

Администрация городского округа Кинешма

Управление образования

155800 Ивановская обл. г. Кинешма, ул. 50летия Комсомола д.20

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования

«Центр внешкольной работы» городского округа Кинешма

155800 Ивановская обл. г. Кинешма, 3-ий Трудовой пер. д.4 тел.5-55-92

Принята на заседании
педагогического совета

«30» 05 2023 г.
Протокол № 4



Утверждаю:

Директор МБУ ДО «ЦВР»
Е.В. Смольникова

«30» 05 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«IT-start»

срок реализации программы 2 года
возраст детей 10-14 лет
уровень программы: базовый

Документ подписан
электронной подписью

Сертификат: 00E7161F526D9A33AECE0DB6C289C41DC

Владелец: Смольникова Елена Валерьевна

Действителен: с 24.01.2023 до 18.04.2024

Автор-составитель:
Иванова Елена Викторовна
педагог дополнительного образования

г. Кинешма 2023г.

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты образовательного процесса	19
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	22
2.1. Календарный учебный график	22
2.2. Условия реализации программы	22
2.3. Формы аттестации (подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы)	23
2.4. Оценочные материалы	24
2.5. Методические материалы	28
Список литературы	31

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Сегодня в системе общего образования современного человека изучение компьютерных технологий рассматривается, как важнейший компонент, играющий значимую роль в решении одной из приоритетных задач образования – развитии познавательной активности, формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков и основных психических качеств обучающихся.

Однако, сейчас большинство людей осваивают компьютерную технику и информационные технологии, изучают графические программы не потому, что они им необходимы, а просто для общего развития, чтобы шагать в ногу со временем.

В современном мире умение представить себя и свою работу очень важно, поэтому дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«IT-start»** отражает потребности обучающихся.

В педагогической деятельности среди информационных технологий особое место занимают так называемые мультимедийные технологии.

Мультимедиа – это способ ярко, эффективно и понятно рассказать о сложных процессах и продуктах, привлечь внимание и произвести нужное впечатление.

Изучение мультимедиа технологий –это отличный способ открыть у юных дарований творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«IT-start»** имеет техническую направленность.

Программа направлена на получение основных информационно-коммуникационных компетентностей (овладение обучающимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности) и развитие

интеллектуальных и творческих способностей детей средствами мультимедиа технологий.

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1.Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г.;

2.Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р);

3.Стратегией развития воспитания в Российской Федерации (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р);

4.Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196);

5.Приказом от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196»;

6.Постановлением Главного государственного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 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. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2. 3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека

факторов среды обитания» (вместе с СанПиН 1.2.3685-21 «Санитарные правила и нормы ...»);

8. Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09- 3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые программы).

Новизна образовательной программы заключается в приобщении обучающихся к активной информационной деятельности на основе использования компьютерной техники, для развития его личности, его творческих и интеллектуальных способностей, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности и в повседневной жизни.

Актуальность образовательной программы заключается в том, что она направлена на формирование творческой личности, живущей в современном мире. Творческие проекты собственного производства обладают мощным потенциалом. Это необычное хобби поможет детям почувствовать себя увереннее, определиться со своими будущими целями, понять вечные жизненные ценности.

Педагогическая целесообразность изучения программы «IT-start» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Отличительная особенность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «IT-start» – развитие творческих способностей детей с помощью современных компьютерных технологий. Еще одной отличительной особенностью программы является применение игровой

технологии на занятиях, позволяющей обучающимся быть лично причастным к функционированию изучаемого явления.

В процессе обучения используется нетрадиционный подход, основанный на подборе увлекательных программ, соревнованиях между группами, конкурсах: «Лучший рисунок в графическом редакторе», «Самая креативная визитка в текстовом редакторе», проектной деятельности.

Мультимедиа – комплекс программных и аппаратных средств, позволяющих пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графикой, текстом, звуком, видео), организованными в виде единой информационной среды.

Программа «**IT-start**» ориентирована на возрастные возможности детей 10 – 14 лет. В группу входит не более 15 человек. Состав группы постоянный. В объединение «**IT-start**» принимаются все желающие по заявлению родителей.

Программа рассчитана на два года обучения. Количество учебных часов – 144 часа в год. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, включают теоретическую и практическую часть.

Форма обучения - очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Уровень реализации программы- базовый

1.2 Цель и задачи программы

Целью образовательной программы «IT-start» является формирование интереса обучающихся к изучению современных информационных технологий через систематические занятия в объединении «**IT-start**».

