

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества»



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«WEB – МАСТЕР»

Возраст обучающихся: 8 – 10 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы
Педагог дополнительного образования
Прозорова О.А.

Новомичуринск 2018 г.

Информационная карта программы

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Дом детского творчества»
2. Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «WEB - мастер»
3. Сведение о программе	
3.1. Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ; ▪ Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р); ▪ Приказ Минобрнауки России от 29 августа 2013 г. № 1008 (2013г.) «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ▪ Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273 -ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (часть 5 статья 12); ▪ Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ▪ Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. №09-3242 «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые); ▪ СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41); ▪ Устав МБУ ДО ДДТ; ▪ Локальные акты МБУ ДО ДДТ.
3.2. Область применения	Дополнительное образование
3.3. Направленность	Техническая
3.4. Тип программы	Модульная программа Программа включает в себя программы 2-х модулей: Модуль № 1. «Основы компьютерной грамотности» Модуль № 2 «Компьютерная графика и анимация»
3.5. Вид программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
3.6. Возраст обучающихся по программе	7-11 лет
3.7. Продолжительность обучения	1 год

СОДЕРЖАНИЕ:

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	5
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ.....	5
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ	7
СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	7
ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОГРАММЫ.....	8
РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ	10
УЧЕБНЫЙ ПЛАН.....	10
1 модуль – «Основы компьютерной грамотности»	10
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА 1 МОДУЛЯ.....	11
2 модуль – «Компьютерная графика и анимация»	13
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА 2 МОДУЛЯ.....	15
УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	19
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	20
Приложение 1	21
Приложение 2	22
Приложение 3	23
Приложение 4	24
Приложение 5	26
Приложение 6	27
Приложение 7.....	32

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена (разработана) в соответствии с Законом РФ «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012г.№ 273-ФЗ), Приказом министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. №1008 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", СанПиН 2.4.4.3172-14 (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы для образовательных организаций дополнительного образования детей).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «WEB-мастер» имеет техническую направленность и предполагает овладение учащимися основными знаниями и навыками в области информационных технологий. Обучение IT-технологиям по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального воспитания личности ребенка, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

Программа «WEB - мастер» поможет сформировать у учащихся представления о сущности информации и информационных процессов; пользовательские навыки работы на компьютере (знания о процессах получения, преобразования, хранения и использования информации). Программа ориентирована на существующие в настоящий момент типы универсальных пользовательских программ – текстовые, графические, анимационные редакторы, электронные таблицы.

Программа имеет модульную структуру, состоящую из двух автономных, но преемственных по содержанию модулей.

Модуль № 1 «Основы компьютерной грамотности» реализуется в течение 32 академических часов, разработан для неуверенных пользователей ПК. Предполагает обеспечение учащихся общедоступными и универсальными формами организации учебного материала, минимальную сложность предлагаемых заданий, приобретение умений и навыков работы на ПК. По окончании обучения по учебному курсу 1 модуля учащиеся проходят итоговую аттестацию, и желающие совершенствовать свои знания, умения, навыки переводятся на следующую ступень программы, не желающие обучаться далее по программе, отчисляются.

Модуль № 2 «Компьютерная графика и анимация». Срок освоения 128 академических часа. На эту ступень программы принимаются дети, прошедшие учебный курс 1 модуля или все желающие, имеющие базовые знания основ компьютерной грамотности и умения на уровне уверенных пользователей. Данный уровень предполагает углубленное изучение компьютерных программ, умение самостоятельно работать и комбинировать программы при выполнении творческих заданий.

Начать обучение по программе можно с любого модуля, так же как и завершить обучение, не переходя на следующий модуль по личным причинам (переезд, состояние здоровья, смена мотивации в получении услуг дополнительного образования, общая учебная нагрузка в школе и т.д.). При наличии свободных мест в подгруппах, возможно, начать обучение и в течение учебного года, пройдя «входящую» диагностику (собеседование, анкетирование), по итогам, которого педагог составляет индивидуальный учебный план для учащегося с целью успешного освоения им учебного курса.

Обучение по данной программе доступно детям с ОВЗ, имеющим медицинский допуск к занятиям данной направленности.

По окончании учебного года учащиеся, успешно прошедшие процедуру итоговой аттестации, имеют право выбора: желающие могут продолжить обучение по данной программе. В ином случае, закончить обучение и получить рекомендации к освоению программ по другим направлениям дополнительного образования детей.

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ - формирование первоначальных знаний и умений, предполагающих активное использование ПК в урочной и внеурочной деятельности как средство развития одаренности личности младших школьников.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

предметные:

формирование ИКТ-компетенции:

- Расширение знаний и навыков компьютерной грамотности;
- Знакомство учащихся с основами компьютерной графики, анимации, видеомонтажа, специальной терминологией;
- Формирования понимания принципов построения и хранения изображений;

- Ознакомление с многообразием форматов графических файлов и целесообразность их использования при работе с различными компьютерными программами;
- Знакомство с особенностями, достоинствами и недостатками растровой и векторной графики;
- Освоение методики работы с цветовыми моделями в графических редакторах, способов получения цветовых оттенков на экране;
- Ознакомление с назначениями и функциями различных графических программ;
- Освоение алгоритмических действий для решения поставленных творческих задач;
- Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики.

метапредметные:

- Формирование основ проектирования в области компьютерной графики;
- Формирование нового типа мышления – операционного, который направлен на выбор оптимальных решений для создания творческого продукта;
- Расширение кругозора в области компьютерных технологий, мультимедиа и графики;
- Формирование мотивационного аспекта познавательной деятельности учащихся;
- Стимулирование учащихся к участию в социальной практике и конкурсной деятельности.

личностные:

- Формирование здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- Повышение общекультурного уровня обучающихся;
- Привитие навыков сознательного и рационального использования компьютера в своей деятельности;
- Формирование эмоционально-ценностного отношения к миру и себе;
- Воспитание трудолюбия, инициативности и настойчивости в преодолении трудностей.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Дети из разных образовательных учреждений города, как правило, одаренные, мотивированные и талантливые, вовлекаются педагогом в разные модули программы.

В программе создаются условия для вариативного вхождения в ее модули детей с ограниченными возможностями здоровья при учёте индивидуальных особенностей ребёнка и при соблюдении комфортного психоэмоционального режима.

Возраст обучающихся по программе: 7-11 лет (1-5 класс).

СРОК РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «WEB-мастер» реализуется в течение всего учебного года, включая каникулярное время.

Программа рассчитана на детей школьного возраста, учащихся 1-5 классов (7-11 лет).

