

Управление образования городского округа Клин  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

**СОГЛАСОВАНО**  
с педагогическим советом  
протокол № 1  
от 28.08.2024 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор \_\_\_\_ Л.В. Марина  
Приказ от 02.09.2024 г. № 59-1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
**«КОМПЬЮТЕРНОЕ  
ТВОРЧЕСТВО»**

(стартовый, базовый уровень)

Возраст обучающихся: 7-13 лет  
Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:  
Андреева О.В.  
педагог дополнительного образования

г. Клин, 2024 г

## Пояснительная записка

Жизнь современного человека невозможно представить без персонального компьютера. Благодаря техническому прогрессу постоянно увеличивается количество людей, использующих персональный компьютер для разнообразных целей. Область применения компьютеров поистине огромна: персональные компьютеры прочно заняли свое место в профессиональной и учебной сфере деятельности. В современном мире компьютер не просто выполняет монотонную и рутинную вычислительную работу, но, обладая практически безграничными возможностями, является универсальным инструментом решения творческих задач.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерное творчество» имеет **техническую направленность**.

Базовые нормативно-правовые документы, учитываемые при разработке программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.;
- Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление от 28 сентября 2020 года № 28 Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Инструктивное письмо Министерства образования Московской области от 26.08.2013 № 10825 – 13 в/07 «Об изучении правил дорожного движения в образовательных учреждениях Московской области»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области (Приложение к письму Министерства образования Московской области №3597/21 от 24.03.2016 г.);
- Письмо Минобрнауки России от 14.05.2018 № 08-1184 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями о размещении на информационных стендах, официальных интернет-сайтах и других информационных ресурсах общеобразовательных организаций и органов, осуществляющих управление в сфере образования, информации о безопасном поведении и использовании сети «Интернет»);
- Устав МБУДО «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА».

**Актуальность** программы обусловлена социальной востребованностью обучения современным компьютерным технологиям, поскольку оно способствует лучшей адаптации в современном обществе и раскрытию творческого потенциала обучающихся. Государственной программой Российской Федерации «Информационное общество» (2011-2020 гг.) определена целевая задача – обеспечить технологический прорыв страны в использовании информации. Доминантой в развитии деятельности любого направления, в том числе образования становится цифровизация. Цифровая грамотность – это набор знаний и умений, необходимых для безопасного и эффективного использования информационных технологий и ресурсов Интернета, который включает в себя цифровое потребление, цифровые компетенции и цифровую безопасность. Одним из видов цифровой компетентности является информационная и медиакомпетентность: знания, умения, мотивация и ответственность, связанные с поиском, пониманием, организацией, архивированием цифровой информации, ее критическим

осмыслением и созданием материалов с использованием цифровых ресурсов (текстовых, изобразительных, аудио и видео). Таким образом, умение решать прикладные задачи с помощью компьютера является в настоящее время необходимым условием развития ребенка, подспорьем в обучении, дает возможность заявить о себе окружающим, помогает самоопределению, позволяет найти актуальные способы самовыражения и самопрезентации. Использование средств персонального компьютера особенно актуально для организации образовательного процесса в дополнительном образовании детей, поскольку позволяет ребенку расширить границы познаваемого мира, активизировать мышление и стремление к самостоятельному получению новых знаний. Компьютер перестает быть для ребенка просто игрушкой и становится инструментом для создания собственных проектов, которые могут иметь высокую социальную значимость.

Программа разработана на основе учебного пособия Адаменко М.В., Адаменко Н.И. «Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника»[1]. Данное пособие содержит информацию об устройстве компьютера, программном обеспечении и системе управления компьютером, об организации хранения данных и правилах работы с файлами и папками, знакомит читателей с некоторыми программами, которые могут понадобиться обучающимся для выполнения различных учебных задач. Данное пособие было переработано и модифицировано с учетом образовательных потребностей обучающихся творческого объединения «Компьютерное творчество». В учебно-тематический план были включены разделы, посвященные свободно распространяемым программным продуктам (кроссплатформенному редактору изображений «GIMP», редактору изображений «Paint.Net»); разделы, посвященные работе с анимацией; раздел, посвященный основным принципам работы с офисной техникой; значительно расширены разделы, освещающие принципы работы пакета «MicrosoftOffice», программы

«MicrosoftPaint»; включен раздел, посвященный изучению Правил дорожного движения (в количестве 7 часов).

Программа может быть использована для удовлетворения познавательных интересов и расширения имеющихся знаний и умений обучающихся по информатике и информационно-коммуникационным технологиям. Программа позволяет значительно расширить и дополнить знания, получаемые в общеобразовательных организациях, поскольку рассчитана на прикладные аспекты использования персонального компьютера, работу с готовыми программными продуктами. Программа обобщает и конкретизирует теоретические знания по информатике, подготавливая грамотного пользователя современных компьютерных технологий, а также дает возможность работать с компьютером пользователю, которому не знакомы основы программирования. Таким образом, освоение программы не требует специальных знаний, полученных до вступления в объединение.

**Цель программы** – формирование и развитие творческих способностей и технического мышления обучающихся посредством овладения современными технологиями работы с персональным компьютером и информацией.

**Задачи программы:**

***Личностные:***

- создать условия для формирования культуры использования современных информационно-коммуникационных технологий;
- создать условия для формирования ответственного отношения к здоровью при работе с персональным компьютером;
- создать условия для формирования и развития эстетического вкуса к современным видам искусства: компьютерной графике, полиграфии, анимации;

- создать условия для формирования уважительного отношения к разработчикам программного обеспечения и праву собственности на информацию.

***Метапредметные:***

- развить мотивацию обучающихся к саморазвитию и самостоятельному изучению современных компьютерных технологий;
- развить творческое воображение, математическое и образное мышление, речь и память;
- развить умение работать с различными источниками информации, умение классифицировать и обобщать, делать выводы и умозаключения.

***Предметные:***

- приобретение базовых знаний, умений и навыков, необходимых для работы с персональным компьютером, изучение характерных особенностей и возможностей операционной среды Windows;
- приобретение навыков использования программного обеспечения общего назначения для самостоятельной творческой деятельности;
- изучение основных принципов работы с векторной и растровой компьютерной графикой, компьютерной анимацией.