Цель образовательной программы достигается через решение поставленных задач:

Предметные (обучающие) задачи:

-сформировать знания о процессах получения, преобразования, хранения, использования информации и на этой основе раскрыть обучающимся значение информационных технологий в развитии современного общества;

-сформировать практические навыки работы на компьютере, путем поиска, хранения, обработки графической информации;

-формировать умение планировать свою деятельность;

-дать представление о возможности соединения разнотипной информации в одном электронном документе, используя графические программы;

-познакомить с принципами работы создания визиток, буклетов, календарей, коллажей, открыток и других графических работ;

- обучить рекламе, фотомонтажу, обработке цифровых фотографий;

-сформировать восприятие обучающимися учебного материала, осмысление связей и отношений в объектах изучения.

Метапредметные (развивающие) задачи:

- развитие воображения и художественного вкуса;

-развитие у обучающихся практических навыков работы со стандартным программным обеспечением – текстовые, графические редакторы, инструментальные программные средства, поддерживающие использование мультимедиа технологии;

-развитие познавательного процесса у ребят, умения обобщать, анализировать, сравнивать, активизация творческой деятельности обучающихся;

-развитие теоретических знаний и практических навыков в области мультимедийного проекта.

Личностные (воспитательные) задачи:

-воспитание научного мировоззрения, умения четко организовать самостоятельную и групповую работу, воспитание чувств товарищества, взаимопомощи;

- воспитывать личностные качества (активность, самостоятельность, аккуратность в работе);
- формирование активной жизненной позиции.

1.3 Содержание программы

Сегодняшний уровень развития мультимедиа-технологий позволяет создавать не только красочные статические открытки, но и разнообразные интерактивные и анимационные презентации. Создание профессиональных видеоизображений в современном мире является одним из актуальных процессов, которое наиболее интересно и увлекательно для обучающихся при работе с ПК. Результатом (продуктом) таких операций обычно является полноценный видеофайл, скомпилированный из различных фильмов, фотографий и музыки при помощи различных профессиональных и любительских программ.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практику, демонстрации. Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ, оценка. Наиболее подходящая форма оценки – презентации, защита работ, выступление перед зрителями.

Программа «**IT-start**» рассчитана на современных школьников, в том числе и для ребят младшего школьного возраста, которая позволит подготовить их к жизни и работе в условиях информационно развитого общества.

Учебный план «IT-start» (144 часа)

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	
1	Вводное занятие. Общие сведения о ПК Техника безопасности при работе с ПК	2	2		беседа
2	Работа с ПК и введение в информатику.	4	2	2	Фронтальный опрос Практическая работа
3	Устройство компьютера	6	4	2	Текущий Практическая работа
4	Текстовый редактор Блокнот	4	1	3	Текущий Практическая работа
5	Текстовый редактор WordPad	4	2	2	Текущий Практическая работа
6	Текстовый редактор Microsoft Word.	6	4	2	Практическая работа итоговое тестирование
7	Изучение графических возможностей текстового редактора	8		8	Текущий Практическая работа
8	Компьютерный практикум	6		6	Текущий Творческая работа
9	Компьютер и программное обеспечение. Краткий обзор программ для создания и обработки изображений	2	2		Беседа фронтальный опрос
10	Графический редактор Microsoft Paint. Назначение и возможности программы	4	2	2	Текущий Практическая работа

11	Редактирование рисунков	6		6	Текущий
12	Точные построения графических объектов	6		6	Текущий Практическая работа
13	Преобразование рисунка	4		4	Практическая работа
14	Творческая работа	8		8	Творческая работа
15	Графический редактор PowerPoint. Основное назначение программы	8	4	4	Текущий Практическая работа
16	Технология создания презентаций	16	2	14	Практическая работа Итоговое тестирование
17	Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологий	10		10	Творческая работа
18	Сеть интернет	8		8	Текущий Практическая работа
19	Интегрированная творческая среда ЛогоМиры 3.0	30	10	20	Текущий Практическая работа Творческая работа
20	Мониторинг сформированности УУД	2		2	Работа по карте самоконтроля
	ИТОГО	144	35	109	

Учебный план «IT-start» (144 часа)

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2		Беседа, опрос
2	Работа с изображениями в AdobePhotoshop	34	10	24	Текущий Практическая работа Итоговое