Срок освоения программы 1 учебный год; с 1 сентября по 30 июня; общее количество академических часов запланированных на весь период обучения - 160.

Форма проведения учебных занятий – очная. Занятия в объединении проводятся по группам. Количество детей в группе зависит от рабочих, исправно функционирующих компьютеров.

Режим занятий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность одного занятия составляет два спаренных часа академического времени. В сумме 4 часа в неделю. 160 часов в год. Продолжительность одного занятия - 40 минут, с обязательным коротким перерывом (переменой), продолжительностью 10 минут между каждым учебным часом.

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, демонстрации, практики.

Во время занятия обязательными являются физкультурные паузы для улучшения состояния нервной, сердечно-сосудистой, дыхательной системы, а также для мышц плечевого пояса, спины, шеи, ног; гимнастика для глаз (через каждые 20-25 минут работы).

Формы организации деятельности учащихся:

- Общим составом группы, групповая, индивидуальная в рамках учебных часов;
- Самостоятельная домашняя подготовка;
- Дистанционная (выполнение учебных практикумов учащимися и педагогический контроль при невозможности личного присутствия учащегося).

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

По окончании обучения учащиеся объединения должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Учащиеся должны знать:

1 модуль	2 модуль
<ul style="list-style-type: none"> ▪ правила техники безопасности работы за компьютером; ▪ название основных частей компьютера; ▪ начало и завершение работы ПК; ▪ основные команды меню; ▪ назначение, возможности, инструменты растрового графического редактора, текстового редактора, программы для создания компьютерных презентаций. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ правила техники безопасности работы за компьютером и основы компьютерной графики; ▪ назначение, возможности, инструменты растрового и векторного графических редакторов, возможности использования программного компонента; ▪ назначение, основные инструменты и возможности программы для создания 2D анимации; ▪ знают основные операции с фильмами и этапы его создания;
знать программы:	

Paint.NET	Paint.NET , PhotoShop
OpenOffice	OpenOffice
OpenOffice.org Impress	OpenOffice.org Impress
	Pivot Animator
	Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe

Учащиеся должны уметь:

1 модуль	2 модуль
<ul style="list-style-type: none"> ▪ включать и выключать компьютер; ▪ передавать и обрабатывать информацию; ▪ работать с клавиатурой и мышью; ▪ строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач; ▪ работать в изученных программах. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ подбирать необходимые инструменты и строить алгоритм действий для воплощения поставленных творческих задач; ▪ осуществлять запись (фиксацию) выборочной информации об окружающем мире и о себе самом, в том числе с помощью инструментов ИКТ; ▪ составлять и защищать творческие мини-проекты.
Рисовать, создавать изображение с помощью графического редактора Paint.NET.	Рисовать, обрабатывать, создавать изображение с помощью графических редакторов Paint.NET , PhotoShop.
Применять текстовый редактор для набора редактирования и форматирования текстов.	Владеют навыками работы в изученных программах, техникой обработки фотографий.
Создавать компьютерные презентации.	Обрабатывать фотографии и создавать слайд-шоу из фотографий с добавлением музыкального сопровождения.

Каждый ребенок по желанию и своему интересу, выбору участвует в выставках (разного уровня), проектной деятельности, конференциях, конкурсах, смотрах, социальных проектах организации и т.п. Приобретает опыт работы в группах, микрогруппах и совместных мероприятиях.

РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 модуль – «Основы компьютерной грамотности»

Тема по разделам	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
	теория	практика		
Основы компьютерной грамотности (8 часов)				
Введение в программу. Правила техники безопасности. Первое знакомство. Компьютер и его составляющие.	2	-	Вводное занятие. Лекция-беседа	Стартовая диагностика
Устройства: клавиатура и мышь. Рабочий стол, его структура.	1	1	Лекция – беседа, показ, консультации	Практикум. Тестирование, фронтальный опрос
Папки. Работа с папками.	0,5	1,5		
Архивация.	0,5	1,5		
Работа в графическом редакторе Paint.net (8 часов)				
Интерфейс программы	0,5	1,5	Лекция – беседа, показ, консультации, практическое задание	Практикум. Тестирование, защита, фронтальный опрос
Рисунки, инструменты рисования, текст	0,5	3,5		
Контрольное занятие по работе в графическом редакторе Paint.net	0,5	1,5		
Работа в текстовом редакторе Apache OpenOffice (8 часов)				
Интерфейс программы (OpenOffice).	0,5	1,5	Лекция – беседа, показ, консультации, практическое задание	Практикум. Тестирование, защита, фронтальный опрос
Основные элементы текста. Форматирования текста. Художественные надписи.	0,5	3,5		
Контрольное занятие по работе в текстовом редакторе OpenOffice.	0,5	1,5		
Работа с презентациями в OpenOffice.org Impress (8 часов)				
Интерфейс программы OpenOffice.org Impress Макеты	0,5	1,5	Лекция – беседа, показ, консультации, практическое задание	Практикум. Тестирование, защита, фронтальный опрос
Дизайн презентации	0,5	1,5		
Анимация слайдов	0,5	1,5		
Контрольное занятие по работе с презентацией. Демонстрация презентации.	0,5	1,5		
ИТОГО	32 академических часа			

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА 1 МОДУЛЯ

Теория	Практика
Основы компьютерной грамотности	
<p>Проведение инструктажа по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном кабинете и при работе за компьютером.</p> <p>Проведение «стартовой» диагностики. Введение в программу.</p> <p>Устройства: "Мышь", клавиатура, монитор, системный блок, принтер, сканер, модем.</p>	<p>Прохождение стартовой диагностики (Приложение 1).</p> <p>Работа в операционной системе Windows XP.</p>
<p>Представление файловой системы с помощью графического интерфейса: Рабочий стол, окна, контекстные меню объекта.</p> <p>Работа с клавиатурой, основные функциональные клавиши.</p> <p>Основные функции левой и правой кнопок "мыши".</p> <p>Работа с меню и окнами "Мой компьютер", "Проводник"</p>	<p>Организация хранения информации. Рабочий стол и его структура</p> <p>Работа с меню и окнами "Мой компьютер", "Проводник"</p>
<p>Операции с файлами. Создание, открытие, переименование, удаление папок.</p> <p>Перемещение и копирование папок и файлов.</p>	<p>Открытие папок и файлов</p> <p>Создание папок</p> <p>Переименование папок и файлов</p> <p>Перемещение и копирование папок и файлов</p> <p>Удаление и восстановление файлов</p>
<p>Операции с архивами. Понятие об архивации данных, принципы архивации данных.</p> <p>Удаление и восстановление файлов.</p> <p>Архивация.</p>	<p>Работа с архивами: создание, переименование, удаление и восстановление.</p>
Работа в графическом редакторе (Paint.net)	
<p>Введение в компьютерную графику. Растровая графика и ее особенности. Области применения компьютерной графики.</p> <p>Разрешение и размеры изображения. Форматы графических файлов. Цветовая палитра, кисти.</p>	<p>Запуск графического редактора. Работа с файлами: создание нового, сохранение, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем, переименование файла. Открытие файла из заданной папки. Изменение размера листа, рисунка.</p> <p>Заливка.</p> <p>Файлы раскраски: «Лунтик», «Лилии».</p> <p>Файлы для обводки: «Солнце», «Автомобиль»</p>
<p>Основные приёмы рисования фигур. Атрибуты рисунка. Элементы,</p>	<p>Используя изученные инструменты графического редактора нарисовать фигуры</p>

