

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол № 1
от « 31 » августа 2023г.

Согласовано
Директор МАОУ-СОШ № 24
И.В. Булатова
« 31 » августа 2023г.

Утверждено
Директор МБУ ДО ЦНТТ
И.В. Щегушенко
« 31 » августа 2023г.

**СЕТЕВАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ОСНОВЫ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»**

Уровень программы: базовый
Срок реализации программы: 1 год (144ч.)
Возрастная категория: от 8 до 12 лет
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 10090

Авторы-составители:
Козлова Наталья Николаевна,
Горностаева Анна Владимировна,
педагоги дополнительного образования

г.Армавир, 2023

Нормативно-правовые основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ	3
Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.1.1 Направленность программы	4
1.1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность	5
1.1.3 Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих программ	6
1.1.4 Адресат программы.....	6
1.1.5 Формы обучения и режим занятий.....	7
1.1.6 Особенности организации образовательного процесса.....	7
1.1.7 Уровень программы, объем и сроки её реализации.....	8
1.2 Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы	8
1.3 Планируемые результаты: предметные, личностные и метапредметные	10
1.4 Учебный план программы и его содержание	12
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации	17
2.1 Календарный учебный график.....	17
2.2 Условия реализации программы.....	17
2.4 Оценка планируемых результатов.....	18
2.5 Методические материалы	19
Список литературы	21
Приложение 1. Календарный учебный график.....	22
Приложение 2. Аналитическая справка	27
Приложение 3. Оценка планируемых результатов.....	28
Приложение 4. План воспитательной работы.....	34

Нормативно-правовые основания для проектирования и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

1. В разработке содержания дополнительной общеобразовательной Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
3. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30.11.2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ;
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» Национального проекта "Образование", утвержденный 24 декабря 2018 года;
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467)
9. Стратегия "Цифровая трансформация образования 15.07.2021 г. и Распоряжение Правительств РФ от 02.12.21 г. № 3427-р Об утверждении стратегического направления в области цифровой трансформации образования, относящейся к сфере деятельности Министерства просвещения РФ
10. Приказ Министерства просвещения РФ от 15.04.2019 г. № 170 «Об утверждении методики расчета показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием»;
11. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), Москва, 2015 –Информационное письмо 09-3242 от 18.11.2015 г.
12. Приказ Минтруда России от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 28.08.2018 г., регистрационный № 25016).
13. Письмо Минобрнауки РФ «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей» № ВК-1232/09 от 28.04.2017 г.
14. Краевые методические рекомендации по проектированию общеобразовательных общеразвивающих программ (2019 г.)
15. Устав МБУ ДО ЦНТТ принят общим собранием трудового коллектива, 18 декабря 2015 г., утверждён приказом управления образования администрации муниципального образования город Армавир от 21 декабря 2015 г., № 1095.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты

1.1 Пояснительная записка

Информационные технологии, компьютеры, Интернет становятся неотъемлемыми компонентами практически всех видов профессиональной деятельности. Готовность жить в информационном обществе стало проблемой каждого. Электронные государственные услуги, электронный документооборот сегодня становятся реальностью. В своих обращениях к гражданам Президент России особо отмечает необходимость всеобщей компьютерной грамотности и развития информационно - коммуникационных технологий, которые напрямую влияют на подъем науки и технологий, на эффективность государственного управления. Поэтому в настоящее время перед образованием стоит проблема - подготовить подрастающее поколение к жизни в современном обществе, к профессиональной деятельности в высокоразвитой информационной среде, научить работать со средствами обработки, передачи и хранения информации.

В Программе определена система организации *воспитательной работы*, направленной на формирование у учащихся патриотизма и гражданственности, уважения к закону и правопорядку, человеку труда, старшему поколению, семейным ценностям, бережному отношению к культурному и историческому наследию Отечества, к окружающей среде и собственному здоровью.

Механизм реализации воспитательного компонента заложен в Плане воспитательной работы (приложение 4).

1.1.1 Направленность программы

Данная программа имеет **техническую** направленность, содержание образования по данному курсу призвано повысить уровень цифровой грамотности, познакомить с основами цифровых технологий и фотодизайна; с теорией графики и мультипликации; с правилами безопасной работы на компьютере; познакомить с визуальным программированием, цифровым кодированием.

Реализация программы «*Основы цифровых технологий*» позволяет решить многие проблемы воспитания: профессионального, социального, нравственного, гражданского характера. Результаты обучения отражаются в коллекциях фотографий и работ учащихся, выполненных ими с применением приемов и эффектов цифровой обработки изображения, использующих конкретные стили направления изобразительного искусства.

Программа имеет практико-ориентированную направленность, имеет прикладной характер, направленный на раннюю профориентацию по специальностям технической направленности.

1.1.2 Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность.

Новизна. Реализация программы предполагает изучение, освоение основ цифровых технологий, визуального программирования и цифровой обработки изображений.

Данная программа предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий и графики. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участием ребят в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п.

Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе: художники конструкторы, дизайнеры, медики, разработчики рекламной продукции, фотографы, модельеры и др. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Актуальность. Образовательная программа актуальна, поскольку выполняет социальный заказ на формирование целостной личности, обладающей широким кругозором, запасом необходимых ценностных ориентиров, без которых невозможно органичное существование человека в окружающем мире.

Программа предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др.

Педагогическая целесообразность.

Данная программа комплексная, предназначена для реализации возможности обучения школьников среднего возраста нескольким видам деятельности:

- ✓ изучение алгоритмов и исполнителей, первое знакомство с основными алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования;
- ✓ получение позитивного опыта отладки и написания первых завершённых программных продуктов.
- ✓ цифровым технологиям получения и обработки изображения, наряду с

изучением композиции в фотографии.

1.1.3 Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы от уже существующих программ

Обучение по данной программе должно способствовать адаптации детей к постоянно меняющимся социально-экономическим условиям, подготовке к самостоятельной жизни в современном мире, профессиональному самоопределению.