					тестирование
3	Создание творческой работы в программе PhotoshopCS	6		6	Творческая работа
4	Работа с видео и изображениями в программе WindowsMovieMaker	32	10	22	Текущий Практическая работа Итоговое тестирование
5	Создание творческого проекта в программе WindowsMovieMaker	6		6	Творческая работа
6	Flash-анимация и мультипликация в программах AdobeFlash CS и «Мульти-Пульти»	54	10	44	Текущий Практическая работа Итоговое тестирование
7	Создание творческого проекта в мультипликация в программах AdobeFlash CS и «Мульти-Пульти»	6		6	Творческая работа «Создание простой анимации, представление своего продукта»
8	Профориентационная работа	2	2		Конкурсная программа
9	Мониторинг сформированности УУД	2		2	Работа по карте самоконтроля
	ИТОГО	144	34	110	

Содержание учебно-тематического плана 1 год обучения

Тема 1 «Вводное занятие»(2 часа)

Теория

Общие сведения о ПК. Основная терминология. Назначение основных устройств компьютера. Правила поведения на занятиях и во время перерыва. Инструктаж проведения техники безопасности во время занятия.

Тема 2 « Работа с ПК и введение в информатику» (2 часа)

Теория

Знакомство с компьютером (устройства ввода, вывода, память внутренняя, внешняя процессор). Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Практика

Выполнение действий при настройке аппаратных и программных средств компьютера с помощью панели управления и панели задач.

Тема 3 « Устройство компьютера» (6 часов)

Теория

Знакомство с клавиатурой. Алфавитные клавиши. Обучение работе с манипулятором «мышь» (левая и правая кнопка). Заглавные и прописные символы русского алфавита. Цифровые клавиши. Числа и цифры. Знаки и символы: «+»; «-»; «=». Клавиши управления курсором. Клавиши: пробел, Shift, Enter, Backspace, Delete. Системный блок: процессор, жёсткий диск, оперативная память, карта памяти

Практика

Клавиатурный тренажер (режим ввода букв, цифр). Практическая работа по теме.

Тема 4 « Текстовый редактор Блокнот» (4 часа)

Теория

Знакомство с программой. Основное назначение программы.

Практика

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение. Практическая работа по теме.

Тема 5 « Текстовый редактор WordPad» (4 часа)

Теория

Знакомство с программой. Основное назначение программы.

Практика

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки. Практическая работа по теме.

Тема 6 «Текстовый редактор MicrosoftWord» (6 часов)

Теория

Знакомство с текстовым редактором WORD. Знакомство с Панелью инструментов. Горячие клавиши.

Практика

Создание и редактирование текста. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы.

Тема 7 «Изучение графических возможностей текстового редактора» (8 часов)

Теория

Знакомство с текстовым редактором WORD. Знакомство с Панелью инструментов. Горячие клавиши. Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа.

Практика

Объекты текстового документа и их параметры. Приёмы работы с графическими элементами текстового редактора. Практическая работа по теме.

Тема 8 «Компьютерный практикум» (6 часов)

Практика

Выполнение практических работ по изученному материалу. "Турнир скоропечатников"(самостоятельная работа ребят. Набор текста, разного уровня сложности. Редактирование текста.

Тема 9 «Компьютер и программное обеспечение. Краткий обзор программ для создания и обработки изображений» (2 часа)

Теория

Классификация программного обеспечения, их разновидности. Понятие компьютерной графики. Основные способы представления изображений (простейшие программы для создания и обработки изображений)

Практика

Тема 10 «Графический редактор Microsoft Paint. Назначение и возможности программы» (4 часа)

Теория

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты.

Практика

Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Практическая работа по теме.

Тема 11 «Редактирование рисунков» (6 часов)

Теория

объяснение теоретического материала идет в ходе выполнения практического задания.

Практика Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 12 «Точные построения графических рисунков» (6 часов)

Теория

объяснение теоретического материала идет в ходе выполнения практического задания.

Практика

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы. Практическая работа по теме.

Тема 13 «Преобразование рисунка» (4 часа)

Теория

объяснение теоретического материала идет в ходе выполнения практического задания.

Практика

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка

Тема 14 «Творческая работа» (8 часов)

Практика

Знакомство с темой творческой работы, обсуждение с педагогом.

Создание творческой работы «Композиция из мозаики»

Тема 15 «Графический редактор PowerPoint. Основное назначение программы» (8 часов)

Теория

Возможности и область использования приложения PowerPoint . Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Практика

Применение теоретического материала на практике.