используемые для создания рисунка. Копирование изображения. Надписи и их создание. Инструменты ввода текста, вкладка Текст. Работа с объектами.	по образцу: воздушные шары, флаг, дом, облако, животное.
Тестирование по работе в программе. Практические задания	Самостоятельная работа: теоретическое тестирование, выполнение практических заданий.
Работа в текстовом редакторе (Apache OpenOffice)	
Назначение текстового редактора OpenOffice, запуск программы. Создание нового документа. Вкладки Файла: операции с созданием, открытием, сохранением документа.	Запуск текстового редактора. Работа с файлами: создание нового, сохранение в свою папку, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем, переименование файла. открытие заданного файла из заданной папки.
Основные компоненты главного окна программы. Основное окно. Линии прокрутки. Линейка масштабирования. Ползунок. Вкладки: Главная—Правка-Вставка. Разметка страницы - Панель Фон страницы.	Создание страницы с фоном и рамкой. Работа с текстом: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Операции с текстовыми фрагментами: выделение, удаление, копирование, вставка, специальная вставка, изменение оформления. Отмена, возврат и повтор команд. Создание гиперссылок. ▪ Форматирование текста: выбор шрифта, начертания, применение эффектов, настройка интервала и т.д. ▪ Оформление абзацев: выравнивание, отступы, интервалы.
Тестирование по работе программе. Практические задания.	Самостоятельная работа: теоретическое тестирование, выполнение практических заданий.
Работа с презентациями в OpenOffice.org Impress	
Назначение программы OpenOffice.org Impress. Компьютерные презентации. Окно программы. Команды меню. Макеты слайдов (заголовок и объект, Два объекта, Сравнение, Объект с подписью, Рисунок с подписью). Изменение исходного макета слайда. Основные правила заполнения презентации.	Запуск презентации в OpenOffice.org Impress. Работа с файлами: создание нового, сохранение в свою папку, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем, переименование файла.
Цветовые темы. Стили фона. Формат фона: заливка, рисунок.	Изменение стиля презентации, использование фонового рисунка. Изменение параметров фона презентации. Создание презентации «Моя семья».
Использование анимации слайдов. Смена слайдов. Анимация объектов. Эффекты анимации: вход, выход.	Настройка анимации слайдов и объектов. Изменение настройки анимации по заданным параметрам. Создание

настройки анимации. Изменение параметров эффекта: время, переключатели, изменение эффектов анимации.	презентации «Времена года».
Тестирование по работе в программе. Демонстрация презентации.	Теоретическое тестирование, защита своей презентации.

2 модуль – «Компьютерная графика и анимация»

Тема по разделам	Количество часов		Форма занятия	Форма контроля
	теория	практика		
Правила техники безопасности. Вводное занятие. Стартовая диагностика.	2	-	Лекция - беседа	Тестирование
Работа в графическом редакторе Paint.net (16 часов)				
Интерфейс программы. Меню, инструменты, эффекты программы.	1	1	Лекция-беседа, показ, консультации, практическое задание, индивидуальные задания, защита творческой работы.	Практикум, тестирование, защита, фронтальный опрос.
Слои. Цветокоррекция, фильтры, маски.	0,5	1,5		
Вырезание объекта.	0,5	1,5		
Работа с текстом. Объемные надписи.	0,5	1,5		
2D – изображения.	0,5	1,5		
3 D- изображения.	0,5	1,5		
Коллаж.	0,25	1,75		
Контрольное занятие по работе в графическом редакторе.	0,25	1,75		
Работа в текстовом редакторе Apache OpenOffice (16 часов)				
Интерфейс программы. Меню, инструменты, программы.	1	1	Лекция-беседа, показ, консультации, практическое задание, индивидуальные задания, защита творческой работы.	Практикум, тестирование, защита, фронтальный опрос.
Текст. Форматирование текста.	0,25	1,75		
Маркированные и нумерованные списки.	0,5	1,5		
Таблица.	0,5	1,5		
Изображение. Рисунки. Действия с автофигурами	0,5	1,5		
Абзац. Буквица. Межстрочный интервал.	0,5	1,5		
Технология работы с текстом.	0,25	1,75		
Контрольное занятие по работе в текстовом редакторе.	0,25	1,75		
Работа в растровом графическом редакторе (50 часа)				

Интерфейс программы. Инструменты программы	1	1	Лекция-беседа, показ, консультации, практическое задание, индивидуальные задания, защита творческой работы.	Практикум, тестирование, защита, фронтальный опрос.
Работа с рисунком. Слои.	2	4		
Цветокоррекция, фильтры, маски, слои, инструмент Штамп.	2	8		
Работа с текстом	0,5	1,5		
Обработка фотографий	2	8		
Анимация	2	8		
Коллаж	2	6		
Контрольное занятие. Творческая работа	0,25	1,75		
Работа с компьютерной 2D –анимацией (20 часов)				
Интерфейс программы. Меню, инструменты.	1	1	Лекция-беседа, показ, консультации, практическое задание, индивидуальные задания, защита творческой работы.	Практикум, тестирование, защита, фронтальный опрос.
Работа с размерами анимации. Создание, сохранение проекта. Gif- формат.	0,5	1,5		
Создание, загрузка, копирование, сохранение фона и фигур анимации.	0,5	1,5		
Анимированный кадр.	0,5	1,5		
Покадровое перемещение фигур, ходьба, бег.	0,5	1,5		
Создание фигуры (спрайта).	0,5	3,5		
Анимационный ролик.	0,25	3,5		
Контрольное занятие. Творческая работа по созданию 2D-анимации.	0,25	1,75		
Работа программе Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe (20 часа)				
Интерфейс программы. Меню, инструменты.	1	1	Лекция-беседа, показ, консультации, практическое задание, индивидуальные задания, защита творческой работы.	Практикум, тестирование, защита, фронтальный опрос.
Создание, загрузка, сохранение проекта.	0,5	1,5		
Эффекты, стили, анимация.	1	5		
Кодеки и контейнеры.	0,5	1,5		
Текстовое оформление проекта.	0,5	1,5		
Аудио оформление проекта.	0,5	1,5		
Создание видеоряда на заданную тему	0,5	1,5		
Контрольное занятие. Творческая работа по созданию видеоролика.	0,25	1,75		
Итоговая аттестация (4 часа)				
ИТОГО	128 академических часов			