**Цель стартового уровня программы:** формирование и развитие творческих способностей обучающихся посредством овладения современными технологиями работы с персональным компьютером.

**Задачи стартового уровня программы:**

***Личностные:***

- создать условия для формирования навыков самоконтроля при работе за компьютером;
- создать условия для формирования навыков здорового образа жизни;
- создать условия для развития аккуратности, чувства вкуса, чувства гармонии, чувства цвета и композиции.

***Метапредметные:***

- развить мотивацию обучающихся к самостоятельному поиску информации;
- развить творческое воображение;
- развить умение применять полученные теоретические знания на практике.

***Предметные:***

- дать обучающимся минимальные базовые знания, умения и навыки, необходимые для работы в операционной среде «Windows»;
- дать обучающимся минимальные базовые знания, умения и навыки, необходимые для работы с компьютерной графикой;
- дать обучающимся минимальные базовые знания, умения и навыки, необходимые для работы с текстовой информацией;
- дать обучающимся минимальные базовые знания, умения и навыки, необходимые для создания презентаций и слайдшоу.

**Цель базового уровня программы:** выявление и развитие у обучающихся творческих способностей и интереса к компьютерному творчеству.

**Задачи базового уровня программы:**

***Личностные:***

- создать условия для формирования навыков безопасного использования современных информационно-коммуникационных технологий;
- создать условия для формирования ответственного отношения к здоровью при работе с персональным компьютером;
- создать условия для формирования и развития эстетического вкуса;
- стимулировать способность нестандартного решения поставленных задач.

***Метапредметные:***

- дать представление о взаимосвязи различных отраслей науки, техники и искусства при помощи компьютерных технологий;

- развить творческое воображение, математическое и образное мышление, речь и память,
- развить навыки поиска информации, умение пользоваться проверенными и безопасными интернет-источниками информации.

**Предметные:**

- обучить навыкам уверенного пользователя системы «Windows»;
- выработать умение пользоваться различными видами информации;
- выработать умение создавать и преобразовывать графическую (растровую и векторную) информацию;
- дать представление об основах программирования и создания двухмерной анимации.

**Отличительные особенности программы:**

1. Структура занятий построена таким образом, что теоретические знания обучающиеся получают одновременно с практикой, что является наиболее продуктивным и целесообразным для изучения информационно-коммуникационных технологий.
2. Работа на занятиях в творческом объединении носит прикладной характер, каждое занятие, как правило, имеет конечный результат в виде готовой творческой работы. Творческие работы, в свою очередь, формируют интерактивное портфолио обучающегося, которое может выступать в качестве средства обучения, диагностики успеваемости, инструмента самовыражения обучающегося.

**Адресат программы:** обучающиеся в возрасте 7-13 лет. Каждый обучающийся имеет право на доступ к любому из уровней сложности программы. Распределение по группам и уровням сложности производится в соответствии с результатами стартовой диагностики обучающихся.

**Возрастные особенности обучающихся:**

Период, краткая характеристика	Ведущая деятельность	Социальная ситуация развития	Ведущее новообразование
--------------------------------	----------------------	------------------------------	-------------------------



<p><b>7-10 лет</b>– период впитывания, усвоения, накопления знаний, максимально благоприятный для воспитательных воздействий. Доверчивое подчинение авторитету взрослого, повышенная восприимчивость, внимательность. Основные психические функции достигают достаточно высокого уровня развития, который станет базой для последующих качественных приобретений психики. Формируются все изгибы позвоночника, Крепнут связки, крупные мышцы, мелкая мускулатура отстает в развитии. Интенсивно растет сердечная мышца. Увеличиваются лобные доли головного мозга. Изменяется взаимоотношение возбуждения и торможения в пользу последнего, но возбудимость пока еще велика.</p>	<p>Учебная</p>	<p>Начало ориентации на сверстников.</p>	<p>Произвольность, рефлексия самосознание. Внутренний план действий соподчинение мотивов.</p>
<p><b>10-13 лет</b>–переход от детства к взрослости, показательны эмоциональная незрелость, недостаточно развитое умение контролировать поведение, соразмерять желания и возможности, внушаемость, желание самоутвердиться и стать взрослым. С другой стороны возрастает самостоятельность ребенка, более разнообразными и содержательными становятся отношения с другими людьми. Ярко выражена неустойчивость нервной системы, которая не всегда способна выдержать сильные или длительные раздражители, что вызывает состояние крайнего возбуждения или торможения.</p>	<p>Эмоциональное общение со сверстниками</p>	<p>Максимальная ориентация на сверстников</p>	<p>Чувство взрослости</p>

**Объем и сроки освоения программы:**

- стартовый уровень – 1 год, 72 часа в год,
- базовый уровень – 2 года по 144 часа в год.

Стартовый уровень предполагает минимальную сложность материала, предлагаемого для освоения программы, и может использоваться:

- как самостоятельный курс;
- как первая ступень – переход к базовому уровню программы;
- как дополнительная общеразвивающая программа для лагеря летнего отдыха и оздоровления детей.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности организации образовательного процесса:** образовательный процесс проходит в сформированных группах обучающихся разного возраста.

**Режим занятий:**

- для стартового уровня – 72 ч. в год, 2 занятия в неделю по 1 академическому часу в день;
- для базового уровня – 144 ч. в год, 2 занятия в неделю по 2 академических часа в день. Перерыв между занятиями – 15 мин.

Согласно СанПиН, в соответствии с количеством рабочих мест в компьютерном кабинете (7 шт.), во избежание одновременного нахождения двоих и более обучающихся на одном рабочем месте, целесообразно формирование обучающихся в группы по 7 человек.