Тема 16 «Технология создания презентаций» (16 часов)

Теория

Объяснение теоретического материала идет в ходе выполнения практического задания.

Практика

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации. Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Итоговое тестирование.

Тема 17 «Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологий» (10 часов)

Практика

Знакомство с темой проекта, обсуждение выбранной темы с педагогом.

Создание презентации.

Тема 18 «Сеть Интернет» (8 часов)

Теория

Что такое интернет: значение в жизни человека, возможности. Правила безопасной работы в сети интернет.

Практика

Электронная почта, создание личной почты и правила безопасной работы с почтой, социальные сети, сайты школы и др.

Тема 19 «Интегрированная творческая среда ЛогоМиры 3.0»(30 часов)

Теория

Объяснение теоретического материала идет в ходе выполнения практического задания.

Знакомство с программой, интерфейс программы, технические приемы.

Практика

Применение изученного материала на практике.Выполнение этапов по созданию и обработке проекта. Итоговое тестирование

Тема 20 «Мониторинг сформированности УУД (2 часа)

Практика

Работа по карте самоконтроля.

Содержание учебно-тематического плана 2 года обучения

Тема 1 «Вводное занятие» (2 часа)

Режим работы объединения, правила поведения учащихся. Ознакомление с программой второго года обучения. Организационные вопросы. Вводный инструктаж по правилам техники безопасности в кабинете вычислительной техники. Опрос.

Тема 2 Работа с изображениями в AdobePhotoshop (34 часа)

Теория

Компьютерная графика: растр и вектор. Загрузка изображений. Изменение масштаба отображения. Включение координатных линеек. Создание области выделения. Обрезка с поворотом области выделения. Устраняем эффект «красных глаз» заменой цвета. Настройка тонового диапазона с помощью диалога. Отмена выполненных операций с помощью палитры.

Практика

Загрузка изображений. Инструменты программы. Слияние двух картинок. Техника рисования. Создание рамок. Работа с текстурами. Работа с текстом. Делаем из чёрно-белой фотографии цветную. Состариваем фото. От фотографии – к картине, написанной маслом. Фото в стиле гляцевых журналов. Рисуем лазерный диск. Рисуем электронные часы. Придаём фотографии трёхмерный объём.

Тема 3 «Создание творческой работы в программе PhotoshopCS»(6 часов)

Практика

Знакомство с темой проекта, обсуждение выбранной темы с педагогом. Создание проекта.

Тема 4 «Работа с видео и изображениями в программе WindowsMovieMaker» (32 часа)

Теория

Знакомство с программой. Импортирование файлов мультимедиа. Понятие о раскадровке. Раскадровка ролика. Обрезка клипов по шкале

времени. Понятие о видеопереходах и видеоэффектах, и работа с ними. Сохранение проекта. Выбор настроек и способ записи.

Практика

Создание клипов. Добавление клипов на раскадровку. Обрезка клипов. Разделение и объединение заданных клипов. Обрезка клипов по шкале времени. Создание видеопереходов, видеоэффектов, названий. Добавление, изменение и удаление видеопереходов. Упорядочение по имени, продолжительности, по дате съемки. Выбор параметров сохранения фильмов.

Тема 5 «Создание творческого проекта в программе WindowsMovieMaker»(6 часов)

Практика

Знакомство с темой проекта, обсуждение выбранной темы с педагогом.

Создание проекта

Тема 6 Flash-анимация и мультипликация в программах AdobeFlash CS и «Мульти-Пульти»(54 часа)

Теория

Знакомство с программой AdobeFlash CS, её предназначение. Рисование в программе. Работа с временной шкалой. Работа со слоями. Понятие символ в программе. Работа в программе Мульти-Пульти. История анимации и мультипликации. Разработка сценария мультфильма. Выбор фона, актера. Анимация актера. Действия актера. Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста.

Практика

Рисование в программе. Работа со слоями. Анимация движения. Анимация движения нескольких объектов. Анимация формы. Работа с текстом. Преобразование объектов. Покадровая анимация. Однослойная составная графика. Использование библиотеки объектов. Основы интерактивности. Использование графики, созданной в других программах. Добавление звукового сопровождения. Добавление видео. Анимация

посредством интерполяции движения. Анимация посредством интерполяции форм. Сложные задачи анимации.