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА 2 МОДУЛЯ

Теория	Практика
<p>Проведение инструктажа по технике безопасности в компьютерном кабинете и при работе на ПК.</p> <p>Вводное занятие. Назначение программы. Особенности изучаемых компьютерных программ.</p> <p>Стартовая диагностика 2 модуля программы.</p>	<p>Прохождение диагностики, тестирование.</p>
Работа в графическом редакторе Paint.net	
<p>Назначение программы. Особенности компьютерной графики (повторение). Форматы файлов. Команды меню. Окна программы.</p>	<p>Запуск графического редактора. Работа с файлами. Задание параметров файлу при создании. Экспорт изображения в другие форматы. Несколько видов инструментов.</p>
<p>Слои. Создание, переименование, удаление слоя.</p> <p>Цветокоррекция, фильтры, маски. Особенности работы с инструментами.</p>	<p>Изменение цвета глаз у объекта. Упражнение «Чайка».</p>
<p>Вырезание объекта. Изучение инструментов программы: волшебная палочка, ластик. Знакомство с плагинами программы.</p>	<p>Отделение фигуры от фона с помощью изученных инструментов программы. Упражнение «Золушка», «Красная шапочка», «Микки-Маус».</p>
<p>Работа с текстом. Объемные надписи. Настройка параметров. Форматирование текста: градиент, палитра, кегль, выбор шрифтов.</p>	<p>Создание подписи к рисунку. Создание объемной надписи.</p>
<p>2D – изображения.</p>	<p>Упражнение «Мишка-косолапый»</p>
<p>3D – изображения.</p>	<p>Упражнение «Апельсин»</p>
<p>Создание коллажа на заданную тему.</p>	<p>Создание открытки на новогоднюю тематику с выбором тем «Новогодний гость», «Письмо Деду Морозу», «Новогодняя красавица».</p>
<p>Работа над собственным мини-проектом.</p>	<p>Выбор темы, подбор материала, работа по созданию своей творческой работы.</p>
Работа в текстовом редакторе Apache OpenOffice	
<p>Назначение программы. Особенности деловой графики. Меню, инструменты, диалоговые окна программы (повторение).</p>	<p>Запуск программы. Работа с текстовыми файлами: создание, сохранение, открытие, переименование.</p>
<p>Работа с текстом. Кегль, шрифт, стили, абзац, границы.</p>	<p>Создание текстового документа с заданными данными: границей, кельм, шрифтом.</p>
<p>Виды списков. Способы создания нумерованных (упорядоченные) и маркированных (неупорядоченных) списков. Преобразование текста в список. Операции по форматированию списка.</p>	<p>Создание нумерованного списка на тему «Расписание уроков», «список группы учащихся».</p> <p>Создание маркированного списка на тему «Овощи», «Фрукты», «Животные».</p>
<p>Создание, редактирование, оформление таблиц.</p>	<p>Построение таблиц разной структуры: с разным количеством строк и столбцов, с</p>

	объединенными ячейками.
<p>Добавление изображения в текстовый документ. Работа с изображением (выравнивание, размещение в тексте, границы рисунка).</p> <p>Автофигуры. Создание рисунка из автофигур. Заливка фигуры рисунком.</p>	<p>Работа с изображением.</p> <p>Создание рисунка из автофигур.</p> <p>Использование градиентной заливки, как инструмента для придания объема.</p>
<p>Элементы документа: абзац, буква.</p>	<p>Форматирование абзацев, с заданными параметрами используя панель форматирования на вкладке.</p> <p>Добавление в текст Буквицы используя вкладку «Вставка» или панель инструментов быстрого доступа (кнопка «Буквица»).</p>
<p>Работа с текстом. Создание тени, эффект объема.</p> <p>Панели Эффекты тени, Объем, изменение параметров. Сохранение рисунков в графическом формате.</p>	<p>Создание рисунка на тему «Мой четвероногий друг», с прорисовкой объема, тени и других параметров для создаваемых изображений.</p>
<p>Практическое задание.</p>	<p>Выполнение практического задания: создание тестового документа по образцу.</p>
Работа в растровом графическом редакторе	
<p>Интерфейс программы. Рабочие окна программы. Особенности меню. Рабочий лист. Панель инструментов и настройка параметров.</p>	<p>Запуск графического редактора. Работа с файлами: создание нового, сохранение в свою папку, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем, переименование файла.</p> <p>Задание параметров файлу при создании. Формат файлов программы, особенности их предназначения.</p> <p>Знакомство с меню, диалоговыми окнами и инструментами программы.</p>
<p>Инструменты рисования. Настройка параметров. Особенности инструментов рисования (кисть, карандаш, ластик, палитра, заливка, градиент).</p> <p>Слои. Особенности работы со слоями. Работа с диалоговыми окнами программы.</p>	<p>Создание графического объекта (рисунка). Использование графических примитивов при рисовании. Работа с градиентной заливкой для придания объема.</p> <p>Создание, переименование, копирование, перемещение, удаление слоев. Режимы наложения слоя.</p>
<p>Цветокоррекция, фильтры, маски, слои, инструмент Штамп.</p> <p>настройка инструментов. Особенности работы с инструментами.</p>	<p>Восстановление фотографии по фрагментам. Восстановление старых фотографий (работа со сканированными изображениями из семейных архивов).</p> <p>Цветокоррекция изображения.</p> <p>Темы: «Чёрно-белая фотография», «Портрет из прошлого», «Из лета в зиму», «Одуванчики».</p>
<p>Работа с текстом. Настройка параметров. Форматирование текста: градиента,</p>	<p>Создание надписи «Мое имя».</p>