**Планируемые результаты:**

***а) В результате освоения программы обучающийся должен:***

- знать основы компьютерной грамотности и использовать персональный компьютер в качестве инструмента решения прикладных задач;
- уметь создавать и обрабатывать графические и векторные изображения с помощью специального программного обеспечения, использовать персональный компьютер в качестве инструмента современного художника;
- знать и уметь применять основные технологии обработки текстовой информации;
- уметь пользоваться современной офисной техникой;

- уметь создавать презентаций и слайдшоу в соответствии с современными тенденциями дизайна презентаций, используя нестандартные шаблоны и самостоятельно созданные изображения;
- уметь работать с поиском в сети Интернет, знать основы безопасного поведения в сети, уметь пользоваться электронной почтой;
- иметь элементарные представления о программировании и языках программирования и их применении для создания анимации;
- уметь работать с настольными издательскими системами, создавать красочно оформленную печатную продукцию;
- знать основные принципы создания видеопродукции: мультфильмов, анимационных роликов и др.

***б) Компетенции и личностные качества, которые могут быть сформированы и развиты у обучающегося в результате освоения программы:***

- умение самостоятельно искать анализировать и отбирать необходимую информацию, организовывать, преобразовывать, сохранять и передавать ее;
- любознательность, активность, интерес к занятиям;
- терпение, воля, самоконтроль, самооценка;
- инициативность, нестандартность мышления, способность к генерации идей.

***в) Личностные, метапредметные и предметные ожидаемые результаты:***

***Личностные результаты:***

- принятие и освоение технологий работы с информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве;
- ответственное отношение к здоровью при работе с персональным компьютером;
- эстетический вкус.

***Метапредметные результаты:***

- сформированная мотивация обучающихся к саморазвитию и самостоятельному обучению;
- умение творчески мыслить, способность грамотно и красноречиво выражать свои мысли;
- умение классифицировать и обобщать, делать выводы и умозаключения.

***Предметные результаты:***

- уметь работать с персональным компьютером, в полной мере знать особенности и возможности операционной среды «Windows»;
- уметь использовать программного обеспечения общего назначения для самостоятельной творческой деятельности;
- знать современные особенности работы графического дизайнера, художника, программиста, издателя.

**В результате освоения стартового уровня программы обучающийся должен:**

- владеть терминологией и уметь выполнять основные операции в системе «Windows»;
- уметь создавать и обрабатывать изображения
- уметь применять технологии обработки текстовой информации.
- уметь создавать презентаций и слайдшоу.

**В результате освоения базового уровня программы обучающийся должен:**

- уметь работать с графической информацией;
- знать основные программные продукты, предназначенные для работы с графической информацией,
- уметь работать с векторной информацией.
- уметь создавать слайдшоу и презентации.
- уметь работать с настольными издательскими системами.
- уметь создавать двухмерные анимационные ролики
- знать основы программирования.

**Формы контроля:** зачет, творческая работа, выставка, конкурс.

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**  
аналитическая справка, грамоты и дипломы, готовые работы обучающихся, материалы анкетирования и тестирования, журнал посещаемости, интерактивное портфолио обучающихся.

В образовательной организации действует мониторинг уровня обученности и развития личностных качеств обучающихся, который проводится ежегодно с каждой группой. В результате мониторинга отслеживается уровень освоения программы и динамика обученности и развития каждого обучающегося по критериям, разработанным для каждого уровня сложности дополнительной общеразвивающей программы: 0-3 балла – низкий уровень, 4-7 – средний уровень, 8-10 – высокий уровень.

#### **Диагностика достижений обучающихся**

##### **Критерии умений и навыков (стартовый уровень программы)**

<b>Знания и умения</b>	<b>Нижний уровень 1-3 балла</b>	<b>Средний уровень 4-7 баллов</b>	<b>Высокий уровень 8-10 баллов</b>
Знание основ компьютерной грамотности	Имеет поверхностные знания	Знаком с терминологией и умеет выполнять основные операции в системе «Windows»	Владеет терминологией и умеет выполнять основные операции в системе «Windows», может объяснить свои действия.
Умение создавать и обрабатывать изображения	Не может самостоятельно открыть программу, бессистемно пользуется инструментами программы.	Способен самостоятельно создать изображение в программе Paint, знает назначение некоторых инструментов, но использует инструментарий программы не в полном объеме, неточно выполняет указания педагога.	Самостоятельно выполняет работу. Может сохранить готовый документ. Использует все изученные инструменты по назначению. Умеет выполнять работу аккуратно, подбирает гармоничные цветовые сочетания.
Умение применять технологии обработки текстовой информации.	Не может самостоятельно открыть программу, допускает ошибки и опечатки, не умеет	Способен самостоятельно создать текстовый документ, аккуратно набирает текст,	Самостоятельно выполняет работу. Может сохранить готовый документ. Знает названия

	пользоваться специальными клавишами для отбивки красной строки, перехода на следующую строку, добавляет лишние пробелы.	умеет его редактировать.	изученных вкладок и основных инструментов программы. Умеет редактировать и форматировать текст.
Умение создавать презентаций и слайдшоу.	Не может самостоятельно открыть программу, не умеет добавлять слайды.	Способен самостоятельно создать презентацию.	Самостоятельно выполняет работу. Может сохранить готовый документ. Знает названия изученных вкладок и основных инструментов программы. Самостоятельно придумывает надписи и заголовки, подбирает материал.

**Критерии умений и навыков  
(базовый уровень программы I год обучения)**

<b>Знания и умения</b>	<b>Нижний уровень 1-4 балла</b>	<b>Средний уровень 5-7 баллов</b>	<b>Высокий уровень 8-10 баллов</b>
Знание теории предыдущего уровня программы	Имеет поверхностные знания	Знаком с терминологией и умеет выполнять основные операции в системе «Windows».	Знаком с терминологией и умеет выполнять основные операции в системе «Windows», умеет создавать графические изображения и набирать тексты.
Умение использовать персональный компьютер в качестве инструмента решения прикладных задач	Имеет поверхностные знания	Знает некоторые особенности работы с файлами и папками в системе «Windows». Пользуется офисной техникой с помощью педагога.	Знает особенности работы с файлами и папками в системе «Windows», умеет уверенно пользоваться возможностями программы «Проводник». Умеет пользоваться офисной техникой и работать с внешними накопителями.

