновесия.
Педагогическая целесообразность	Педагогическая целесообразность программы «Компьютерная азбука» обусловлена тем, что открывает обучающимся путь к творчеству, способствует развитию образного воображения и алгоритмического мышления. Программа построена “от простого к сложному”. Рассматриваются различные сферы современных информационных технологий. Для активизации учебной деятельности обучающихся используются игровые моменты, занимательные приемы, наглядно - демонстрационный материал. Использование приемов игровой технологии способствует развитию у детей познавательной активности, поддерживает интерес к изучаемому материалу, делает процесс обучения занимательным. Система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации обучающихся предполагает применение проблемного метода изложения материала, переход от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим одним из основных методов обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка – обучение навыкам самостоятельной, творческой деятельности.
Формы реализации программы	использование различных образовательных технологий с применением мультимедиа, игровых технологий, информационно-коммуникационных технологий; здоровье сберегающих технологий, технологии проектной деятельности в том числе дистанционных образовательных технологий (использованием новых форм телекоммуникаций и Интернет-ресурсов) для повышения эффективности образовательного процесса
Формы обучения	Очная

Формы проведения занятий	Занятия состоят из теоретической и практической частей. Большее количество учебного времени занимает практическая часть, теоретическая часть занятия включает в себя необходимую и максимально компактную информацию о теме и предмете знания. Ведущей формой организации учебной деятельности обучающихся является практикум – разработанная и реализованная средством компьютера практическая работа, в основу которой положен навигативный принцип, предполагающий знакомство обучающихся с теоретическим материалом, размышление на предложенные по изучаемому материалу вопросы, проработку заданий, моделирующих практическую ситуацию. При проведении занятия используются индивидуальные, групповые и фронтальные формы работы. Формы по месту проведения – аудиторные; – внеаудиторные (самостоятельные) занятия. Формы по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: – занятие-игра, занятие-сказка, репетиция, экскурсия, викторина, турнир, творческая встреча, занятие-проект, – лекция, беседы, семинар, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада, – конференция, мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль и т.д. – праздник, семинар, консультация и др.
Методы проведения занятий	Образовательный процесс включает в себя различные методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия: • словесный; • наглядный; • практический. Методы, в основе которых лежит *уровень деятельности детей:* – объяснительно-иллюстративный; – частично-поисковый; – исследовательский. Программой предусмотрено использование элементов развивающего обучения. Большое внимание уделяется проблемному методу обучения, когда перед детьми ставится проблема, а они совместно должны решить её, найти наиболее оптимальный вариант. Активно применяется также метод проектов. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся. Вместе с тем программа предполагает личностно ориентированный и дифференцированный подход к обучающимся, возможность проявления творческой индивидуальности на всех этапах.
Сроки реализации программы, объем программы	Занятия проходят: 1 год обучения – с 1 сентября по 31 мая – 36 часов; 2 год обучения – с 1 сентября по 31 мая – 36 часов; 3 год обучения – с 1 сентября по 31 мая – 36 часов. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 108 часов. К программе составлен календарно-учебный график (Приложение 2)
Возраст детей и условия комплектации групп	Программа предназначена для обучающихся 7 – 10 лет, которые проявляют интерес к информационным технологиям. Зачисление происходит независимо от гендерной принадлежности по принципам открытости и добровольности.