палитры, кегль, шрифт.	
Обработка фотографий. Использование компьютерной ретуши для обработки фотографий. Работа со штампом, эффектами программы.	Обработка фотоизображений. Фотомонтаж.
Анимация. Создание анимированного текста. Анимация изображений. Сменяющиеся кадры. Постепенное появление и исчезновение рисунка, текста.	Создание Gif-анимации. Упражнение «Дождь», «Горящий текст», «Фотоальбом», «Мой любимый мультипликационный персонаж».
Коллаж	Создание фантастических изображений на заданную тему: «Волшебная книга», «Календарь», «День Победы».
Контрольное занятие. Творческая работа	Выбор темы, выбор материала, работа по созданию коллажа или анимации.
Работа с компьютерной 2D –анимацией	
Компьютерная анимация. Основные принципы работы. Интерфейс программы. Форматы файлов, их особенности. Работа с инструментами программы.	Запуск анимационной программы. Знакомство с меню, диалоговыми окнами и инструментами программы.
Работа с размерами анимации. Создание, сохранение проекта. Gif-формат.	Работа с файлами: создание нового, сохранение в свою папку, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем. Форматы анимации, изменение форматов анимации.
Работа с изображениями, фигурами (спрайтами). Инструменты программы: заливка, копирование, масштабирование.	Загрузка фона, фигуры (спрайта). Изменение размера объекта, цвета.
Работа с анимацией (покадровая анимация, трансформация движения). Количество кадров. Предварительный просмотр анимации.	Создание покадровой анимации с одним движущим объектом. Сохранение проекта.
Работа с кадрами. Анимация отдельных фигур проекта. Анимация движения (ходьба, бег). Расчет времени.	Упражнение для эффекта движения у различных объектов: люди, животные, автомобили.
Создание фигуры (спрайта).	Создание отдельных объектов анимации на разных файлах и импорт их в общую анимацию, с заменой порядка объектов при необходимости. «Цыплята».
Создание анимационного ролика используя загруженные спрайты программы.	Создание анимации на тему «Обратный отсчет».
Творческая работа по созданию 2D-мультфильма на выбранную тему.	Создание анимации.
Работа программе Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe	
Существующие видеоредакторы. Их особенности и возможности.	Знакомство с меню, диалоговыми окнами и инструментами программы.

Интерфейс программы. Оконная система. Инструменты.	
Создание, загрузка, сохранение проекта.	Создание нового проекта, сохранение в свою папку, закрытие, открытие из программы, изменение и сохранение с тем же именем, переименование файла. Открыть программу, импортировать в нее фото изображение, создать видеоряд, используя шкалу раскадровки.
Эффекты, стили, анимация.	Создание видеоряда, используя эффекты переходов и эффекты видео.
Текстовое оформление проекта.	Добавление надписей и титров к видеоряду. Применение эффектов к тексту.
Аудио оформление проекта.	Добавление в видеоряд mp3 файлов. Озвучивание видеоролика.
Работа с кодеками и контейнерами. Форматы контейнеров. Видео контейнеры. Форматы видео файлов - кодеки.	Создание видео. Экспортирование клипа в формат, доступный для чтения в видео редакторах.
Создание видеоряда на заданную тему	Создание видеоряда на заданную тематику «Моя семья».
Контрольное занятие. Творческая работа по созданию видеоролика.	Выбор темы, выбор материала, работа по созданию видеоряда.
Итоговая аттестация	
Защита творческого мини-проекта на выбранную тему с использованием личного материала.	Подбор материала, работа по созданию творческого мини-проекта. Создание проекта. Защита.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение программы

Для занятий необходимо просторное, хорошо освещенное помещение, оборудованное мебелью (парты, стулья, шкафы). Желательно, чтобы мебель свободно переставлялась (при смене вида деятельности на занятиях) внутри кабинета. Также необходимо разделить пространство кабинета на учебную зону (места для работы, выставочные шкафы, выставочные и информационные стенды, места для хранения материалов) и зону отдыха.

Необходимо общее и индивидуальное освещение рабочих мест (особенно в осеннее и зимнее время, когда ограничено естественное освещение), соблюдение теплового режима и требований пожарной безопасности.

Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.

1. Компьютеры – 5 шт.;
2. МФУ – копир, сканер, принтер

3. Колонки;
4. Мультимедиа проектор;
5. Экран;
6. Модем;
7. Цифровой фотоаппарат;
8. Дисковые накопители.

Наполняемость групп зависит от возможности обеспечения индивидуальным компьютером каждого учащегося, но не более 5-6 человек в подгруппе. Группа 10-12 человек.

Методическое обеспечение

- ✓ методическая литература (книги, журналы);
- ✓ разноуровневый дидактический материал (наглядный материал, образцы готовых изделий, иллюстрации из книг и журналов);
- ✓ конспекты занятий;
- ✓ наглядный материал (презентации к занятиям, видео материал);
- ✓ консультации с педагогами.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

В течение года отслеживается уровень достижений каждого учащегося. Результаты участия в выставках различного уровня, конкурсах, праздниках учреждения и объединения заносятся в экран достижений в течение всего учебного года (Приложение 3).

Итоги подводятся по окончанию учебного года. Формой подведения итогов является участие учащегося в выставках, конкурсах в течение всего срока обучения, а также тестирования в конце учебного года (Приложение 4,5).

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Наталья Тегипко «Большая книга знаний», изд. «ЭКСМО» Москва, 2008 г.
2. «Adobe Photoshop СС». Официальный учебный курс, год издания: 2014 г. Издательство: Эксмо.
3. Волкова Т. «101 спецэффект в Photoshop CS3», год издания: 2008 г.
4. Информатика: Учебник для вузов/ под ред. проф Н.В. Макаровой. М., 2009.
5. Эдуард Грофман «Новейший самоучитель по видеомонтажу на компьютере», изд. «ЭКСМО» Москва, 2014 г.
6. А. Днепров «Защита детей от компьютерных опасностей», 2008г.
7. Р. Борланд « Эффективная работа с Word 7.0»
8. Гузенко Е.Н. «Компьютер, ноутбук, Windows 8.1», 2014г.
9. Кравцов Р. «Домашний компьютер»
10. Методическое пособие для учителей 1-4 классов «Первые шаги в мире информатики» (пакет педагогических программных средств «Страна Фантазия»)
11. «Информатика» - программа-тренажер для детей
- 12.