Знание технологий обработки текстовой информации	Не знает или путает названия вкладок и назначение основных инструментов программы.	Умеет редактировать и форматировать текст, умеет использовать функцию вставки объектов, знает назначение вкладки «Формат объекта», но пользуется ее возможностями не в полном объеме или с помощью взрослого.	Умеет оформлять текстовые документы, составлять маркированные и нумерованные списки, таблицы, умеет пользоваться возможностями программы «Word» для создания различных видов печатной продукции.
Умение использовать персональный компьютер в качестве инструмента художника	Бессистемно пользуется инструментами программ.	Умеет создавать изображения в программах «Paint» и «Paint.Net», испытывает трудности при работе со слоями.	Владеет терминологией; умеет создавать изображения в программах «Paint» и «Paint.Net», умеет работать в слоях, умеет пользоваться инструментом выделения
Умение создавать слайдшоу и презентации	Бессистемно пользуется инструментами программы «PowerPoint». Не знает или знает не в полном объеме названия и назначение вкладок и инструментов программы. Не используетнастройки дизайна, переходов и анимации слайда.	Умеет пользоваться возможностями программы «PowerPoint», испытывает трудности в применении анимации к объектам презентации.	Знает основные принципы составления презентаций, знает наименования и назначение вкладок программы «PowerPoint», умеет изменять внешний вид и структуру слайда, настраивать переходы и порядок анимации.
Умение работать в сети Интернет	Не знает ключевых понятийинформационной безопасности и основные виды угроз в сетевом пространстве или знает не в полном объеме, путает их. Бессистемно пользуется функцией поиска, не умеет создавать поисковые вопросы.	Знает ключевые понятия информационной безопасности и основные виды угроз в сетевом пространстве, испытывает умеренные трудности, связанные с поиском необходимой	Знает ключевые понятия информационной безопасности и основные виды угроз в сетевом пространстве, может их объяснить; умеет создавать грамотные поисковые запросы и скачивать

		информации. Умеет отправлять и принимать электронные письма.	необходимую информацию; умеет пользоваться электронной почтой, умеет выполнять ее несложные настройки.
--	--	--	--

**Критерии умений и навыков  
(базовый уровень программы II год обучения)**

<b>Знания и умения</b>	<b>Нижний уровень 1-4 балла</b>	<b>Средний уровень 5-7 баллов</b>	<b>Высокий уровень 8-10 баллов</b>
Знание теории предыдущего уровня программы.	Имеет поверхностные знания.	Знает теоретические основы предыдущего уровня сложности программы, но использует полученные знания на практике не в полном объеме.	Умеет использовать персональный компьютер в качестве инструмента решения прикладных задач, знает технологии обработки текстовой информации, умеет создавать рисунки и презентации, работать в сети Интернет.
Умение работать с графической информацией.	Имеет поверхностные знания. Испытывает трудности при создании творческой работы, плохо знает особенности программного обеспечения.	Знаком с особенностями растрового представления графической информации, знает назначение и использует не все изученные инструменты.	Знает и умеет объяснять особенности растрового представления графической информации. Знает особенности программного обеспечения для создания и редактирования графических изображений. Уверенно владеет инструментарием.
Умение работать с векторной информацией.	Имеет поверхностные знания. Испытывает трудности при создании творческой работы, плохо знает	Знаком с особенностями векторного представления графической информации, знает назначение и использует не все инструменты изучаемого программного обеспечения.	Знает и умеет объяснять особенности растрового представления графической информации. Знает особенности программного обеспечения для



	особенности программного обеспечения.		создания и редактирования графических изображений. Уверенно владеет инструментарием.
Умение создавать слайдшоу и презентации.	Умеет создавать презентации только на основании стандартных шаблонов.	Умеет создавать презентации на основании стандартных шаблонов, умеет их изменять и редактировать в соответствии с творческим замыслом.	Умеет создавать презентации с учетом современных тенденций дизайна презентаций и использованием нестандартных шаблонов оформления слайдов.
Умение работать с настольными издательскими системами.	Имеет поверхностные знания. Не понимает различия видов печатной продукции и их назначения.	Умеет создавать различные печатные изделия по готовым шаблонам.	Умеет создавать различные печатные изделия. Творчески и нестандартно подходит к созданию дизайна печатной продукции.
Создание двухмерной анимации	Имеет поверхностные знания. Плохо ориентируется в рабочем пространстве программы. Путает последовательность кадров и слоев.	Умеет создавать небольшие анимационные ролики. Испытывает незначительные трудности при раскадровке.	Знает историю и особенности создания рисованной анимации, умеет создавать небольшие анимационные ролики. Владеет понятийным аппаратом.
Знание основ программирования.	Испытывает трудности в построении алгоритмов. Путает основные понятия, неточно знает основные рабочие блоки программного обеспечения.	Знает понятия программирования, языков программирования. Испытывает незначительные трудности в построении алгоритмов. Умеет создавать несложные скрипты.	Знает понятия программирования, языков программирования. Умеет создавать скрипты.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:** аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики, аналитическая справка, выставка, презентация, конкурс, открытое занятие, творческий проект.

**Материально-техническое обеспечение:** компьютерный кабинет оборудован персональными компьютерами (7 шт.), принтером цветным струйным (1 шт.), принтером лазерным ч/б (1 шт.), интерактивной доской (1 шт.), наушниками (7 шт.), аудиоколонками (1 шт.).

**Информационное обеспечение:** выделенная сеть Интернет, компьютеры обучающихся объединены в локальную сеть компьютерного класса, аудиовизуальные материалы (презентации, фильмы, ролики) в соответствии с тематикой учебного плана, тренажеры и обучающие программы, учебная и периодическая литература.

**Кадровое обеспечение программы:** в реализации программы может быть занят один педагог, имеющий высшее профильное образование или профессиональную переподготовку по теме «Педагогика и психология дополнительного образования».