Режим занятий	Программа «Компьютерная азбука» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, психолого - физиологических возрастных особенностей обучающихся и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для педагога. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу. Непрерывная длительность работы, связанная с фиксацией взора непосредственно на экране монитора, на занятии не превышает 15 минут. Для профилактики зрительного и общего утомления на занятиях регулярно применяется система физкультминуток и комплексов упражнений для глаз, которые проводятся в игровой форме.
Ожидаемые результаты	***Предметные результаты:*** ➢ будет знать правила техники безопасности в компьютерном классе; ➢ будут формироваться знания о современном информационном обществе; ➢ будут формироваться представления об информации: её свойствах и способах получения, передачи, обработки и кодирования, об организации хранения информации; ➢ будут формироваться навыки работы с разными видами компьютерных программ (WORD, PAINT, PowerPoint, GIF Movie Gear) и применения их в практической деятельности; ➢ научится обрабатывать цифровую и графическую информацию, анализировать данные и подавать новые идеи; ➢ будет формироваться умение использовать компьютерные среды для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте); ➢ познакомиться со способами организации и поиска информации; ➢ будет формироваться информационная и алгоритмическая культуры обучающихся; ➢ научится создавать проекты с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред; ➢ будет развиваться представление обучающихся о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; ➢ будет формироваться умение формализовать и структурировать информацию с использованием прикладных компьютерных программ и онлайн сервисов; ➢ будет развиваться у обучающихся умение и навыки использования компьютерного оборудования; ➢ будет знать правила безопасного и целесообразного поведения обучающихся при работе с компьютерными программами и в Интернете; ➢ будет формироваться умение соблюдать нормы информационной этики и права. ***Личностные результаты:*** ➢ будут формироваться коммуникативные компетентности в процессе образовательной деятельности; ➢ овладеет начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся информационном мире; ➢ будут развиваться самостоятельность и личная ответственность за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости; ➢ будут развиты навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях; ➢ выработается умение в оценке объективной и субъективной трудности выполнения конкретного задания; ➢ повысится информационная активность ребенка, инициатива и любознательность; ➢ будет формироваться общая культура обучающихся; ➢ будут формироваться первоначальные представления о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль; ➢ обучающиеся будут вовлечены в творческую и созидательную деятельность с использованием информационных технологий; ➢ приобретет опыт проектной деятельности и участия в различных конкурсах и олимпиадах.

	Метапредметные результаты: ➢ будет формироваться умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей; ➢ будет формироваться умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы; ➢ приобретет опыт активно использовать речевые средства и средств информационных и коммуникационных технологий для решения развивающих логических задач; ➢ приобретет умение использовать различные способы поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями; ➢ приобретет умение осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме; ➢ будут формироваться и развиваться компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.
Система оценки результатов освоения общеразвивающей программы	Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии, а также по результатам экспресс-опроса, собеседования. Контроль осуществляется постоянно, параллельно с изучением материала. По результатам текущего тестирования проводится диагностика и коррекция проблем на раннем этапе их возникновения. Коррекция производится индивидуально. Промежуточный контроль: организуется в форме тестирования, выставки, демонстрации, творческих проектов. Итоговый контроль: осуществляется на последнем занятии по каждому году освоения программы и может проходить в форме: демонстрации творческих проектов; реферативной работы с последующей защитой; отчетной виртуальной выставки творческих работ. На протяжении всего периода освоения программы обучающиеся (по желанию) участвуют в различного рода выставках, конкурсах, олимпиадах. Для эффективности освоения программы педагог осуществляет следующие виды мониторинга: «Мониторинг результатов обучения воспитанников по дополнительной общеразвивающей программе», «Мониторинг развития качеств личности обучающихся». **Основные характеристики системы оценки:** • доброжелательное отношение к учащемуся как личности; • положительное отношение к усилиям, предпринимаемым обучающимся для решения поставленной задачи; отношение педагога не ставится в прямую зависимость от успешности выполнения задачи: даже если ребенку не удалось решить её, оценивается его старание; • конкретный анализ трудностей, которые испытал обучающийся при решении поставленной задачи; • конкретные указания на то, как можно улучшить достигнутый результат во время следующей попытки. Оценочные материалы предоставлены в Приложении 3.
Методическое обеспечение программы	Программа обеспечена учебно-методическим комплексом, включающим: I. Учебные и методические пособия: – Научная, специальная, методическая литература (см. список литературы). II. Материалы из опыта работы педагогов: – опорные конспекты занятий; – проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов; – образцы выполненных работ; – мультимедийные презентации по темам занятия; обучающие видеоролики; интерактивные обучающие игры (игры для развития логического мышления, игры для развития художественных навыков, математические игры, игры для получения

	навыков пользования мышью); – положения о конкурсах и соревнованиях; – карточки-иллюстрации по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. – «Карточки-задания» для выполнения практических работ. Методические материалы собраны в Приложении 4.
Материально-техническая база	Персональные компьютеры с процессорами класса IntelCore с тактовой частотой не ниже 2 ГГц, оперативной памятью не ниже 1Гб, объем жесткого диска не менее 40 ГБ, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках необходимое программное лицензионное обеспечение с выходом в сеть Интернет; пакет программных средств «Страна Фантазия»; сканер, принтер (цветной и черно-белый), наушники, мультимедиа проектор, экран, интерактивная доска, цифровой фотоаппарат; программа-тренажёр с заданиями на логическое мышление «Информатика»; клавиатурный тренажер

Учебно-тематический план
первый год обучения

№	Наименование тем	Всего часов	Из них	
			теория	*практика*
1.	Введение общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	-
2.	Знакомство с компьютером.	5	3	2
3.	Информация. Виды и функции.	4	2	2
4.	Компьютерная графика.	10	3	7
5.	Текстовый редактор.	12	3	9
6.	Подготовка к отчетной выставке творческих работ	4		4
	Итого:	**36**	**12**	**24**

Содержание программы первого года обучения

1. Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.