Программа имеет практико-ориентированную направленность, 80 % учебного времени – это работа с цифровой техникой.

При выполнении практических работ, применяются знания из областей информатики, компьютерной графики, рисования, фотографии.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы заключается в сетевой форме реализации программы, которая предполагает, что для достижения цели, задач программы используются ресурсы образовательной организации МБУ ДО ЦНТТ и организации партнера МАОУ-СОШ № 24". Программа реализуется на базе МАОУ-СОШ № 24 и на базе МБУ ДО ЦНТТ.

1.1.4 Адресат программы

Программа предусматривает обучение основ цифровых технологий и цифровой обработки изображения с нулевого уровня, предназначена для учащихся начального и среднего школьного возраста (с 8 до 12 лет).

Формирование учебных групп осуществляется с учетом возраста (группы учащихся могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные), уровня подготовки учащихся, базисных знаний, приобретенных в общеобразовательной школе.

В объединение учащиеся зачисляются по желанию. Уровень подготовки детей при приеме определяется собеседованием. Курс доступен школьнику обычных средних способностей.

Количество детей в группах по норме наполняемости: 12 человек; что соответствует Уставу Центра, закону "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ, концепции развития дополнительного образования детей № 678-р от 31 марта 2022 г., СанПиН 2.4.3648-20, СанПиН 1.2.3685-21 и объясняется условиями и особенностями использования на занятиях интерактивной доски и персонального компьютера (оптимальность учебного процесса, нормы техники безопасности). Формирование учебных групп осуществляется с учетом возраста (группы учащихся могут быть как

одновозрастные, так и разновозрастные), уровня подготовки учащихся. Уровень подготовки детей при приеме определяется собеседованием.

1.1.5 Формы обучения и режим занятий

Форма обучения - очная, с возможным применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий. Периодичность проведения занятий: 2 раза в неделю.

Продолжительность одного занятия – 2 учебных часа.

Всего 4 часа в неделю и 144 часа в год.

Формы проведения занятий: лекция, демонстрация и иллюстрация, практическая работа, индивидуальная творческая работа, конкурс, выставка.

1.1.6 Особенности организации образовательного процесса

Данная программа отдает приоритет практическим работам. При этом целью каждой практической работы ставится законченный значимый результат. Порядок тем составлен таким образом, чтобы каждая последующая тема давала возможность перейти на новый этап с получением новой законченной работы. После изучения основного количества тем данного цикла проходит обобщающее занятие. После таких занятий запланированы самостоятельные практические работы и теоретические тесты, часто в игровой форме, направленные как на проверку, так и на закрепление пройденного материала.

Программа ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах это:

1. **ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ** – работу на компьютере выполняет педагог, а учащиеся наблюдают.

2. **ФРОНТАЛЬНАЯ** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.

3. **САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

4. **ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЕКТ** – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

5. **РАБОТА КОНСУЛЬТАНТОВ** – учащийся контролирует работу всей группы.

1.1.7 Уровень программы, объем и сроки её реализации

Программа «Основы цифровых технологий» имеет **базовый уровень образования**.

Курс длится 1 год (144 часа).

1.2 Цель и задачи дополнительной общеобразовательной программы

Цель программы:

освоение технических средств в области цифровых технологий, цифровой фотографии, мультипликации и пропедевтика программирования.

Из поставленной цели формируются следующие **задачи:**

образовательные (предметные) задачи:

- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- научить основам цифровой фотографии и обработка фотоснимков на компьютере;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- научить работать с графическими редакторами Paint.Net и Adobe Photoshop, соблюдать технику безопасности при работе;
- научить создавать компьютерные презентации и видео-ролики;
- познакомить с офисными программами MS OFFICE.

Развивающие (метапредметные) задачи:

- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности;
- развивать творческие способности и стремление детей к творческому познанию и самовыражению;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- владение коммуникативными качествами, обеспечивающими совместную деятельность в группе.

Воспитательные (личностные) задачи:

- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;

- воспитать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца, взаимопомощь при выполнении работы;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.

Решение задач носит комплексный характер и реализуется на учебных занятиях, во время проведения деловых игр, конкурсов, турниров, олимпиад, научно-практических конференций, выставок, экскурсий, тематических вечеров.

1.3 Планируемые результаты: предметные, личностные и метапредметные

По окончании обучения учащиеся приобретут

Предметные результаты:

знать:

- принципы работы с разными программами и оборудованием (Word, MS Publisher, Movie Maker, Internet, видеокамера, цифровая камера, принтер, сканер, планшет и т.д.);
- наименование и назначение инструментов графической программы Paint, Adobe Photoshop;
- принципы работы в графических редакторах растрового типа;
- способы анимации и теоретические основы мультипликации;
- ресурсы для получения дополнительной информации;
- наименование и назначение инструментов мультимедийных программ Movie Maker, Power Point.

уметь:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, включая работу с фрагментами изображения и создание градиентов;
- создавать программы и игры с использованием интерактивных технологий;
- подходить творчески к построению моделей различных объектов и систем;
- самостоятельно находить информацию о программах Paint, Adobe Photoshop, Word, Movie Maker, Power Point.

Личностные результаты:

- сформирован интерес к современным информационным технологиям;
- сформирована внутренняя позиция, чувство долга, милосердия и ответственности, товарищества и патриотизма;
- сформирована культура поведения, общения, труда, экологического сознания;
- сформирована потребность и умение работать в коллективе;
- сформировано стремление к самоутверждению через освоение компьютерных технологий обработки информации и творческую деятельность.

Метопредметные результаты:

- знакомятся с разными видами деятельности: конструирование, рисование, съёмка, монтаж, озвучка;
- получают представление о создании анимационных, игровых, обучающих проектов, а также систем тестирования в программной среде Scratch;
- применяют на практике знания, умения и навыки по математике, информатике, технологии, ИЗО и литературе;
- учатся организовывать свою деятельность (ставить цель, планировать, контролировать и оценивать);

осознают, что компьютер предназначен не только для развлечений (человек - потребитель), а также для самореализации (человек - созидатель).