Литература для детей:

1. А. Дуванов «Изучаем компьютер», 2012г.
2. А.А. Гладкий «Самоучитель «слепой» печати. Учимся быстро набирать тексты на компьютере», 2013г.
3. А. Жадаев «Как защитить компьютер на 100%»
4. С. Симонович «Новейший самоучитель работы на компьютере» Москва 2007
5. Баловсяк Н.В. «Домашний компьютер. Используем на 100%», 2009г.

Приложение 1

Творческая карта учащегося 1 модуля обучения

ФИО _____

Раздел	Название работ, количество	Отзыв о работе (сложно, легко, интересно, скучно, понравилось или нет)	Критерии оценки (самооценка, оценка педагога)
Основы компьютерной грамотности			
Основы компьютерной графики			
Деловая графика			
Мультимедиа технологии			

*Критерии оценки разрабатываются совместно с детьми: аккуратность, креативность, подбор программы, материала, качество выполнения, завершенность и т.д. (Оценивание по 10 бальной системе).

Приложение 2

Творческая карта учащегося 2 модуля обучения

ФИО _____

Раздел	Название работ, количество	Отзыв о работе (сложно, легко, интересно, скучно, понравилось или нет)	Критерии оценки (самооценка, оценка педагога)
Компьютерная графика			
Растровая графика			
Деловая графика			
Анимация			
Работа в видео редакторе			

*Критерии оценки разрабатываются совместно с детьми: аккуратность, креативность, подбор программы, материала, качество выполнения, завершенность и т.д. (Оценивание по 10 бальной системе).

Приложение 4

Мониторинг уровня освоения образовательной программы и динамики личностного продвижения учащегося

Показатели	Уровни	Баллы	Знания и мастерство			Личностное и социальное развитие	
			Освоение разделов программы	Формирование знаний, умений, навыков	Формирование общеучебных способов деятельности	Развитие личностных свойств и способностей	Формирование социальных компетенций
Критерии оценивания	недостаточный (низкий)	0-3	менее 1/3	<u>Знание</u> (воспроизводит термины, понятия, представления, суждения, гипотезы, теории, концепции, законы и т.д.)	<u>Выполнение</u> со значительной помощью кого-либо (педагога, родителя, более опытного воспитанника)	Ниже возрастных, социальных, индивидуальных норм.	Знание элементарных норм, правил, принципов.
	достаточный (средний)	3-6	1/3 – 1/2	<u>Понимание</u> (понимает смысл и значение терминов, понятий, гипотез и т.д., может объяснить своими словами, привести свои примеры, аналогии).	<u>Выполнение</u> с помощью кого-либо (педагога, родителя, более опытного учащегося).	В соответствии с возрастными, социальными, индивидуальными нормами	Усвоение элементарных норм, правил, принципов по инициативе «извне» (педагог, родители, референтная группа)

	ОПТИМАЛЬНЫЙ	6-8	более 1/2 – 2/3	<u>Применение</u> , перенос внутри предмета (использует знания и умения в сходных учебных ситуациях).	<u>Выполнение</u> при поддержке, разовой помощи, консультации кого-либо.	В соответствии с возрастными, социальными, индивидуальными нормами.	Эмоциональная значимость (ситуативное проявление)
	ВЫСОКИЙ	8-10	2/3 - практически и полностью	<u>Овладение</u> , самостоятельный перенос на другие предметы и виды деятельности (осуществляет взаимодействие уже имеющихся знаний, умений и навыков с вновь приобретенными; использует их в различных ситуациях; уверенно использует в ежедневной практике.	Самостоятельное построение, выполнение действий, операций.	Выше возрастных, социальных, индивидуальных норм.	Поведение, построенное на убеждении; осознание значения смысла и цели.

Приложение 6

ДИАГНОСТИКА

1 модуль – «Основы компьютерной грамотности»









Раздел модуля «Основы компьютерной грамотности»

Вопрос 1. Каким образом можно создать новую папку?	
А. С помощью контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши, и выбора команды "Создать новую папку".	В. С помощью контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши, и выбора команды "Создать" - "Папку".
Б. С помощью команды "Создать новую папку" в меню "Пуск".	Г. С помощью контекстного меню, вызываемого нажатием правой кнопки мыши, и выбора команды "Новая папка".
Вопрос 2. Каким образом можно удалить файл?	
А. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо удалить, и в контекстном меню выбрать команду "Удалить в корзину".	В. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо удалить, и в контекстном меню выбрать команду "Удалить навсегда".
Б. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо удалить, и в контекстном меню выбрать команду "Удалить".	Г. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо удалить, и в контекстном меню выбрать команду "Удалить из папки".
Вопрос 3. Каким образом можно безопасно завершить работу на компьютер	
А. С помощью клавиши Enter на клавиатуре.	В. С помощью меню "Пуск".
Б. Нажав на кнопку Power на системном блоке.	Г. Выключив монитор.
Вопрос 4. Какая клавиша переводит клавиатуру в режим печатания букв в верхнем регистре?	
А. Shift	В. Page Up
Б. Scroll Lock	Г. Caps Lock
Вопрос 5. Что означает файл с расширением zip?	
А. Файл, содержащий базы данных антивирусной программы.	В. Файл, содержащий драйвера для принтера.
Б. Файл является графическим документ и может быть просмотрен только с помощью специального графического редактора	Г. Файл является архивом и может быть распакован только с помощью специальной программы-архиватора.
Вопрос 6. Каким образом можно скопировать файл из одной папки в другую?	
А. левой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо	В. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо

скопировать, и в контекстном меню выбрать команду "Копировать в", в открывшемся окне выбрать папку, куда необходимо вставить файл.	скопировать, и в контекстном меню выбрать команду "Копировать", перейти в папку, куда необходимо скопировать файл, и с помощью правой кнопки мыши в контекстном меню выбрать команду "Вставить".
Б. левой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо скопировать, и в контекстном меню выбрать команду "Копировать", перейти в папку, куда необходимо скопировать файл, и с помощью левой кнопки мыши в контекстном меню выбрать команду "Вставить".	Г. Правой кнопкой мыши кликнуть на файл, который необходимо скопировать, и в контекстном меню выбрать команду "Копировать в", в открывшемся окне выбрать папку, куда необходимо вставить файл.
Вопрос 7. Какая программа предназначена для создания и редактирования текстовых документов?	
А. Paint.net	В. OpenOffice
Б. OpenOffice.org Impress	Г. Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe
Вопрос 8. Каким образом можно открыть файл?	
А. Двойным нажатием правой кнопки мыши по значку файла.	В. Удержанием в течение 5 секунд правой кнопки мыши на значке файла.
Б. Удержанием в течение 5 секунд левой кнопки мыши на значке файла.	Г. Двойным нажатием левой кнопки мыши по значку файла.
Вопрос 9. Что надо сделать для того, чтобы закрыть окно?	
А. Вызвать контекстное меню левой кнопкой мыши и выбрать команду "Закрыть окно".	В. Вызвать контекстное меню правой кнопкой мыши и выбрать команду "Закрыть окно".
Б. Кликнуть левой кнопкой мыши на красном крестике в правом верхнем углу окна.	Г. Кликнуть правой кнопкой мыши на красном крестике в правом верхнем углу окна.