Организационный сбор. Знакомство с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности; ознакомление со здоровьесберегающими технологиями при работе за компьютером. Обзор содержания программы. Диагностика начального уровня. Устный опрос «Знаешь ли ты правила».

Требования к знаниям и умениям:

- знать правила поведения в компьютерном классе;
- понимать основные цели и задачи данного курса.

2. Знакомство с компьютером.

Закрепление рабочих мест за обучающимися. История появления компьютера. Разновидности компьютеров. Компоненты «классического» настольного компьютера. Традиционное разделение на периферийные и внутренние устройства. Компьютерные термины. Монитор, системный блок, клавиатура и мышь. Назначение и функции. Получение навыков работы с мышью. Назначение клавиш. Освоение клавиатуры. Рабочий стол. Панель задач. Главное меню. Действия с объектом. Курсор. Программа и её окно. Понятие и назначение курсора. Развивающие логические игры.

Практические работы. просмотр развивающих видеороликов; набор текста; дискуссия на тему «Что умеет делать компьютер?»; беседа «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах на каждом занятии.

Требования к знаниям и умениям:

- знать требования к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- понимать понятие компьютера как информационной машины;
- знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
- приводить области применения компьютера;
- выбирать и загружать нужную программу;
- работать с манипулятором мышь;
- освоить работу клавиатуры

3. Информация. Виды и функции.

Понятие информации. Виды информации. Действия с информацией. Получение информации. Передача информации. Свойства информации. Упражнения–головоломки. Упражнения и задачи на развитие логического мышления.

Практические работы: выполнение заданий на клавиатурных тренажерах; выполнение упражнений–головоломок; задачи на развитие логического мышления; упражнения для развития движений мышью; упражнения с клавиатурой: «Падающие слова»; обучающая игра.

Требования к знаниям и умениям:

- знать понятие "информация";
- знать виды информации, способы передачи и получения информации, свойства информации;
- уметь приводить примеры, отражающие свойства информации;
- знать способы хранения информации и организацию хранения информации;
- знать понятие "информационный носитель";
- иметь представление о способах решения задач с неполной информацией;

4. Компьютерная графика.

Понятие компьютерной графики. Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов. Получение навыков работы в графическом редакторе Paint. Знакомство с инструментами редактора. Разработка и редактирование изображений. Составление рисунка из геометрических фигур. Конструирование объемных фигур. Копирование элементов рисунка. Конструирование из объемного куба. Исполнение надписей. Создание и открытие нового рисунка в программе TuxPaint: сохранение рисунка; удаление рисунка.

Практические работы: раскрашивание компьютерных рисунков; логика и конструирование; создание и редактирование объектов; упражнение «Раскрась картинку» в программе TuxPaint; выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; выполнение мозаики: построение с помощью простейших фигур и выбор цвета небольших конструкций; перемещение объектов; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»

Требования к знаниям и умениям:

- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- применять инструменты графического редактора для создания и редактирования рисунков;
- создавать собственные рисунки, редактировать их и сохранять;
- выполнять основные технологические операции над графическими объектами;
- уметь выполнять конструирование рисунков;

5. Текстовый редактор.

Назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров. Структура макета текстового документа. Текстовый редактор Word окно программы. Работа в текстовом редакторе. Освоение клавиатуры. Отработка навыков по набору текста: шрифт, цвет текста. Редактирование и форматирование текста. Вставка символов, рисунков, надписей. Работа с рисунками Word Art, SmartArt. Работа с фигурами. Заливка. Работа с линиями. Группировка.

Практические работы: создание и редактирование текстовых документов (использование стихотворений детских писателей при наборе текста); создание Поздравительной открытки; создание титульной страницы книги; игры на перемещение объектов различными способами; игры на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель».