#### **Учебный план Стартовый уровень**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие, вводный инструктаж, правила безопасного поведения в компьютерном классе	1	1	-	Зачет
2.	Основы компьютерной грамотности	15	5	10	Зачет
3.	Создание и обработка изображений в графическом редакторе Paint	18	6	12	Зачет, выставка
4.	Технологии обработки текстовой информации	16	5	11	Зачет
5.	Создание презентаций и слайдшоу	15	5	10	Зачет, творческая работа
6.	Правила дорожного движения	7	2	5	Зачет
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	

#### **Содержание учебного плана стартового уровня программы**

### **Тема 1. Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе(всего: 1 ч.)**

**Теория (1 ч.):** Введение: структура дисциплины. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности, правила поведения в компьютерном кабинете. Профилактика нарушений здоровья при работе за компьютером. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. Организационные вопросы. Организация рабочего места. Стартовая диагностика обучающихся.

**Обучающиеся должны:** знать правила поведения в компьютерном кабинете, правильно организовывать рабочее место; знать правила дорожного движения.

### **Тема 2. Основы компьютерной грамотности (всего: 15 ч.)**

**Теория (5 ч.):** виды компьютеров, их устройство и назначение. Манипулятор «Мышь»: виды и назначение клавиш, «клик», «двойной клик», операции прокрутки, перетаскивания. Устройство ввода «Клавиатура». Изменение раскладки клавиатуры. Ввод прописных и строчных букв. Дополнительная цифровая клавиатура. Файловая система компьютера: «окно» программы, его свойства.

**Практика (10 ч.):** включение и выключение компьютера, выполнение упражнений на тренажерах мыши, клавиатуры. Игры «Спасение мяча», «Колобок», «Сапер». Создание папок и файлов.

**Обучающиеся должны:** уметь включать и выключать компьютер, знать основные составные части компьютера и их назначение, уметь пользоваться мышью и клавиатурой, создавать, перемещать и удалять файлы и папки, уметь вводить и изменять названия файлов и папок.

### **Тема 3. Создание и обработка изображений в графическом редакторе «Paint» (всего: 18 ч.)**

**Теория (4 ч.):** интерфейс программы «Paint»: вкладки, основные инструменты, масштаб и размер изображения, использование клавиш Shift, Delete.

**Практика (14 ч.):** создание и редактирование изображений в графическом редакторе «Paint». Выполнение упражнений «Елочки», «Снежинки», «Мозаика», «Космос».

**Обучающиеся должны:** знать особенности интерфейса программы «Paint», уметь выполнять несложные рисунки с помощью мыши (свободное рисование), уметь применять автофигуры, пользоваться заливкой, изменять настройки кистей.

#### **Тема 4. Технологии обработки текстовой информации (всего: 16 ч.)**

**Теория (6 ч.):** интерфейс программа «Блокнот», особенности набора и форматирование текста в программе «Блокнот». Текстовый процессор «Word»: окно программы, инструментарий. Особенности набора и форматирование текста в текстовом процессоре «Word». Вставка объектов и изображений

**Практика (10 ч.):** набор и форматирование небольшого по объему текста в программах «Блокнот» и «Word», изменение шрифта, размера и цвета надписи. Вставка готовых графических изображений в текст.

**Обучающиеся должны:** уметь применять текстовые редакторы для редактирования и форматирования текстов, уметь вставлять в документ объекты из других приложений.

#### **Тема 5. Создание презентаций и слайдшоу (всего: 15 ч.)**

**Теория (5 ч.):** основы проектирования презентаций. Программа для создания презентаций «PowerPoint»: окно программы, инструментарий.

**Практика (10 ч.):** создание презентации-портфолио творческих работ обучающихся.

**Обучающиеся должны:** знать особенности создания презентации, ее назначение. Уметь подбирать изображения для проекта и последовательно располагать их, придумывать заголовки слайдов. Уметь создавать в программе «PowerPoint» титульный лист и несколько слайдов, набирать заголовки и добавлять на слайды изображения. Уметь пользоваться стандартными шаблонами дизайна презентации.

## Тема 6.Правила дорожного движения (всего: 7 ч.)

**Теория (2 ч.):**проведение инструктажей по ПДД. Изучение правил дорожного движения. Составление безопасного маршрута до дома. Изучение правил безопасного поведения на улицах города и за городом. Изучение правила движения по пешеходным и велосипедным дорожкам. Изучение правил поведения в транспорте.

**Практика (5 ч.):** создание рисунков по тематике ПДДс использованием средств изученного программного обеспечения. Участие в играх и викторинах по тематике ПДД.

**Обучающиеся должны:**знать правила дорожного движения, уметь применять их на практике.

### Учебный план Базовый уровень(1 год обучения)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе.	1	1	-	Зачет
2.	Компьютер как инструмент решения прикладных задач	32	9	23	Зачет
3.	Технологии обработки текстовой информации	26	6	20	Зачет
4.	Компьютер как инструмент художника	37	9	28	Зачет, выставка
5.	Созданиеслайдшоу и презентаций	33	9	24	Зачет, творческая работа
6.	Работа в сети Интернет	8	3	5	Зачет
7.	Правила дорожного движения	7	2	5	Зачет
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>39</b>	<b>105</b>	

## **Содержание учебного плана базового уровня программы (I год обучения)**

### **Тема 1. Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе.**

**Теория (1 ч.):** Введение: структура дисциплины. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности, правила поведения в компьютерном кабинете. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. Организационные вопросы. Организация рабочего места. Профилактика нарушений состояния здоровья при работе за компьютером.

**Обучающиеся должны:** знать правила поведения в компьютерном кабинете, правильно организовывать рабочее пространство; знать правила дорожного движения.

### **Тема 2. Компьютер как инструмент решения прикладных задач (всего: 32 ч.)**

**Теория (9 ч.):** компьютер, его устройство и назначение, файловая система компьютера. Клавиатура: основные группы клавиш, назначение специальных клавиш, «горячие» клавиши, индикаторы режимов. Комбинирование мыши и клавиатуры. Особенности работы с оргтехникой, внешними накопителями.

**Практика (23 ч.):** отработка техники слепой печати на клавиатурном тренажере. Выполнение упражнений и тренировок по работе в системе Windows. Работа с оргтехникой: сканирование, копирование, печать. Отработка навыков работы с внешними накопителями (CD-дисками, USB-накопителями, жесткими дисками).