Тема 7 Создание творческого проекта в мультипликация в программах AdobeFlash CS и «Мульти-Пульти»(6 часов)

Практика

Творческая работа «Создание простой анимации». Представление своего продукта в объединении. Самопрезентация. Участие в конкурсах.

Тема 8. Профориентационная работа (2 часа)

Практика

Конкурсная программа: «В мире удивительных профессий».

Тема 9 «Мониторинг сформированности УУД (2 часа)

Практика

Работа по карте самоконтроля.

1.4 Планируемые результаты образовательного процесса

Освоение программы «IT-start» обеспечивает достижение следующих ***планируемых результатов.***

В результате изучения материала обучающиеся

Должны знать:

- правила техники безопасности;
- основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- виды информации и действия с ней;
- назначение и возможности графического редактора Paint;

PhotoshopCS;

- возможности текстового редактора WORD;
- назначение и работу программы PowerPoint; MovieMaker;
- Этапы работы над проектом;
- основные приемы работы в сети Интернет;

- работу электронной почты

Должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- овладеть основными навыками работы с компьютером (поиск, обработка, хранение информации);
- использовать программы графических редакторов для реализации своих творческих идей;
- запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- Работать с программами Word, Paint, Power Point; MovieMaker; Photoshop CS

- создавать презентацию, используя все возможности PowerPoint;
- создавать видео-проекты, используя возможности MovieMaker;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

Метапредметные результаты

- уметь организовать свое рабочее место;
- учиться работать по предложенному педагогом плану;
- уметь выражать свои мысли на бумаге и устно;
- уметь логически рассуждать, слушать и понимать устную и письменную речь, открывать что-то новое, делать выбор и принимать решения;
- учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку своей деятельности на занятии;

- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя дополнительный материал, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую, самостоятельно выполнять творческие задания
- учиться согласованно работать в группе;
- уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

2.1. Календарный учебный график

	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Начало и конец учебного года	Каникулы
1-й год обучения	36	72	1 сентября – 31 мая	Июнь, июль, август
2-й год обучения	36	72	1 сентября – 31 мая	Июнь, июль, август

2.2. Условия реализации программы

Программа «IT-start» реализуется на базе учреждения дополнительного образования, обладающего необходимым уровнем кадровых, материально-технических и учебно-методических ресурсов.

Для успешной реализации программы необходимо соблюдать ряд условий:

- наличие индивидуальных компьютеров для возможности индивидуальной работы каждого обучающегося;
- наличие дидактических материалов, методических пособий;
- возможность выхода в интернет;
- программы для создания презентаций, видео, творческих проектов.

Методическое и дидактическое обеспечение:

- дидактические материалы;
- методические пособия;
- мультимедийные презентации.

Техническое обеспечение:

- оборудованный компьютерный класс

- экран;
- мультимедийный проектор;
- ПК с принтером;
- ксерокс.

Учебно-практическое обеспечение:

- инструменты и материалы : основные комплектующие компьютерного класса, CD – диски, USB-флеш-накопитель, учебные программы.

2.3.Формы аттестации (подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы)

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие формы контроля: *стартовый контроль, промежуточный контроль и итоговый контроль*, которые осуществляются следующим образом:

- *стартовый контроль* проводится в начале учебного года. Отслеживается исходный уровень подготовленности обучающихся в форме опроса и выполнения практических заданий.
- *промежуточный контроль* - два раза в год проводится мониторинг результатов обучения по дополнительной образовательной программе. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися материала в форме индивидуального наблюдения, опроса, зачетные творческие работы в форме мини-проектов (после пройденного материала). Показателями оценки являются предметные, личностные универсальные учебные действия.
- *итоговый контроль* проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определения уровня усвоения образовательной программы каждым ребенком.

Формы подведения итогов реализации программы:

- создание собственных документов, рефератов;
- рисунков, творческих работ;
- презентаций по выбранной теме;
- участие в различных конкурсах.

Формы контроля: опрос, тестирование, викторины, практические работы, творческие работы обучающихся.

2.4 Оценочные материалы

В данном разделе отражается перечень (пакет) диагностических методик, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов обучения.

Тест по мультимедийным технологиям.

1. Мультимедиа - это ...