Требования к знаниям и умениям:

- Знать назначение и основные возможности текстовых редакторов и процессоров;
- Создавать, редактировать и форматировать текстовый документ;
- Выполнять различные действия над объектами текстового документа (символами, абзацами, фрагментами);
- Создавать графические объекты в тексте;

6. Подготовка к отчетной выставке творческих работ.

Эта тема занимает важное место в рамках программы и как стимул изучения материала, повышения самооценки детей, значимости их достижений, и как концентрация полученных знаний, комплексное применение их на практике. По окончанию обучения по программе каждый обучающийся готовит работу на отчетную выставку. Выставка творческих работ в разделах по продуктивной художественной деятельности (создание рисунка в графических редакторах Paint и WORD). На последнем занятии проводится выставка работ и конференция, на которой обучающиеся обсуждают свои работы и ведут дискуссию на тему «Компьютер – что это?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУДО«ЦИТ».

Учебно-методическое обеспечение первого года обучения

Раздел или тема программы	***Формы занятий***	***Приемы и методы организации образовательного процесса***	***Дидактический материал, техническое оснащение занятий***	***Формы подведения итогов***
Введение в общеразвивающую программу. Инструктаж по технике безопасности.	фронтальные занятия	*Словесные*: устное изложение, беседа. *Наглядные:* показ мультимедийной презентации. *Практические:* словесная игра-тренинг «Давайте познакомимся»	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Устный опрос «Знаешь ли ты правила».
Знакомство с компьютером	фронтальные занятия, групповые заня-тия индивидуальная работа	*Словесные:* устное изложение, беседа. *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций, просмотр развивающих видеороликов *Практические:* развивающие игры на развития логического мышления: «Спасение мяча», «Раскраска», «Колобок», «Пазлы», «Подъемный кран», «Ныряльщик», «Освобождение колобка»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, компьютерная программа «Клавиатурный тренажер», памятки	Развивающие логические игры; участи в дискуссии на тему «Что умеет делать компьютер?»; участие в беседе «Из чего состоит компьютер?»; выполнение заданий на клавиатурных тренажерах
Информация. Виды и функции	фронтальные занятия, групповые занятия индивидуальная работа	*Словесные:* устное изложение, беседа. *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций *Практические:* выполнение упражнений–головоломок; задач на развитие логического мышления; упражнения для развития движений мышью; упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, компьютерная про-грамма «Клавиатурный тре-нажер», памятки, дидактический материал	Выполнение упражнений–головоломок; задачи на развитие логического мышления; упражнения для развития движений мышью; упражнения с клавиатурой: «Падающие слова».

Компьютерная графика	фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа	*Словесные:* устное изложение, беседа. *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций *Практические:* выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, компьютерные игры для развития художественных навыков	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практическими заданиями, раздаточный материал	Выполнение упражнений и задач на развитие логического мышления; практические задания; творческая работа по созданию рисунка; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»
Текстовый редактор	фронтальные занятия, групповые занятия, индивидуальная работа	*Словесные:* устное изложение, беседа. *Наглядные*: показ мультимедийных материалов и иллюстраций *Практические:* выполнение практических работ по инструкционным картам, самостоятельная работа по выполнению творческих работ, играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель»	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран, карточки с практиче-скими заданиями, раздаточный материал	Участие в играх на развитие внимания и памяти; упражнения-головоломки «Построй аналогичную модель»; практические задания; творческая работа обучающихся; виртуальная выставка рисунков на сайте МБУ ДО «ЦИТ»
Подготовка к отчетной выставке творческих работ	индивидуальная работа, контроль знаний (творческая лаборатория)	*Практические:* самостоятельная творческая работа обучающихся	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Презентация итоговых творческих работ; участие в дискуссии на тему «Компьютер – что это?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ».

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Раздел и темы	Количество часов		
		Теория	**Практика**	**Всего**
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2		**2**
2	Основы создания анимации	4	8	**12**
3	Создание анимации в программе Gif Movie Gear	2,5	5,5	**8**
4	Создание анимации в программе Cartoon Maker	2	6	**8**
5	Подготовка и демонстрация итогового продукта деятельности обучающихся		6	**6**
	ИТОГО:	**10,5**	**25,5**	**36**

Содержание программы второго года обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Ознакомление с правилами техники безопасности и противопожарной защиты, санитарии и гигиены. Организационные вопросы. Просмотр видеороликов о мультипликации, ознакомление с планом занятий, целями и задачами на учебный год. Начальная диагностика в форме устного опроса. Устный опрос «Знаешь ли ты правила».