**Обучающиеся должны:** знать особенности работы с файлами и папками в системе Windows; уметь создавать, перемещать, копировать и удалять файлы и папки; уметь пользоваться программой «Проводник»: настраивать вид иконок, сортировать и группировать документы в папке. Уметь сканировать рисунки и документы, распечатывать изображения и тексты на принтере. Уметь работать с внешними накопителями.

### **Тема 3. Технологии обработки текстовой информации (всего: 34 ч.)**

**Теория (6 ч.):** особенности и принципы работы в текстовом процессоре «Word». Наименование и назначение вкладок программы. Вид и масштаб документа. Изменение параметров страницы. Форматирование текста. Вставка и форматирование объектов и изображений, объектов WordArt. Нумерованные и маркированные списки. Таблицы. Виды печатной продукции.

**Практика (28 ч.):** набор и форматирование текстов в текстовом процессоре «Word». Создание визитки, плаката, буклета и календаря в текстовом редакторе «Word». Печать готовых работ.

**Обучающиеся должны:** знать особенности интерфейса текстового процессора «Word», уметь оформлять текстовые документы, составлять маркированные и нумерованные списки, и таблицы, различать виды печатной продукции и понимать их назначение, уметь пользоваться возможностями программы «Word» для создания различных видов печатной продукции.

#### **Тема 4. Компьютер как инструмент художника (всего: 37 ч.)**

**Теория (9 ч.):** возможности графического редактора «Paint»: особенности работы с программой, основные инструменты программы, применение инструмента «Выделение», копирование фигур и частей рисунка. Возможности графического редактора «Paint.Net»: интерфейс программы, панели инструментов и их настройка, рабочая область программы. Понятие слоев и прозрачности. Понятие композиции рисунка. Цвет и оттенки цвета. Понятие градиента.

**Практика (28 ч.):** создание графических изображений и фотоколлажей в программе «Paint» с использованием инструмента «Выделение». Создание графических изображений и коллажей в программе «Paint.Net».

**Обучающиеся должны:** знать определения понятий «графика», «компьютерная графика», «слой», «прозрачность», «выделение», «коллаж»; уметь копировать, перемещать и удалять части рисунка; создавать несложные графические изображения в программах «Paint» и «Paint.Net» в

соответствии с творческим замыслом, в том числе с использованием инструментов выделения, уметь работать в слоях.

### **Тема 5.Создание слайдшоу и презентаций(всего: 33 ч.)**

**Теория (9 ч.):** Особенности проектирования презентаций в программе «PowerPoint». Настройки дизайна и анимации в программе «PowerPoint». Настройка порядка анимации. Вставка и форматирование текста, объектов и изображений.

**Практика (24 ч.):** создание презентации творческих работ обучающегося, тематических презентаций по выбору обучающегося. Создание интерактивных открыток.

**Обучающиеся должны:** знать основные принципы составления презентаций в программе «PowerPoint», знать наименования и назначение вкладок программы, изменять внешний вид и структуру слайда, настраивать переходы и анимацию. Составлять несложные алгоритмы эффектов анимации.

### **Тема 6.Работа в сети Интернет(всего: 8 ч.)**

**Теория (3 ч.):** ключевые понятия информационной безопасности обучающихся. Понятие «Интернет». Поисковые системы. Сайт, выбор сайта. Технологии скачивания информации. Электронная почта.

**Практика (5 ч.):** интерактивная игра «Безопасный интернет». Работа в сети интернет. Создание электронной почты. Знакомство с полезными сетевыми ресурсами.

**Обучающиеся должны:** знать ключевые понятия информационной безопасности и основные виды угроз в сетевом пространстве; уметь создавать грамотные поисковые запросы и скачивать необходимую информацию; уметь пользоваться электронной почтой.

### **Тема 7.Правила дорожного движения(всего: 7 ч.)**

**Теория (2 ч.):** проведение инструктажей по ПДД. Изучение правил дорожного движения. Составление безопасного маршрута из дома в образовательную организацию. Изучение правил безопасного поведения на



улицах города и за городом. Изучение правил движения по пешеходным и велосипедным дорожкам. Изучение правил поведения в транспорте.

**Практика (5 ч.):** создание рисунков, плакатов, презентаций по тематике ПДД с использованием средств изученного программного обеспечения.

Участие в играх и викторинах по тематике ПДД.

**Обучающиеся должны:** знать правила дорожного движения, уметь применять их на практике.

### Учебный план Базовый уровень(II год обучения)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе.	1	1	-	Зачет
2.	Графический редактор «Gimp»	40	15	25	Зачет, выставка творческих работ
3.	Векторный редактор «Inkscape»	24	8	16	Зачет, выставка творческих работ
4.	Программа презентаций «MicrosoftPowerPoint»	40	10	30	Зачет, творческая работа
5.	Настольная издательская система «MicrosoftPublisher»	16	4	12	Зачет, выставка творческих работ
6.	Создание двухмерной анимации в программе «Pencil2d»	8	2	6	Зачет, выставка творческих работ
7.	Введение в основы программирования в среде «Scratch»	8	2	6	Зачет
8.	Правила дорожного движения	7	2	5	Зачет
<b>ИТОГО:</b>		144	44	100	

## **Содержание учебного плана базового уровня программы (II год обучения)**

### **Тема 1. Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе (всего: 1 ч.)**

**Теория (1 ч.):** Введение: структура дисциплины. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности, правила поведения в компьютерном кабинете. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. Организационные вопросы. Организация рабочего места. Профилактика нарушений состояния здоровья при работе за компьютером.

**Обучающиеся должны:** знать правила поведения в компьютерном кабинете, правильно организовывать рабочее пространство; знать правила дорожного движения.

### **Тема 2. Графический редактор «Gimp» (всего 40 ч.)**

**Теория (15 ч.):** обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами. Классификация графических изображений. Понятие растра. Пикселя. Векторная и растровая графика. Демонстрация возможностей программы «Gimp».

**Практика (15 ч.):** создание и редактирование графических объектов. Возможности панели инструментов. Создание изображений с помощью панели инструментов. Работа с цветом. Выделяющие рамки. Инструмент «Штамп». Редактирование изображений. Слои. Дополнительные палитры. Создание изображений из нескольких слоев. Прозрачность слоев. Обработка готовых изображений. Редактирование и преобразование. Ретушь. Выполнение творческих работ с использованием графического редактора.