1.4 Учебный план программы и его содержание

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма проведения занятий	Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Презентация	Собеседование
2.	Основы компьютерной грамотности.	16	8	8	Работа с обучающими программами	Игра-соревнование, опрос, контрольное задание
3.	Основы фотодизайна и современная фототехника.	8	4	4	Семинар, беседа, практикум	Тестирование, турнир, опрос
4.	Цифровая обработка изображений на компьютере.	18	9	9	Рассказ, беседа, практикум, семинар	Тестирование, выставка, опрос, контрольное задание
5.	Создание компьютерных презентаций, анимаций	14	7	7	Практикум, интегрированное занятие, рассказ, беседа	Выставка, опрос, контрольное задание, творческое задание
6.	Пропедевтика программирования со Scratch	20	10	10	Лабораторное занятие, конференция, практикум, исследование, рассказ, беседа	Опрос, взаимозачет, контрольное задание, защита проекта
7.	Видео-редактор (программа-аниматор).	12	6	6	Практикум, исследование, семинар	Зачетная работа, контрольное задание
8.	Графические возможности MS Word.	10	5	5	Творческая мастерская, практикум, беседа	Зачетная работа, контрольное задание
9.	Редактор Adobe Photoshop.	34	17	17	Лабораторное занятие, интегрированное занятие, исследование, практикум, беседа, рассказ	Компьютерное тестирование, контрольное задание, итоговая работа, опрос, защита проекта
10.	Графические возможности MS Publisher.	8	4	4	Лабораторное занятие, разработка проекта, беседа	Зачетная работа, опрос, контрольное задание
11.	Заключительное занятие.	2	1	1	Творческая мастерская	Защита проектов, выставка
	Итого:	144	72	72		

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Содержание темы: Правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. Роль компьютерной техники в развитии дизайна на современном этапе развития общества.

2. Основы компьютерной грамотности.

Содержание темы: Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Носители информации. Основные устройства компьютера. Элементы пользовательского интерфейса. Компьютерные программы. Алгоритм. Понятие алгоритма как формального описания последовательности действий исполнителя, приводящих от исходных данных к конечному результату.

Практика: Работа в тренажерах «Устройство ввода мышь». Работа в тренажерах «Устройство ввода клавиатура». Создание новой, переименование папки, файла; упорядочивание, стирание файлов в папке. Схематическая запись алгоритма. Создание блок-схем. (УМК компьютерная грамотность, Кирилл и Мефодий «Мир Информатики»)

3. Основы фотодизайна и современная фототехника.

Содержание темы: Основы изобразительной грамоты. Основы композиции. Жанры фотографии. Устройство фотоаппарата. Цифровые и аналоговые фотокамеры. Объективы. Вспышки. Носители фотографического изображения. Фотосъёмка.

Практика: съёмка цифровым фотоаппаратом. Визуализация цифровых изображений: мониторы, видеопроекторы, проекционные панели, принтеры, плоттеры. Сканирование изображений. QR-сканер. Генератор QR-кодов. (Программы «Мастер открыток», «Домашняя фотостудия», «QR-кодирование»)

4. Цифровая обработка изображений на компьютере.

Содержание темы: Знакомство с графическим редактором Paint.NET. Основные элементы интерфейса. Связь между размером изображения и разрешением.

Практика: Создание нового документа. Открытие документа. Изменение размера холста и размера изображения. Инструменты выделения, перемещения и масштабирования. Инструменты рисования. Создание текста. Панель «Палитра». Панель «Журнал». Слои: добавление/удаление, создание копии, объединение, перемещение, свойства. Слои: импорт из файла, перевернуть горизонтально, перевернуть вертикально, поворот и масштаб.

Меню «Коррекция». Меню «Эффекты». (*Программа диспетчер рисунков MS*)

5. Создание компьютерных презентаций, анимаций.

Содержание темы: Знакомство с PowerPoint. Рабочее поле PowerPoint, инструменты, панели. Настройка анимации в презентации. Другие способы создания анимации в PowerPoint. Индивидуальная творческая работа. Теоретические основы мультипликации. История анимационных фильмов. Виды и основные принципы создания мультфильмов.

Практика: Создание простейших рисунков. Раскраска. Рисование плоских объектов. Рисование объемных изображений. Конструирование с помощью PowerPoint. Этапы работы над созданием мультфильма. Покадровое рисование элементов анимации.

6. Пропедевтика программирования со Scratch.

Содержание темы: Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Функциональные блоки. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Библиотека персонажей. Систематизация данных библиотек и сцен. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Параллелизм в программной среде. Ветвление в алгоритмах. Цикл пока. Последовательное выполнение фрагментов программы разными исполнителями. Передача управления между различными типами исполнителей. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

Практика: Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Очистка экрана. Непосредственное управление исполнителем. Импорт костюма, импорт фона. Программное управление исполнителем. Многократное повторение команд как организация цикла. Особенности использования цикла в программе. Использование бесконечного цикла для создания анимации. Использование нескольких исполнителей. Интерактивность программ. Повторение команд исполнителя при выполнении определенного условия. Управление событиями.

7. Видео-редактор (программа-аниматор).

Содержание темы: Создание усложненного движения (из 3 и более кадров): постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге; создание рисунков-кадров и их сохранение; ввод кадров в программу, раскадровка, запись, воспроизведение.

Практика: Работа в видеоредакторе: Открытие созданных файлов; раскадровка имеющихся файлов-кадров, их повторение в циклическом порядке; установление временных рамок воспроизведения; запись и сохранение клипа. Воспроизведение.

8. Графические возможности MS WORD.

Содержание темы: Знакомство с MS WORD. Работа с текстовыми и графическими объектами. Внедрение рисунков.