1) Объединение в одном документе звуковой, музыкальной и видеоинформации, с целью имитации воздействия реального мира на органы чувств

2) Постоянно работающая программа, облегчающая работу в неграфической операционной системе

3) Программа "хранитель экрана", выводящая во время долгого простоя компьютера на монитор какую-нибудь картинку или ряд анимационных изображений

4) Терминальное соединение по коммутируемому телефонному каналу

2. В чем состоит разница между слайдами презентации и страницами книги?

1). в количестве страниц

2). Переход между слайдами осуществляется с помощью управляющих объектов

3). На слайдах кроме текста могут содержаться мультимедийные объекты

4). Нет правильного ответа

3. Браузер – это

1). программа просмотра гипертекстовых документов

2). компьютер, подключенный к сети

3). главный компьютер в сети

4). устройство для подключения к сети

4. Основной принцип кодирования звука - это...

1). Дискретизация

2). Использование максимального количества символов

3). Использовать аудиоадаптер

4). Использование специально ПО

5. Важная особенность мультимедиа технологии является:

1). анимация

2). многозначность

3). интерактивность

4). оптимизация

6. К аппаратным средствам мультимедиа относятся:

1). колонки, мышь, джойстик

2). Дисковод, звуковая карта, CD-ROM

3). плоттер, наушники

4). монитор, мышь, клавиатура

7. Телекоммуникация – это...

1). общение между людьми через телевизионные мосты;

2). общение между людьми через телефонную сеть;

3). обмен информацией на расстоянии с помощью почтовой связи;

4). технические средства передачи информации.

8. Домен – это...

1). Часть адреса, определяющая адрес компьютера пользователя в сети;

- 2).название программы для осуществления связи между компьютерами;
- 3).название устройства, осуществляющего связь между компьютерами;
- 4).единица измерения информации.

9. Для подключения к интернету ноутбука в поезде целесообразно использовать:

- 1).спутниковый канал
- 2). ADSL
- 3). GPRS
- 4).оптоволокно

10. При подключении к Интернету любой компьютер получает:

- 1).доменное имя
- 2). IP- адрес
- 3).доменное имя и IP- адрес
- 4).сервер

11. Процесс воспроизведения звуковой информации, сохраненной в памяти ЭВМ:

- 1). Акустическая система - звуковая волна - электрический сигнал – аудиоадаптерпамятьЭВМ
- 2). Двоичный код - память ЭВМ - аудиоадаптер - акустическая система - электрический сигнал - звуковая волна
- 3). Память ЭВМ - двоичный код - аудиоадаптер - электрический сигнал - акустическая система - звуковая волна
- 4). электрический сигнал - акустическая система- память ЭВМ - двоичный код- звуковая волна

12. Звуковая плата с возможностью 16-битного двоичного кодирования позволяет воспроизводить звук с...

- 1). 8 уровнями интенсивности
- 2). 16 уровнями интенсивности
- 3). 256 уровнями интенсивности
- 4). 65 536 уровнями интенсивности

13. 24-скоростной CD-ROM-дисковод...

- 1).имеет 24 различных скорости вращения диска
- 2).имеет в 24 раза большую скорость вращения диска, чем односкоростной
- 3).имеет в 24 раза меньшую скорость вращения диска, чем односкоростной CD-ROM
- 4).читает только специальные 24-скоростные CD-ROM-диски

14. Наибольший информационный объем будет иметь файл, содержащий...

- 1). 1 страницу текста
- 2).черно-белый рисунок 100x100
- 3).видеоклип длительностью 1 мин.
- 4).аудиоклип длительностью 1 мин.

15. Служба FTP в Интернете предназначена:

- 1).для создания, приема и передачи web-страниц;
- 2).для обеспечения функционирования электронной почты;
- 3).для обеспечения работы телеконференций;
- 4).для приема и передачи файлов любого формата;

16. CSS необходим для:

- 1).сокращения кода html;
- 2).для вставки гиперссылки;
- 3).просмотра сайтов с телефона;
- 4).вставки изображения.

17. При написании стиля CSS используется регистр:

- 1).все строчные;
- 2).все прописные;
- 3). Любой;
- 4).начинать с прописных.

18. Публикация ролика в Flash MX осуществляется командой

- 1). File>Publish

2). File> Import

3). File> Print

19. Каждый отдельный документ, имеющий собственный адрес, называется:

1). Web-страницей

2). Web-сервером

3). Web-сайтом

4). Web-браузером

2.5. Методические материалы

Программа «IT-start» состоит из следующих основных разделов:

- Введение. Общие сведения о ПК;
- Компьютер и ПО;
- Текстовый редактор MicrosoftWord и его графические возможности;
- Графический редактор MicrosoftPaint;
- Программа PowerPoint и Microsoft MovieMaker;
- Программа PhotoshopCS;
- Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологий.