2. Основы создания анимации.

Теория

История возникновения мультфильмов. Виды анимации. Кукольная и коллажная. Силуэтная и компьютерная. Этапы создания мультфильмов. Составление сценария. Разработка декораций. Разработка персонажей. Строение тела. Передача эмоций. Траектория движения. Раскадровка. Разделение мультфильма на основные сцены. Просмотр обучающих и развивающих видеороликов.

Компьютерный практикум: создание экологического проекта в соответствии с выполнением следующих этапов:

- выявить проблемные ситуации в сфере экологии;
- составление сценария в соответствии с классификацией экологического проекта;
- сбор, анализ и представление информации; создание декораций;
- прорисовка персонажей; создание раскадровки; работа с цветом.
- обобщение материала, выводы по теме исследования; творческая работа по созданию анимации.

Размещение проектов обучающихся в виртуальной выставке на сайте МБУ ДО «ЦИТ»

3. Создание анимации в программе Gif Movie Gear.

Теория

Основные принципы мультипликации в программе Gif Movie Gear. Знакомство с интерфейсом программы. Импорт изображений для создания сцен. Введение понятия «аниматик». Покадровая анимация. Компановка анимированных сцен. Просмотр обучающих и развивающих видеороликов.

Компьютерный практикум: создание проектов «Подарим радость детям», «Окно в мир» (по выбору обучающихся) в соответствии с выполнением следующих этапов:

- составление сценария в соответствии с выбранной темой проекта;
- сбор, анализ и представление информации;
- настройка интерфейса Gif Movie Gear; импорт изображений для создания сцен;
- прорисовка персонажей; создание декораций; создание раскадровки; работа с цветом;
- создание покадровой анимации; публикация фильма и его экспорт в графические форматы;
- обобщение материала, выводы по теме исследования; творческая работа по созданию анимации.

Размещение проектов обучающихся в виртуальной выставке на сайте МБУ ДО «ЦИТ»

4. Создание анимации в программе Cartoon Maker.

Теория

Знакомство с интерфейсом программы Cartoon Maker. Примеры мультфильмов. Интерфейс программы Cartoon Maker. Выбор декораций, персонажей и объектов. Управление кадрами анимации: создание, прокрутка, удаление. Работа с библиотекой звуков.

Компьютерный практикум

- создание мультфильма; добавление фона, персонажа, объектов.
- управление анимацией нескольких персонажей;
- озвучивание фильма;
- загрузка, проигрывание и тестирование фильма;
- создание мини-мультфильма: «Неуклюжий незнайка»

- создание мини-мультфильма: «Выступление кота в сапогах»
- создание мини-мультфильма: «Встреча Супермена и Робина Гуда»
- создание мини-мультфильма на свободную тему по выбору обучающихся.

5. Подготовка и демонстрация итогового продукта деятельности обучающихся

Творческая работа по созданию мультфильма в программах Gif Movie Gear или Cartoon Maker по выбору учащихся. На последнем занятии проводится выставка работ и конференция, на которой обучающиеся обсуждают свои анимационные проекты и ведут дискуссию на тему «Чему может научить мультфильм?». Просмотр работ осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ». Оценка собственной работы в течение года и цели на будущее.

Учебно-методическое обеспечение второго года обучения

№ п/п	*Раздел или тема программы*	*Формы занятий*	*Приемы и методы организации образовательного процесса*	*Дидактический материал, техническое оснащение занятий*	*Формы подведения итогов*
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	фронтальная	*наглядно-иллюстративные*: устное изложение, беседа, показ презентации, просмотр развивающих и обучающих видеороликов	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Устный опрос «Знаешь ли ты правила».
2.	Основы создания анимации	фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ презентации; просмотр развивающих и обучающих видеороликов *репродуктив-ные:* самостоя-тельная творче-ская работа обучающихся.	компьютерная техника с наличием ли-цензионного программного обеспечения, мультимедий-ный проектор, экран	Творческая работа обучающихся по созданию экологического проекта; эвристические беседы; педагогическое наблюдение
3.	Создание анимации в программе Gif Movie Gear	фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ презентации. *репродуктивные:* самостоятельная творческая работа обучающихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного прграммного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Творческая работа обучающихся по созданию проекта на выбранную тему; эвристические беседы; педагогическое наблюдение; размещение проектов обучающихся на виртуальной выставке на сайте МБУ ДО «ЦИТ»
4.	Создание анимации в программе Cartoon Maker	фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ презентации. *репродуктивные:* самостоятельная творческая работа обучающихся.	компьютерная техника с наличием ли-цензионного прграммного обеспечения, мультимедий-ный проектор, экран	Творческая работа обучаю-щихся по созданию проекта; эвристические беседы; педагогическое наблюдение
5.	Подготовка и демонстрация итогового продукта деятельности обучающихся	индивидуальная работа, контроль знаний (творческая лаборатория)	*Практические:* самостоятельная творческая работа обучающихся	компьютерная техника с наличием ли-цензионного прграммного обеспечения, мультимедий-ный проектор, экран	Презентация итоговых творческих работ; участие в дис-куссии на тему ««Чему может научить мультфильм?». Просмотр проектов осуществляется в рамках виртуальной выставки на сайте МБУ ДО «ЦИТ».