Операции с внедренным рисунком. Автофигуры. Объекты WordArt. Создание рисунка Paint внутри документа.

Практика: Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком.

9. Редактор Adobe Photoshop.

Содержание темы: Вводное занятие по программе Photoshop. Основные инструменты рабочего поля. Размер файла. Форматы графических файлов. Подготовка графических файлов для размещения в сети Интернет.

Практика: Настройка Photoshop. Добавление и удаление палитр. Создание документа. Работа с линейками. Инструменты выделения. Работа со слоями. Инструменты рисования. Работа с текстом. Инструменты заливки. Градиенты. Сохранение нового изображения. Редактирование фотографий при помощи простых инструментов. Изменение масштаба просмотра изображения при помощи инструмента Zoom. Инструменты размытия. Работа с фильтрами. Установка дополнительных фильтров. Цветокоррекция. Фотоколлаж. Контрольная работа.

10. Графические возможности MS Publisher.

Содержание темы: Знакомство с MS Publisher. Объекты печатного издания. Работа с текстовыми и графическими объектами. Внедрение рисунков. Объекты WordArt.

Практика: Макетирование бумажных моделей. Автофигуры. Операции с внедренным рисунком.

11. Заключительное занятие.

Содержание темы: Подготовка итоговых проектных работ.

Практика: Конкурс на лучшую работу.

Практика: Защита творческих проектов.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1 Календарный учебный график

(Приложение 1)

2.2 Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение:

лаборатория с мультимедийными компьютерами класса (не менее десяти рабочих мест), локальная сеть, подключение к сети Интернет, сканер, принтер, проектор, web-камера, микрофон, доска, столы, стулья;

программное обеспечение:

- ✓ Учебные компьютерные программы (демонстрационно-обучающие программы; различные слайд-фильмы).
- ✓ Операционная система.
- ✓ Клавиатурный тренажер.
- ✓ Интегрированное офисное приложение, включающее: текстовый редактор, программу разработки презентаций, публикаций.
- ✓ Растровый и векторный графические редакторы.
- ✓ Звуковой редактор.
- ✓ Система оптического распознавания текста.
- ✓ Мультимедиа проигрыватель.
- ✓ Почтовый клиент.
- ✓ Браузер.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы:

Информационное обеспечение:

- «Единое окно доступа к образовательным ресурсам» - <http://windows.edu/ru>
- «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» - <http://school-collektion.edu/ru>
- «Федеральный центр информационных образовательных ресурсов» - <http://fcior.edu.ru>, <http://eor.edu.ru>
- Фестиваль педагогических идей "Открытый урок" <http://festival.1september.ru/>
- Архив учебных программ и презентаций <http://www.rusedu.ru/>

- Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» <http://www.ict.edu.ru>
- Сетевые компьютерные практикумы по курсу Информатика компании «Кирилл и Мефодий» <http://webpractice.cm.ru/>
- Образовательный мультимедиа-курс компании «Кирилл и Мефодий» - «Мир информатики» 1-4 год обучения
- Учебно-методический комплекс по информатике для (5–9) классов Л.Л.Босовой
- Компьютерный практикум в электронном виде с комплектом электронных учебных средств <http://kpolyakov.spb.ru/school/probook.htm>

2.3 Формы аттестации

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие **виды контроля**:

входной контроль (сентябрь) - содержание исходного уровня знаний учащихся по выбранному виду деятельности.

промежуточный контроль (декабрь) - содержание изученного программного материала за полугодие.

итоговый контроль (май) - содержание дополнительной общеобразовательной программы за учебный год.

Входной контроль проводится в форме собеседования или устного опроса. **Промежуточный и итоговый контроль** проводится в форме тестирования или выполнения творческих заданий, проектов.

2.4 Оценка планируемых результатов

Мониторинг освоения программы представляет собой оценку качества усвоения содержания программы.

Критерии оценки результативности не должны противоречить следующим показателям: **высокий уровень** - успешное освоение учащимися более 85 % содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации; **средний уровень** - успешное освоение учащимися от 50% до 84% содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации; **низкий уровень** - успешное освоение учащимися менее 50% содержания дополнительной образовательной программы, подлежащей аттестации. Результаты мониторинга фиксируются в аналитической справке (Приложение 2).

Оценочные материалы (см. Приложение 3)

2.5 Методические материалы

При организации занятий учебной программы в системе дополнительного образования необходимо учитывать специфику данной формы образования, состоящую в том, что мотивация к изучению материала основывается на личном желании обучающегося, а не на положительной отметке, поэтому занятия должны быть запоминающимися и крайне полезными для осознания практического применения изученного.

Описание методов обучения:

При организации учебного процесса по данной программе необходимо использовать личностно-ориентированные, групповые и проектные технологии, позволяющие создать атмосферу заботы, сотрудничества и сотворчества.

В зависимости от специфики содержания учебного материала и с учетом психофизиологических особенностей обучающихся следует выбирать различные методы обучения и соответствующие им приемы организации учебно-воспитательного процесса, а именно:

Метод	Приемы		Примеры использования
	преподавания	обучения	
Репродуктивный	Устный и письменный опрос. Игра.	Выполнение заданий по образцу. Повторение информации.	При изучении графических редакторов и пр. используются карточки-задания с инструкцией по его выполнению
Объяснительно-иллюстративный	Беседа Сообщение Объяснение Показ действий	Просмотр, прочтение, прослушивание.	При изучении нового материала по всем разделам учебной программы используются обучающие программы, мультимедийные презентации, электронные учебники и справочники.
Частично-поисковый	Самостоятельная работа с элементами исследования. Деловая игра. Конкурс.	Доклады на заданную тему. Защита рефератов. Решение познавательных задач.	Для закрепления изученного материала выполняются задания поискового характера, например, сравнить типы графических изображений.
Проблемный	Постановка проблемы. Создание и разрешение проблемной	Осмысление учебного материала. Составление сценария	Выполнение лабораторных работ. Выполнение творческих заданий.