Включенный в программу материал понятен и интересен для различных категорий обучающихся. А обширный спектр возможностей графических программ поможет раскрыть творческий потенциал ребят, удовлетворить любознательность и познавательные интересы каждого. Поэтому основная задача педагога – выбрать формы и методы организации учебной деятельности, которые должны соответствовать поставленной цели – развитию личности обучающегося.

Интерес к изучению во многом зависит и от того, как проходят занятия. Даже на самых хороших занятиях элемент обязательности сдерживает развитие увлеченности предметом. Поэтому на данных занятиях нужно как можно шире применять нетрадиционные формы и методы организации учебного процесса.

Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической. Занятия в объединении носят практический характер.

Алгоритм учебного занятия:

- I. Организация начала занятия.
- II. Теоретическая часть.
- III. Практическая часть.
- IV. Подведение итогов, окончание занятия.

Формы проведения занятий разнообразны:

- вводное;
- традиционное, игровое;
- теоретическое, практическое;
- занятия-ознакомления, беседы,
- усвоения, применения на практике,
- повторения, обобщения и контроля полученных знаний;
- демонстрационная, допускается индивидуальная работа, фронтальная, групповая.

Также используются различные методы проведения занятий:

- словесные,
- методы практической работы,
- игровые,
- наглядный метод обучения.

Программа «IT-start» построена для обучающихся любого уровня развития, включая «нулевой».

При составлении программы учитывались возрастные особенности обучающихся, один и тот же материал по-разному преподается в зависимости от возраста и субъективного опыта обучающихся.

В основу обучения по программе «IT-start» положены принципы:

- принцип актуальности;
- принцип доступности;
- постепенное накопление знаний, умений, навыков;
- принцип связи теории с практикой;
- принцип индивидуально-творческой деятельности;
- принцип воспитывающего обучения;
- принцип развивающего обучения;
- принцип научности;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип наглядности;
- сознательности и активности.

Список литературы

Нормативные документы

1. Конвенция о правах ребенка (одобрена Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989) (вступила в силу для СССР 15.09.1990).
2. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р, утверждающее Концепцию развития дополнительного образования детей.
4. Федеральный закон «Об образовании в РФ» N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года с изменениями 2020 года.
5. Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 N 124-ФЗ (последняя редакция).

Литература для педагога.

1. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
3. Комягин В., Лендер С. Adobe Photoshop CS3 нуля. М.: Лучшие книги, 2011.
4. Леготина С. Н. Элективный курс. Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. Волгоград.: Корифей, 2006.
5. Леонтьев В.П. Персональный компьютер. М.: Просвещение, 2006.
6. Макарова В.В. Подарки своими руками с CorelDraw и Photoshop. СПб.: БХВ – Петербург, 2010.

7. Семакин И. Г., Хеннера Е. К. Информатика. Задачник-практикум в 2т.: Том 1.

М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 304 с.

8. Сионович С.В. Практическая информатика. СПб.: БХВ – Петербург, 2000.

9. Соловьева Л.Ф. Компьютерные технологии для учителя. СПб.: БХВ – Петербург, 2003.

10. Тур С.Н., Т.П.Бокучава. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1-4 классов. СПб.: БХВ – Петербург, 2002 год.

11. Усиков А. Я. Компьютерная графика и элементы мультимедиа. СПб.: БХВ – Петербург, 2006.

Литература для обучающихся и родителей

1. Денисов А. Интернет: самоучитель. СПб.: Питер, 2000

2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.

3. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: практикум. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011

4. Компьютер для детей, Москва, М.: АСТ-Пресс, 2003

Интернет - ресурсы

1. <http://www.metod-kopilka.ru/page-2-1-8-28.html>- лабораторно-практическая работа «Графические возможности текстового редактора Microsoft Word»
2. <http://windows.microsoft.com/ru-ru/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker>- «Приступая к работе с программой Windows Movie Maker»
3. www.metod-kopilka.ru
4. www.pedsovet.org

5. http://pandia.ru/text/category/prakticheskie_raboti/ - практическая работа
6. http://www.uroki.net/http://schoolinform.ucoz.ru/index/prakticheskie_raboty_v_powerpoint_2007/0-45 - сайт учителя информатики