Учебно-тематический план

третьего года обучения

№ п/п	Раздел и темы	Количество часов		
		Теория	**Практика**	**Всего**
1	Введение в предмет. Техника безопасности.	1	1	2
2	Знакомство со средой Power Point	1,5	2,5	4
3	Создание и редактирование слайдов	3	7	10
4	Подготовка творческого проекта (слайд-фильма)	1,5	4,5	6
5	Публикация проекта	1	3	4
6	Создание итоговой творческой работы (проекта)	2	8	10
	ИТОГО:	**10**	**26**	**36**

Содержание программы третьего года обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.

Основные вопросы: правила техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий; ознакомление со здоровьесберегающими технологиями при работе за компьютером. Просмотр обучающих видеороликов

Практика: освоение рабочего пространства на компьютере; устный опрос «Знаешь ли ты правила».

2. Знакомство со средой PowerPoint.

Основные вопросы:

Понятие о мультимедийных презентациях. Элементы среды Power Point. Последовательность подготовки презентации. Способы создания презентации. Использование мастера автосодержания и шаблонов оформления. Параметры сохранения. Работа со слайдами в различных режимах. Режимы просмотра презентации. Работа со слайдами: добавление, удаление, перемещение, копирование. Признаки эффективной презентации.

Практика: запуск Power Point; знакомство интерфейсом программы; создание заготовки презентации с помощью мастера автосодержания.

3. Создание и редактирование слайдов.

Основные вопросы:

Работа с текстом. Правила оформления текстовых объектов. Правила грамотного использования шрифта, размера, цвета текстовых объектов. Работа над заголовком слайда. Создание списка. Вставка и редактирование таблиц. Добавление ячеек и ввод текста в таблицу. Внутренние и внешние границы. Цвета заливки. Тип, толщина и цвет границ. Размещение на слайде графических изображений, объектов WordArt. Автофигуры. Вставка и изменение размера автофигур. Изменение размера и формы автофигур. Привязка к направляющим. Выравнивание объектов с помощью меню Действие. Создание блок-схемы. Соединительные линии. Меню Действия. Изменение вида и расположения автофигур. Создание собственного шаблона оформления.

Практика: освоение рабочего пространства среды PowerPoint:

- ✓ Работа с текстом слайдов
- ✓ Создание маркированного и нумерованного списков
- ✓ Вставка и редактирование таблиц
- ✓ Размещение на слайдах графических объектов
- ✓ Вставка и редактирование автофигур
- ✓ Вставка объектов WordArt.
- ✓ Создание собственного шаблона оформления.

4. Подготовка творческого проекта (слайд-фильма).

Основные вопросы:

Добавление звука и видео в презентацию. Анимация текста и объектов слайда. Тонкая настройка анимации. Настройка действия. Использование управляющих кнопок и переключателей. Создание гиперссылок. Создание итогового слайда. Настройка переходов и времени слайдов. Создание автоматической самовыполняющейся презентации (слайд-фильма).

Практика: создание индивидуального творческого проекта в форме: «яркое» сообщение, реклама, «живое» объявление, учитывая следующие параметры:

- добавление звука и видео;
- настройка анимации текста и объектов слайда;
- настройка переходов и времени слайдов.

5. Публикация проекта.

Основные вопросы:

Создание и использование заметок к слайдам. Максимальное использование возможностей режима Страницы заметок. Подготовка полноэкранного показа презентации. Управление полноэкранным показом (рукописные примечания, скрытие слайдов, переходы к произвольным слайдам). Создание произвольных показов. Подготовка раздаточных материалов. Добавление колонтитулов. Работа с образцами выдач и заметок. Печать презентаций.