	ситуации. Анализ полученного решения.	анимационного ролика.	
Исследовательский	Консультация. Анализ известных фактов. Управление исследовательской деятельностью.	Осознание учебной проблемы. Самостоятельное выдвижение гипотезы по решению задачи. Проведение эксперимента.	Проводятся занятия по методу проектов, результатом которых являются творческие работы учащихся: статические изображения, анимационные ролики.

Описание технологий: используется технологии дифференцированного, развивающего, проблемного, здоровьесберегающего, индивидуального и группового обучения, исследовательской, игровой и проектной деятельности, технологии ТРИЗ.

Формы организации учебного занятия:

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие – исследование. Обучающимся предлагается создать рисунки в векторном и растровом редакторах и провести ряд действий, после чего заполнить таблицу своих наблюдений. Учащимся предлагается создать рисунок в растровом редакторе и сохранить его с разным расширением, посмотреть что изменилось, выводы записать на листок.

Практикум – это общее задание для всех учащихся группы, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между педагогом и ребенком, что позволяет учащимся быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.

Заключительное занятие, завершающее тему – защита проекта. Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

Список литературы

Литература для педагогов

1. О.М. Гущина, Н.Н. Казаченок. Компьютерная графика и мультимедиа технологии. - Тольятти: Изд-во ТГУ, 2020.
2. Софья Козлова. Детям про компьютеры, 2020.

Литература для родителей

3. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. — СПб.: Питер, 2021. — 128 с.: ил. — (Серия «Вы и ваш ребенок»).

Литература для детей

4. С. Шапошникова. Введение в Scratch. Цикл уроков по программированию для детей, 2019.
5. Видеоуроки по Scratch.
https://www.youtube.com/watch?v=jkojGcvJubQ&list=PL2_WTnP_CpnuiOlpGDcJWYqoSCXAGgUws

Приложение 1. Календарный учебный график

№ занятия	Дата	Дата	Тема	Количество часов		Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
				Теория	Практика				
Вводное занятие. (2 ч)									
1			Правила т/б и поведения в кабинете. Роль компьютерной техники в повседневной жизни.	1	1	согласно утверждённому расписанию	презентация	4	собеседование
Основы компьютерной грамотности. (16 ч)									
2			Компьютер – универсальная машина для работы с информацией. Носители информации.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	опрос
3			Основные устройства компьютера.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
4			Элементы пользовательского интерфейса.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
5			Создание новой, переименование папки, файла; упорядочивание, стирание файлов в папке.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
6			Компьютерные программы.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
7			Понятие алгоритма.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
8			Схематическая запись алгоритма.	1	1	согласно утверждённому расписанию	работа с обучающим и программами	4	игр-соревнование
9			Создание блок-схем.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
Основы фотодизайна и современная фототехника. (8 ч)									
10			Основы изобразительной грамоты. Основы композиции.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа	4	опрос
11			Жанры фотографии. Устройство фотоаппарата.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	тестирование

12			Цифровые и аналоговые фотокамеры. Объективы. Вспышки.	1	1	согласно утверждённому расписанию	семинар	4	опрос
13			Носители фотографического изображения. Фотосъёмка.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	турнир
Цифровая обработка изображений на компьютере. (18 ч)									
14			Знакомство с графическим редактором Paint.NET.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, практикум	4	опрос, контрольное задание
15			Связь между размером изображения и разрешением.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
16			Создание нового документа. Изменение размера холста и размера изображения.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
17			Инструменты выделения, перемещения и масштабирования.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
18			Инструменты рисования. Панель «Палитра». Панель «Журнал».	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
19			Создание текста.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
20			Слои: добавление/удаление, создание копии, объединение, перемещение, свойства.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
21			Меню «Коррекция». Меню «Эффекты».	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
22			Индивидуальная творческая работа.	1	1	согласно утверждённому расписанию	семинар	4	выставка
Создание компьютерных презентаций, анимаций. (14ч)									
23			Знакомство с PowerPoint. Рабочее поле Power Point, инструменты, панели.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, практикум	4	опрос, контрольное задание
24			Размещение текста на слайдах. Работа с фоном.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
25			Настройка анимации в презентации.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
26			Конструирование с помощью Power Point.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание

27			Виды и основные принципы создания мультфильмов.	1	1	согласно утверждённому расписанию	интегрированное занятие	4	опрос, контрольное задание
28			Этапы работы над созданием мультфильма.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	творческое задание
29			Покадровое рисование элементов анимации.	1	1	согласно утверждённому расписанию	семинар	4	выставка
Пропедевтика программирования со Scratch. (20ч)									
30			Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, практикум	4	опрос, контрольное задание
31			Понятия спрайта, сцены, скрипта.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	взаимозачет
32			Блочная структура программы.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, исследование	4	опрос, контрольное задание
33			Систематизация данных библиотек и сцен.	1	1	согласно утверждённому расписанию	лабораторное занятие	4	взаимозачет
34			Линейные алгоритмы.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	опрос, контрольное задание
35			Циклические алгоритмы.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, практикум	4	взаимозачет
36			Параллелизм в программной среде.	1	1	согласно утверждённому расписанию	исследование	4	опрос, контрольное задание
37			Ветвление в алгоритмах. Цикл пока.	1	1	согласно утверждённому расписанию	лабораторное занятие	4	взаимозачет
38			Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
39			Интерактивные проекты. Игры.	1	1	согласно утверждённому расписанию	конференция	4	защита проекта
Видео-редактор (программа-аниматор). (12ч)									
40			Создание усложненного движения (из 3 и более кадров)	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
41			Постановка проблемы, ее анализ, создание набросков-планов на бумаге.	1	1	согласно утверждённому расписанию	исследование	4	контрольное задание
42			Создание рисунков-кадров и их сохранение.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание

43			Ввод кадров в программу, раскадровка, запись, воспроизведение.	1	1	согласно утверждённому расписанию	исследование	4	контрольное задание
44			Работа в видеоредакторе.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
45			Выставка детского творчества.	1	1	согласно утверждённому расписанию	семинар	4	зачетная работа
Графические возможности MS WORD. (10ч)									
46			Знакомство с MS WORD.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, практикум	4	контрольное задание
47			Работа с текстовыми и графическими объектами.	1	1	согласно утверждённому расписанию	творческая мастерская	4	контрольное задание
48			Внедрение рисунков. Операции с внедренным рисунком.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
49			Автофигуры. Объекты WordArt.	1	1	согласно утверждённому расписанию	творческая мастерская	4	контрольное задание
50			Создание рисунка Paint внутри документа.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	зачетная работа
Редактор Adobe Photoshop. (34 ч)									
51			Вводное занятие по программе Photoshop.	1	1	согласно утверждённому расписанию	беседа, практикум	4	компьютерное тестирование
52			Основные инструменты рабочего поля.	1	1	согласно утверждённому расписанию	рассказ, исследование	4	опрос, контрольное задание
53			Настройка Photoshop.	1	1	согласно утверждённому расписанию	лабораторное занятие	4	компьютерное тестирование
54			Добавление и удаление палитр.	1	1	согласно утверждённому расписанию	интегрированное занятие	4	контрольное задание
55			Работа с линейками. Инструменты выделения.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
56			Работа со слоями.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
57			Инструменты рисования.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание
58			Работа с текстом.	1	1	согласно утверждённому расписанию	лабораторное занятие	4	контрольное задание
59			Инструменты заливки.	1	1	согласно утверждённому расписанию	практикум	4	контрольное задание

						ю			
60			Градиенты.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	интегрирова нное занятие	4	опрос, контрольн ое задание
61			Редактирование фотографий при помощи простых инструментов.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	практикум	4	контрольн ое задание
62			Инструменты размытия.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	практикум	4	контрольн ое задание
63			Работа с фильтрами.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	лабораторно е занятие	4	контрольн ое задание
64			Установка дополнительных фильтров.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	практикум	4	контрольн ое задание
65			Цветокоррекция.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	интегрирова нное занятие	4	контрольн ое задание
66			Фотоколлаж.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	практикум	4	итоговая работа
67			Конференция.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	семинар	4	защита проекта
Графические возможности MS Publisher. (8 ч)									
68			Знакомство с MS Publisher.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	беседа	4	опрос
69			Объекты печатного издания.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	лабораторно е занятие	4	контрольн ое задание
70			Работа с текстовыми и графическими объектами.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	лабораторно е занятие	4	контрольн ое задание
71			Внедрение рисунков. Объекты WordArt.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	разработка проекта	4	зачетная работа
Заключительное занятие. (2 ч)									
72			Итоговое занятие. Конференция.	1	1	согласно утверждённ ому расписани ю	Творческая мастерская	4	Защита проектов, выставка
всего				72	72				
итого				144					

Приложение 2.

Аналитическая справка по результатам мониторинга дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений _____ учебный год

Сроки: _____

Цель: _____

Задачи: _____

Формы проведения мониторинга:

-тестирование;

На основании годового плана МБУ ДО Центр детского (юношеского) научно-технического творчества и Положения о мониторинге дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений проведен мониторинг дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений.

Итоги мониторинга освоения учебной программы за первое полугодие показали, что учащимися всех объединений материал по всем общеобразовательным программам усвоен.

Всего обследовано _____ учащихся - _____ объединение.

Вывод: мониторинг дополнительной общеобразовательной программы учащимися объединений за первое полугодие _____ учебного года показал следующие результаты:

высокий уровень – _____%,

средний уровень – _____%,

низкий уровень – _____%

Итоговая ведомость к аналитической справке

Мониторинг дополнительной общеобразовательной программы _____

_____ уч.год группа ____

ФИО педагога

	Ф.И. учащегося	Форма мониторинга			Средний балл			За год	
		"Опрос"	"Опрос"	"Опрос"	Средний балл				
		входной контроль	1 полугодие	2 полугодие	входной контроль	1 полугодие	2 полугодие		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
ИТОГО		входной контроль		1 полугодие		2 полугодие		за год	
уровень обученности		кол-во	%	кол-во	%	кол-во	%	кол-во	%
высокий		0	0,00%	0		3	75,00%	0	0,00%
средний		3	25,00%	0		1	25,00%	4	100,00%
низкий		9	75,00%	0		0	0,00%	0	0,00%
не аттестовано		0	0,00%	0		0	0,00%	0	0,00%

<p>0- не аттестован</p> <p>1- Н - низкий уровень, менее 50%</p> <p>2- С – средний уровень, 84%-50%</p> <p>3- В – высокий, 100%-85%</p>
--

Входной контроль (собеседование)

1. Назовите устройство компьютера, предназначенное для обработки информации.

- Внешняя память;
- Оперативная память;
- Процессор;
- Монитор;
- Клавиатура.

2. Назовите устройства, предназначены для ввода информации в компьютер.

- Принтер;
- Процессор;
- Монитор;
- Сканер;
- Графопостроитель;
- Джойстик;
- Клавиатура;
- Мышь;
- Микрофон;
- Акустические колонки;
- Дискета.

3. Назовите специальные клавиши.

- {End};
- {Пробел};
- {Shift};
- {Home};
- {Esc};
- {PageUp};
- {↑};
- {Enter};
- {→}.

4. Назовите элементы рабочего стола.

- Кнопка Пуск;
- Кнопка Закрывать;
- Кнопка Свернуть;
- Панель задач;
- Корзина;
- Строка заголовка;
- Строка меню;
- Значок Мой компьютер.

5. Назовите устройство, где программы и данные хранятся и после выключения компьютера.

- Внешняя память;
- Оперативная память;
- Процессор;
- Монитор;
- Клавиатура.

6. Назовите устройства, предназначенные для вывода информации.