Раздел модуля «Графический редактор Paint.net»

Вопрос 1. Что относится к редакторам растровой графики?	
А. Paint	В. OpenOffice
Б. OpenOffice.org Impress	Г. Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe
Вопрос 2. Для чего предназначен инструмент Заливка?	
А. Для закрашивания выбранным цветом внутренней части произвольной замкнутой области	В. Для рисования гладких кривых линий, соединяющих заданные точки, выбранного цвета и толщины
Б. для рисования с эффектом распыления краски	Г. Для закрашивания всей рабочей области

Вопрос 3. Как называется инструмент  панели инструментов в графическом редакторе Paint?	
А. Выбор цветов	В. Карандаш
Б. Линия	Г. Кривая
Вопрос 4. С каким расширением графический редактор Paint сохраняет рисунки по умолчанию?	
А. *.tif;	В. *.gif;
Б. *.bmp;	Г. *.jpeg.
Вопрос 5. С помощью какой кнопки можно создавать надпись на рисунке?	
А. Т	В. 
Б. 	Г. 
Вопрос 6. С помощью какого инструмента на панели инструментов можно нарисовать Эллипс?	
А. 	В. 
Б. 	Г. 

Раздел модуля «Текстовый редактор Apache OpenOffice»

Вопрос 1. Какая программа предназначена для создания и редактирования текстовых документов?	
А. OpenOffice	В. Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe
Б. Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe	Г. OpenOffice.org Impress
Вопрос 2. Чтобы выполнить какие-либо изменения в тексте, предварительно нужно этот фрагмент:	
А. Подчеркнуть	В. Выделить
В. Сохранить	Г. -
Вопрос 3. Редактирование текста - это:	

А. Изменение содержания текста	В. Изменение расположения абзацев на странице
Б. Изменение внешнего вида текста	Г. -
Вопрос 4. Межсимвольный или межзнаковый интервал - это:	
А. Расстояние между буквами текста	В. Расстояние между абзацами текста
Б. Расстояние между строками текста	Г. -
Вопрос 5. Подчеркивание красной линией означает, что имеется:	
А. Стилистическая ошибка	В. Синтаксическая ошибка
Б. Орфографическая ошибка	Г. -
Вопрос 6. Что позволяет сделать этот падающий список?	
	
А. Выравнивание текста по правому краю	В. Выравнивание текста по центру
Б. Выравнивание текста по ширине	Г. -
Вопрос 7. Какой из маркеров горизонтальной линейки служит для установки отступа первой строки:	
А. Нижний левый	В. Нижний правый
Б. Верхний	Г. -

Раздел модуля «Текстовый редактор OpenOffice.org Impress»

Вопрос 1. Что такое OpenOffice.org Impress	
А. Программа, предназначенная для создания презентаций	В. Устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
Б. Прикладная программа для обработки кодовых таблиц	Г. Системная программа, управляющая ресурсами компьютера
Вопрос 2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...	
А. Слайд	В. Кадр
Б. Лист	Г. Рисунок
Вопрос 3. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы?	
А. Enter	В. Tab
Б. Del	Г. Esc
Вопрос 4. Клавиша F5 в программе Power Point соответствует команде ...	
А. Вызова Меню справки	В. Свойства слайда
Б. Показ слайдов	Г. Настройки анимации

Вопрос 5. Шаблон оформления — это:

А. Набор параметров шрифтов, используемых в слайдах, цвет фона слайдов презентации	В. Набор цветов шрифтов, используемых в слайдах, цвет фона слайдов презентации
Б. Набор параметров шрифтов, используемых в слайдах	Г. Цвет фона слайдов презентации

Приложение 7

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

объединение «WEB-мастер»

педагог дополнительного образования Прозорова О.А.

1 модуль – «Основы компьютерной грамотности»

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Основы компьютерной грамотности (8 часов)							
1.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Введение в программу. Правила техники безопасности. Первое знакомство. Компьютер и его составляющие.	МБУ ДО ДДТ	-
2.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Устройства: клавиатура и мышь. Рабочий стол, его структура.	МБУ ДО ДДТ	текущий
3.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Создание, открытие, переименование папок. Перемещение и копирование папок и файлов. Удаление файлов и папок.	МБУ ДО ДДТ	текущий
4.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Архивация. Понятие об архивации данных, принципы архивации данных.	МБУ ДО ДДТ	текущий
Работа в графическом редакторе Paint.net (8 часов)							
5.	сентябрь	по	подгруппа	2	Области применения компьютерной графики.	МБУ ДО ДДТ	текущий

		расписанию			Знакомство с графическим редактором «Paint.net».		
6.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Основные приёмы рисования фигур в графическом редакторе. Разрешение и размеры. Форматы графических файлов.	МБУ ДО ДДТ	текущий
7.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Знакомство с инструментами редактора. Цветовая палитра. Кисти.	МБУ ДО ДДТ	текущий
8.	сентябрь	по расписанию	подгруппа	2	Тестирование по работе в программе. Практические задания.	МБУ ДО ДДТ	контрольный
Работа в текстовом редакторе Apache OpenOffice (8часов)							
9.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Редактор Open Office .Основы работы с текстовым редактором. Области применения.	МБУ ДО ДДТ	текущий
10.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Основные элементы текста. Форматирования текста.	МБУ ДО ДДТ	текущий
11.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Технология работы с текстом. Палитра рисования. Создание тени, эффект объёма.	МБУ ДО ДДТ	текущий
12.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Тестирование по работе в программе. Практические задания.	МБУ ДО ДДТ	текущий
Работа с презентациями в OpenOffice.org Impress (8часов)							
13.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Редактор Open Office. Технология создания презентаций в OpenOffice.org Impress.	МБУ ДО ДДТ	текущий
14.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Дизайн презентации.	МБУ ДО ДДТ	текущий
15.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с анимацией.	МБУ ДО ДДТ	текущий
16.	октябрь	по расписанию	подгруппа	2	Тестирование по работе в программе. Практические задания. Демонстрация презентации.	МБУ ДО ДДТ	контрольный