**Обучающиеся должны:** знать и уметь объяснять особенности растрового представления графической информации. Уметь применять графический редактор «Gimp» для создания и редактирования графических изображений.

### **Тема 3. Векторный редактор «Inkscape» (всего 24 ч.)**

**Теория (8 ч.):** обзор программного обеспечения для работы с векторными объектами. Понятие и область применения векторных изображений. Демонстрация возможностей программы «Inkscape».

**Практика (16 ч.):** рисование и редактирование фигур: прямоугольников, эллипсов, многоугольников. Работа с цветом, градиентная заливка. Выделение объектов. Копирование объектов. Работа с текстом. Выполнение творческих работ с использованием векторного редактора.

**Обучающиеся должны:** знать и уметь объяснять особенности векторного представления графической информации. Уметь применять графический редактор «Inkscape» для создания несложных векторных изображений.

#### **Тема 4. Программа презентаций «Microsoft PowerPoint» (всего 40 ч.)**

**Теория (10 ч.):** актуальные приемы оформления презентаций в программе «PowerPoint». Настройка порядка анимации и путей перемещения объектов. Вставка и форматирование текста, объектов и изображений. Цветовая схема презентации. Способы создания и использования собственных шаблонов дизайна слайдов. Настройка режима демонстрации.

**Практика (30 ч.):** создание презентации творческих работ обучающегося, тематических презентаций по выбору обучающегося.

**Обучающиеся должны:** уметь создавать презентации в программе «PowerPoint», с учетом современных тенденций дизайна презентаций и использованием нестандартных шаблонов оформления слайдов.

#### **Тема 5. Настольная издательская система «Microsoft Publisher»**

**(всего 16 ч.)**

**Теория (4 ч.):** макет страницы, общие графические элементы и объекты. Перемещение и группировка рисунков и объектов. Текстовые рамки. Таблицы.

**Практика (12 ч.):** создание различных видов публикаций в программе «Microsoft Publisher»: календарь, открытка, плакат, буклет, приглашение.

**Обучающиеся должны:** уметь создавать и распечатывать различные печатные изделия.

## **Тема 6. Создание двухмерной анимации в программе «Pencil2d»**

**(всего 8 ч.)**

**Теория (2 ч.):** интерфейс и особенности программы. Временная строка. Рисование. Добавление кадров. Функция `OnionSkinPreviousFrame`. Количество кадров в секунду. Сохранение и просмотр.

**Практика (6 ч.):** создание анимации прыгающего мяча.

**Обучающиеся должны:** знать особенности создания рисованной анимации, уметь создавать небольшие анимационные ролики.

## **Тема 7. Введение в основы программирования в среде «Scratch»**

**(всего 8 ч.)**

**Теория (2 ч.):** Знакомство со средой «Scratch». Понятие спрайта и объекта. Добавление движения и музыки.

**Практика (6 ч.):** игра «Кошки-мышки», «Танцующие спрайты».

**Обучающиеся должны:** знать, что такое программирование, языки программирования. Знать особенности среды «Scratch», основные понятия и блоки меню. Уметь создавать несложные скрипты.

## **Тема 8. Правила дорожного движения (всего: 7 ч.)**

**Теория (2 ч.):** проведение инструктажей по ПДД. Изучение правил дорожного движения. Составление безопасного маршрута из дома в образовательную организацию. Изучение правил безопасного поведения на улицах города и за городом. Изучение правил движения по пешеходным и велосипедным дорожкам. Изучение правил поведения в транспорте.

**Практика (5 ч.):** создание рисунков, плакатов, презентаций по тематике ПДД с использованием средств изученного программного обеспечения. Участие в играх и викторинах по тематике ПДД.

**Обучающиеся должны:** знать правила дорожного движения, уметь применять их на практике.

### Методическое обеспечение стартового уровня программы

№ п/п	Тема/кол-во часов	Методы обучения и воспитания	Формы организации образовательного процесса	Формы организации учебного занятия	Дидактические материалы	Форма подведения итогов по теме
1.	Вводное занятие, вводный инструктаж, правила безопасного поведения в компьютерном классе	Словесный, объяснительно-иллюстративный; стимулирование, мотивация, убеждение	Групповая	Беседа	Раздаточный материал по правилам поведения в компьютерном кабинете, инструкции по безопасности	Зачет
2.	Основы компьютерной грамотности	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал, технологические карты, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	Зачет
3.	Создание и обработка изображений в графическом редакторе Paint	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы рисунков	Выставка

4.	Технологии обработки текстовой информации	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы текстов	Зачет
5.	Создание презентаций и слайдшоу	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения	Зачет, творческая работа
6.	Профилактика безопасности дорожного движения	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия	Инструкции по ПДД, раздаточный материал, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	Зачет

### Методическое обеспечение базового уровня программы (I год обучения)

№ п/п	Тема/кол-во часов	Методы обучения и воспитания	Формы организации образовательного процесса	Формы организации учебного занятия	Дидактические материалы	Форма подведения итогов по теме
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе	Словесный, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение	Групповая	Беседа	Раздаточный материал по правилам поведения в компьютерном кабинете, инструкции по безопасности	Зачет
2.	Компьютер как инструмент решения прикладных задач	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал, технологические карты, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	Зачет
3.	Технологии обработки текстовой информации	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы текстов	Зачет

4.	Компьютер как инструмент художника	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы рисунков	Зачет, выставка
5.	Создание слайдшоу и презентаций	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения	Зачет, творческая работа
6.	Работа в сети Интернет	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	Зачет
7.	Профилактика безопасности	Словесный, наглядно-	Групповая, индивидуально-	Беседа, игра, практическое	Инструкции по ПДД, раздаточный	Зачет



	дорожного движения	практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	групповая	занятие, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия	материал, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	
--	--------------------	---	-----------	---	---	--