- Принтер;
- Процессор;
- Монитор;
- Сканер;
- Графопостроитель;
- Джойстик;
- Клавиатура;
- Мышь;
- Микрофон;
- Акустические колонки;
- Дискета.

7. Назовите клавиши управления курсором.

- {End};
- {Пробел};
- {Shift};
- {Home};
- {Esc};
- {PageUp};
- {↑};
- {Enter};
- {→}.

8. Назовите элементы окна программы.

- Кнопка Пуск;
- Кнопка Закреть;
- Кнопка Свернуть;
- Панель задач;
- Корзина;
- Строка заголовка;
- Строка меню;
- Значок Мой компьютер.

1 полугодие «Основы цифровых технологий»

1. Устройства, позволяющие получать видеоизображение и фотоснимки непосредственно в цифровом (компьютерном) формате – это:
 - а) монитор*
 - б) сканер*
 - в) цифровые камеры*
 - г) принтер*

2. Как с английского переводится слово media?
 - а) среда;*
 - б) много;*
 - в) мало;*
 - г) движение.*

3. Какой компьютер будет считаться мультимедийным?
 - а) при наличии колонок;*
 - б) при наличии проектора;*
 - в) при наличии DVD привода;*
 - г) при наличии всего перечисленного.*

4. Для вывода графического изображения используют...
 - а) монитор*
 - б) графопостроитель*
 - в) принтер*
 - г) модем*

5. Минимальный участок изображения, для которого можно задать цвет называется...
 - а) формат*
 - б) пиксель*
 - в) анимация*
 - г) графика*

6. Простейшие программные средства иллюстративной графики называются редакторами...
 - а) графическими*
 - б) математическими*
 - в) расчетными*
 - г) текстовыми*

7. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет...
 - а) пиксель*
 - б) формат*
 - в) анимация*
 - г) графика*

8. Получение движущейся картинки на дисплее называется...
 - а) пиксель*
 - б) формат*
 - в) анимация*
 - г) графика*

9. Технологию, позволяющую получать объемные изображения, называют...
 - а) трехмерной*
 - б) растровой*
 - в) векторной*
 - г) линейной*

10. Изображения, формирующиеся из описания рисунков в виде набора команд для построения простейших графических объектов (линий, окружностей, дуг и т.д.), называются...

- а) растровыми
- б) векторными
- в) трехмерными
- г) линейными

11. Изображения, формирующиеся из точек различного цвета (пикселей), которые образуют строки и столбцы, называются...

- а) векторными
- б) растровыми
- в) трехмерными
- г) линейными

12. В чем преимущество GIF-анимации?

- а) позволяет хранить в одном файле несколько различных изображений;
- б) позволяет хранить в одном файле изображения и музыку;
- в) в использовании индексированных цветов;
- г) занимает маленький объем памяти.

13. Выберите все возможные варианты ответов:

К стандартным растровым графическим форматам относятся:

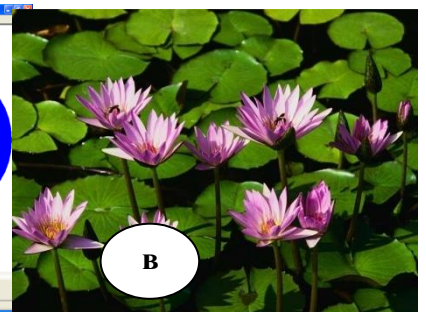
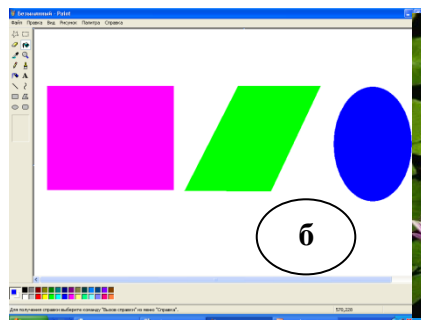
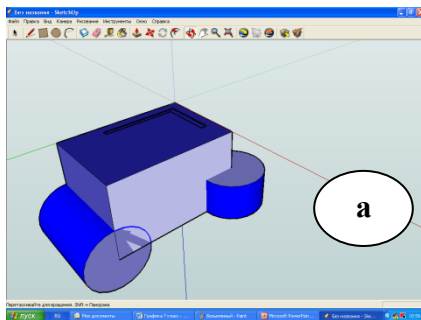
- а) *Vmr*
- б) *Txt*
- в) *Jpeg*
- г) *Doc*

14. Перед выполнением любой операции над фрагментом изображения его необходимо...

- а) выделить
- б) вычислить
- в) сохранить
- г) переместить

15. Выберите правильный вариант ответа:

Определите трехмерное изображение



2 полугодие «Основы цифровых технологий»

1. Устройство, способное считывать графическую информацию и переводить ее в цифровую форму – это:

- а) монитор б) сканер в) модем г) принтер

2. Абзац – это:

- а) фрагмент текста, заканчивающийся нажатием на клавишу Enter б) текст, начинающийся с отступа в) текст, начинающийся несколькими пробелами г) одна строка текста

3. К операциям форматирования абзаца относятся:

- а) выравнивание, межстрочный интервал, задание отступа б) начертание, размер, цвет, тип шрифта в) удаление символов г) копирование фрагментов текста

4. Power Point - это ...

- а) анимация, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов б) программа, предназначенная для подготовки презентаций и слайд-фильмов в) текстовый редактор г) программа, предназначенная для редактирования текстов и рисунков.

5. Элементы интерфейса Power Point

- а) заголовок, меню, строка состояния, область задач и т.д. б) слово, абзац, строка в) Экран монитора г) Системный блок

6. Как выйти из режима просмотра презентации?

- а). F5 б) ESC в) ENTER г) DELETE

7. Какое расширение имеет файл презентации?

- а). *.txt б) *.ppt, *.pptx, *.odp в) *.doc, *.docx, *.odt г) *.bmp

8. В презентации можно использовать:

- а) оцифрованные фотографии; б) звуковое сопровождение; в) документы, подготовленные в других программах; г) все выше перечисленное.