Практика:

- ✓ Создание заметок к слайдам.
- ✓ Подготовка полноэкранного показа презентации.

6. Создание итоговой творческой работы (проекта) с последующей её презентацией на итоговом занятии.

Творческая работа по созданию проекта индивидуальная или групповая (по выбору обучающихся), учитывая правила составления сценария презентации выполнить отбор элементов для мультимедийной презентации, в т.ч. внедрить интерактивный и мультимедийный элемент в презентацию. Создание итоговой презентации, представление и её защита. Оценка собственной работы в течение года.

Учебно-методическое обеспечение третьего года обучения

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места.	фронтальная	*наглядно-иллюстративные*: устное изложение, беседа, показ презентации, просмотр обучающих видеороликов	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Освоение рабочего пространства на компьютере; устный опрос «Знаешь ли ты правила».
2.	Знакомство со средой Power Point	фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ видео и мультимедийных материалов *репродуктивные:* самостоятельная творческая работа обучающихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение
3.	Создание и редактирование слайдов	фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ видео и мультимедийных материалов *репродуктивные:* самостоятельная работа обучающихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Выполнение практи-ческих заданий, педа-гогическое наблюде-ние
4.	Подготовка творческого проекта (слайд-фильма)	фронтальная групповые занятия индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные* устное изложение, беседа, показ видео и мультимедийных материалов *репродуктивные:* самостоятельная творческая работа учащихся.	компьютерная техника с наличием лицензионного программного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Создание индивидуального творческого проекта, педа-гогическое наблюде-ние
5.	Публикация проекта	групповые занятия фронтальная индивидуальная работа	*наглядно-иллюстративные:* устное изложение, беседа, показ видео и мультимедийных материалов *репродуктивные:* самостоятельная работа обучающихся	компьютерная техни-ка с наличием лицен-зионного программ-ного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Выполнение практи-ческих заданий, педа-гогическое наблюде-ние
6	Создание итоговой творческой работы (проекта) с последующей её презентацией на итоговом занятия	индивидуальная работа контроль знаний (творческая лаборатория)	*частично-поисковый* – участие детей в поиске информации для создания творческого проекта; *исследовательский* самостоятельная творческая работа учащихся;	компьютерная техни-ка с наличием лицен-зионного программ-ного обеспечения, мультимедийный проектор, экран	Проектная деятельность учащихся с последующей презентацией готового продукта на итоговых занятиях. Оценка собственной работы в течение года.

Список литературы для педагога

1. А.В. Горячев, Т.О. Волкова, К.И. Горина, «Информатика в играх и задачах». 1-4 классы. Методические рекомендации для учителя», Москва «Баласс».2012г.
2. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007
3. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.: Баласс,2008г. Учебник 1-2 часть
4. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс. -М.: Издательство ТРИУМФ, 2000.
5. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для ученика СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
6. Материалы сайта www.it-n.ru
7. Материалы сайта www.school-collection.edu.ru
8. Журин А.А. Интегрированное медиаобразование в средней школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 408 с.
9. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2008. – 112 с.
10. Мельникова Е.Л. Проблемно-диалогическое обучение как средство реализации ФГОС. – М.: АПКиППРО, 2013. – 138 с.
11. Поливанова Е.Н. Проектная деятельность школьников. – М.: Просвещение, 2010. – 192 с.
12. Фёдоров А.В. Медиаобразование будущих педагогов. – Таганрог: Кучма, 2005. – 314 с.

Список литературы для обучающихся

1. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров FloorPlan 3D. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007
2. А.В. Горячев «Информатика в играх и задачах», 1–4 классы, М.: Баласс, 2008г. Учебник 1-2 часть
3. Коцюбинский А.О. Рисунки на компьютере: Экспресс-курс. – М.: Издательство ТРИУМФ, 2000.
4. Дуванов А.А. Азы информатики. Знакомимся с компьютером. Книга для ученика СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
5. Материалы сайта www.it-n.ru
6. Материалы сайта www.school-collection.edu.
7. Animation Life [Электроный ресурс]: сайт о создании компьютерной анимации. – Режим доступа: http://animation-life.ru.
8. Страничка мультипликатора [Электроный ресурс]: авторский сайт аниматора Максимовой Е. – Режим доступа: https://sites.google.com/site/gekatarina.