### Методическое обеспечение базового уровня программы (II год обучения)

№ п/п	Тема/кол-во часов	Методы обучения и воспитания	Формы организации образовательного процесса	Формы организации учебного занятия	Дидактические материалы	Форма подведения итогов по теме
1.	Вводное занятие. Вводный инструктаж. Правила безопасного поведения в компьютерном классе	Словесный, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение	Групповая	Беседа	Раздаточный материал по правилам поведения в компьютерном кабинете, инструкции по безопасности	Зачет
2.	Графический редактор «Gimp»	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение,	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы рисунков	Зачет, выставка творческих работ

		поощрение				
3.	Векторный редактор «Inkscape»	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, выставка, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы изображений	Зачет, выставка творческих работ
4.	Программа презентаций «MicrosoftPowerPoint»	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, открытое занятие	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения	Зачет, творческая работ
5.	Настольная издательская система «MicrosoftPublisher»	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал по тематике занятия, технологические карты, задания, упражнения, образцы печатной продукции	Зачет, выставка творческих работ
6.	Создание двухмерной	Словесный,	Групповая,	Беседа, игра,	Раздаточный	Зачет, выставка

	анимации в программе «Pencil2d»	наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	индивидуально-групповая	практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	материал по тематике занятия	творческих работ
7.	Введение в основы программирования в среде «Scratch»	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция	Раздаточный материал по тематике занятия	Зачет
8.	ПДД	Словесный, наглядно-практический, игровой, объяснительно-иллюстративный / стимулирование, мотивация, убеждение, поощрение	Групповая, индивидуально-групповая	Беседа, игра, практическое занятие, тренинг, наблюдение, лекция, дискуссия	Инструкции по ПДД, раздаточный материал, задания и упражнения, программы-тренажеры и компьютерные игры	Зачет

Для каждой группы ежегодно составляется календарный учебный график (см. приложение 1)

**Педагогические технологии, используемые на занятиях:** технология индивидуализации обучения, технология игровой деятельности, технология портфолио (см. приложение 2).



### **Список литературы для педагога**

1. Бордовская Н.В. Психология и педагогика. – СПб.: Питер, 2013. - 624 с.
2. Вершинин А. Создаем сайт самостоятельно. – Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero, 2018. – 70 с.
3. Айсманн Кэтрин. Маски и композиция в Photoshop / пер. с англ. Берштейн И.В. – М.: Вильямс, 2013. – 600 с.
4. Грибан О. Мастер презентаций. – Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero, 2016. – 260 с.
5. Дуванов А. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2005. – 275 с.
6. Зеньковский В.А. 3D-эффекты при создании презентаций, сайтов и рекламных видеороликов – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2011. – 512 с.
7. Каптерева А. Мастерство презентации. Как создавать презентации, которые могут изменить мир / пер. с англ. С. Кировой. – М.: Манн, Иванов и Фербер, Эксмо, 2012. – 336 с.
8. Роберт Шаффлботэм. Photoshop CC для начинающих. – М.: Эксмо-Пресс, 2017 – 272 с.
9. Скотт Келби. Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов. / пер. с англ. Иващенко В.С. – М.: Вильямс, 2018. – 368 с.
10. Стив Кэплин. 3D Photoshop. – М.: Эксмо-Пресс, 2014. – 256 с.
11. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие. – Москва: 2008. – 52 с.

### **Список интернет-источников для педагога**

1. <http://www.detionline.com> – информационно-аналитический журнал «Дети в информационном обществе».
2. <http://www.gimp.org> – бесплатный редактор с открытым исходным кодом для обработки фотографий, создания иконок, элементов графического дизайна и др. изображений: дистрибутив, документация и учебники (на английском языке).
3. <http://www.scribus.net> – приложение для визуальной верстки документов: дистрибутив, документация и учебники (на английском языке).
4. <http://www.inkscape.org/ru/> – профессиональный инструмент для работы с векторной графикой для Windows, Mac OS X и Linux: дистрибутив, документация и учебники.
5. <http://www.pencil2d.org> – открытое программное обеспечение для создания традиционной 2D-анимации и обработки графических изображений: дистрибутив, документация и учебники (на английском языке).

## Список литературы для детей и родителей

1. Адаменко М.В., Адаменко Н.И. «Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника». – Москва: ДИК-Пресс, 2016. – 438.
2. Антошин М. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-Пресс, 2007. – 160.
3. Блау М. Удивительный интернет. – Москва: ЗАО «ЭНАС-КНИГА», 2015. – 540 с.
4. Бондаренко С. Компьютер и ноутбук для детей. – М.: Эксмо, 2016 – 80 с.
5. Бурмистров С.П., Иркова Ю.А.: Привет, Photoshop! Моя первая книга по фотомонтажу. – М.: Наука и техника, 2018 г.
6. Дуванов А. Изучаем компьютер. – М.: Эксмо, 2016. – 112 с.
7. Лебедева А. Windows 7 и Office 2010. Компьютер для начинающих. Завтра на работу – С.-Пб.: Питер, 2010. – 510 с.
8. Программирование для детей на языке Scratch / пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ, 2017. – 94 с.
9. Фриш Г.Л. Деловые бумаги, Москва УЦ «Перспектива» 2005.21. В. Скоробогатко «Заяви о себе громко, но красиво». Дизайн школьных газет и журналов. №9, 2002 г.
10. Фролов, Михаил Ильич. Учимся на компьютере анимации: Самоучитель для детей и родителей. – М.: Лаборатория Базовых Знаний. - 288 с.
11. Шнайдер Д. Эффективные методы улучшения зрения. Для работающих на компьютере. – М.: АСТ: Астрель, 2007. – 95 с.

## Список интернет-источников для детей и родителей

1. <http://www.newart.ru> – рисование онлайн, программы для рисования и редакторы.
2. <http://www.wildwebwoods.org> – игра для детей про безопасность в Интернете.
3. <http://сетевичок.рф/> – международный квест по цифровой грамотности.
4. [www.huliganam.net](http://www.huliganam.net) – Социальный проект «Хулиганам.Нет».
5. [www.mir.pravo.by/library/edu](http://www.mir.pravo.by/library/edu) – Детский правовой сайт.
6. <https://scratch.mit.edu/> – сайт, посвященный бесплатному языку программирования Скретч.