9. Вам нужно, чтобы смена слайдов происходила автоматически. Вы выберете в меню:

- а) Демонстрация → смена слайдов б) Демонстрация → настройка анимации в) Сервис → настройка г) Вставка → гиперссылка

10. Укажите программу для работы с видео.

- а) Adobe Premiere Pro; б) Fine Reader; в) Fox Pro; г) Sound Forge.

11. Растровый графический редактор предназначен для

- а) создания чертежей б) построения в) построения г) создания и

графиков

диаграмм

редактирования
изображений

12. Палитрами в графическом редакторе являются...

- | | | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|------------------|
| а) линия, круг,
прямоугольник | б) выделение,
копирование, вставка | в) карандаш,
кисть, ластик | г) наборы цветов |
|----------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|------------------|

13. Из сочетания каких цветов складывается на экране вся красочная палитра, основанная на методе кодирования RGB?

- | | | | |
|-----------------------------|----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| а) Белый, черный,
серый; | б) Красный, голубой,
зеленый; | в) Синий, зеленый,
красный; | г) желтый,
малиновый, синий. |
|-----------------------------|----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|

14. Метод кодирования цвета CMYK, как правило, применяется:

- | | | | |
|---|---|--|---|
| а) При хранении
информации в
видеопамяти; | б) При кодировании
изображений,
выводимых на экран
цветного дисплея; | в) При
сканировании
изображений; | г) При организации
работы на
печатающих
устройствах. |
|---|---|--|---|

15. В каких случаях формат GIF имеет преимущество перед форматом JPEG?

- | | | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|---|---|
| а) для размещения в In-
ternet | б) для маленьких
изображений | в) для более
точной
цветопередачи | г) для картинок с
четкими границами и
однотонными областями |
|-----------------------------------|---------------------------------|---|---|

Приложение 4.

План воспитательной работы

ЦЕЛЬ: развитие творческой личности на основе формирования коммуникативной культуры и поддержки творческих устремлений воспитанников в индивидуальной и совместной деятельности.

ЗАДАЧИ:

- Создавать условия для сохранения и укрепления здоровья учащихся;
- воспитание чувства личной ответственности за принятое решение и полученный результат,
- поддержка творческой активности учащихся,
- создание благоприятного нравственного климата межличностных отношений в коллективе;
- воспитывать культуру поведения, общения, труда, любовь к России;
- Привлечение родителей к работе с детьми.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ И ДЕЛА КОЛЛЕКТИВА

№	Образ жизни/Здоровье	Дата	Примечание
1.	Инструктаж по ТБ Правила поведения в чрезвычайных ситуациях.	Сент.	
2.	Цикл бесед «Кубань - родная, казачий край»	Сент.	
3.	Беседа «День начала космической эры человечества»	Октябрь	
4.	Беседа из цикла «Воинская слава России»	Октябрь	300 лет назад (1723) Пётр I заложил крепость Кронштадт. 80 лет назад (1943) завершилась битва за Кавказ. 80 лет назад (1943) началась Керченско-Эльтигенская десантная операция советских войск по овладению Керченским полуостровом – одна из крупнейших десантных операций Великой Отечественной войны.
5.	Беседа «Безопасность в сети Интернет»	Октябрь	30 октября - Всероссийская акция безопасности в сети Интернет
6.	Беседа из цикла «Здоровый образ жизни» «О вреде курения»	Ноябрь	
7.	Муниципальный конкурс творческих работ «Милая мама»	Ноябрь	29 ноября – День матери
8.	Беседа из цикла «Воинская слава России»	Декабрь	День победы русской эскадры под командованием П. С. Нахимова над турками у мыса Синоп (1853 г.)
9.	Беседа из цикла «Великие достижения России»	Декабрь	
10.	Выставка «Мастерская Деда Мороза»	Декабрь	
11.	«Урок цифры»	В течение учебного года	
12.	Цикл бесед, конкурсов посвященных дню детских изобретений	Январь	4-10 Неделя науки и техники для детей и юношества 17.01 День детских изобретений, или День детей-изобретателей
13.	Беседа из цикла «Воинская слава России»	Январь Февраль	23 января – освобождения Армавира от немецко-фашистских захватчиков (1943 год); 27 января – 80 лет со дня освобождения советскими войсками города Ленинграда от блокады его немецко-фашистскими войсками (1944 год); 2 февраля: день разгрома советскими войсками немецко-фашистских войск в Сталинградской битве (1943 год);

14.	Беседа из цикла «Великие ученые России»	Февраль	8 февраля 190 лет со дня рождения русского учёного Д.И. Менделеева
15.	Международные образовательные STEM-соревнования по робототехнике «Лига исследований»	Февраль	
16.	Внутрикружковые соревнования (конкурсы): посвященные Дню Защитника отечества	Февраль	
17.	Беседа из цикла «Великие ученые России»		165 лет со дня рождения изобретателя радио, русского ученого А.С. Попова (1859-1906)
18.	Конкурс-фестиваль научно-технического творчества детей и молодежи южно-федерального округа России по механотронике и робототехнике «Юные робототехники – инновационной России»	Март	
19.	Региональная научно-практическая конференция «Физика в условиях научно-технического прогресса»	Март	
20.	Муниципальная олимпиада по компьютерным технологиям «IT-Планета»	Март	
21.	Беседа «Покорители космоса»	Март	90 лет со дня рождения советского лётчика-космонавта Юрия Гагарина (9.03.1934)
22.	Муниципальный конкурс цифрового творчества и 3D-моделирования «Мечты о космосе»	Апрель	12 апреля (1961 г.) - первый полёт человека в космос – полёта Ю.А.Гагарина
23.	Научно-практическая конференция	Май	
24.	Итоговая выставка учащихся	Май	
25.	Участие в мероприятиях по плану Центра	в теч. года	