2 модуль – «Компьютерная графика и анимация»

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Компьютер и его составляющие (повторение материала).	МБУ ДО ДДТ	-
Работа в графическом редакторе Paint.net (16 часов)							
2.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Области применения компьютерной графики. Знакомство с графическим редактором «Paint.net». Меню, диалоговые окна, инструменты. (Повторение)	МБУ ДО ДДТ	текущий
3.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Цветокоррекция. Изменения цвета глаз у объекта. Фильтры, маски.	МБУ ДО ДДТ	текущий
4.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с инструментами: лассо, ластик, овальная и прямоугольная область выделения. Вырезание объекта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
5.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Создание надписей. Объемных текстов.	МБУ ДО ДДТ	текущий
6.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора. Создание 2D - изображения.	МБУ ДО ДДТ	текущий
7.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора. Создание 3D - изображения.	МБУ ДО ДДТ	текущий
8.	ноябрь	по расписанию	подгруппа	2	Коллаж. Создание изображения из нескольких картинок.	МБУ ДО ДДТ	текущий
9.	декабрь	по	подгруппа	2	Практическое задание. Создание	МБУ ДО ДДТ	контрольный

		расписанию			графического изображения на свободную тему.		
Работа в текстовом редакторе Apache OpenOffice (16 часов)							
10.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Редактор Open Office. Основы работы с текстовым редактором. Области применения. Меню, диалоговые окна, инструменты редактора. (Повторение)	МБУ ДО ДДТ	текущий
11.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с текстом. Основные элементы текста. Форматирования текста. Стили. Создание колонок с текстом.	МБУ ДО ДДТ	текущий
12.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Маркированные (неупорядоченные) и нумерованные (упорядоченные) списки.	МБУ ДО ДДТ	текущий
13.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Изучение редактора таблиц. Создание таблицы. Таблица с вертикальным текстом.	МБУ ДО ДДТ	текущий
14.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Использование изображений в оформлении документа. Палитра рисования. Создание тени, эффект объёма.	МБУ ДО ДДТ	текущий
15.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Абзац. Буквица. Межстрочный интервал. Оформление абзацев.	МБУ ДО ДДТ	текущий
16.	декабрь	по расписанию	подгруппа	2	Технология работы с текстом. Вставка декоративного текста в документ. Палитра рисования. Создание тени, эффект объёма.	МБУ ДО ДДТ	текущий
17.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Практическая работа. Отработка умений и навыков работы в текстовом редакторе.	МБУ ДО ДДТ	контрольный
Работа в растровом графическом редакторе (50 часа)							
18.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Растровые изображения. Знакомство с графическим редактором. Основные приёмы работы в растровом графическом редакторе. Разрешение и размеры холста. Форматы графических файлов.	МБУ ДО ДДТ	текущий

19.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Слои. Создание, переименование, удаление слоя. Режимы наложения слоя. Инструменты программы.	МБУ ДО ДДТ	текущий
20.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Создание графического изображения (рисунок) на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
21.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Рисунок карандашом.	МБУ ДО ДДТ	текущий
22.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Цветокоррекция изображения. «Из лета в зиму».	МБУ ДО ДДТ	текущий
23.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Работа с инструментами редактора. «Одуванчики».	МБУ ДО ДДТ	текущий
24.	январь	по расписанию	подгруппа	2	Цветокоррекция изображения. Черно-белая фотография.	МБУ ДО ДДТ	текущий
25.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Инструмент «Штамп». Реставрация старой фотографии.	МБУ ДО ДДТ	текущий
26.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Инструмент «Штамп». Реставрация старой фотографии.	МБУ ДО ДДТ	текущий
27.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Текст. Эффекты текста.	МБУ ДО ДДТ	текущий
28.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Коллаж из фотоизображений.	МБУ ДО ДДТ	текущий
29.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Работа со смарт-объектами. «Скейтбордист».	МБУ ДО ДДТ	текущий
30.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Замена фона изображения.	МБУ ДО ДДТ	текущий
31.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Работа с инструментами и эффектами редактора для обработки фотографии.	МБУ ДО ДДТ	текущий
32.	февраль	по расписанию	подгруппа	2	Творческая работа. Открытка к 23 февраля.	МБУ ДО ДДТ	текущий
33.	март	по расписанию	подгруппа	2	Форматы анимации. Gif-анимация.	МБУ ДО ДДТ	текущий

34.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с диалоговыми окнами редактора, слоями, кадрами, изображением. Создание анимации на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
35.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с диалоговыми окнами редактора, слоями, кадрами, изображением. Создание анимации на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
36.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с диалоговыми окнами редактора, слоями, кадрами, изображением. Создание анимации на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
37.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с диалоговыми окнами редактора, слоями, кадрами, изображением. Создание анимации на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
38.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора, слоями, режимами наложения, клипартами, текстурами, фотографиями. Создание коллажа на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
39.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора, слоями, режимами наложения, клипартами, текстурами, фотографиями. Создание коллажа на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
40.	март	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора, слоями, режимами наложения, клипартами, текстурами, фотографиями. Создание коллажа на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
41.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора, слоями, режимами наложения, клипартами, текстурами, фотографиями. Создание коллажа на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	текущий
42.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Работа с эффектами редактора, слоями, режимами наложения, клипартами, текстурами, фотографиями. Создание коллажа на заданную тему.	МБУ ДО ДДТ	контрольный

Работа с компьютерной 2D –анимацией (20 часов)							
43.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Знакомство с анимационной программой Pivot Animator. Главное меню, диалоговые окна.	МБУ ДО ДДТ	текущий
44.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Работа с размерами анимации. Создание, сохранение нового проекта.Gif-формат.	МБУ ДО ДДТ	текущий
45.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Создание, загрузка, сохранение фона. Создание, загрузка, копирование, сохранение фигур анимации.	МБУ ДО ДДТ	текущий
46.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Анимационный кадр. Создание движения фигуры.	МБУ ДО ДДТ	текущий
47.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Покадровое перемещение частей различных фигур (движение). Ходьба, бег анимированных фигур.	МБУ ДО ДДТ	текущий
48.	апрель	по расписанию	подгруппа	2	Создание фигуры (спрайта). Добавление прозрачности для исчезновения фигуры анимации. Цветовое изменение спрайта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
49.	май	по расписанию	подгруппа	2	Создание фигуры (спрайта). Добавление прозрачности для исчезновения фигуры анимации. Цветовое изменение спрайта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
50.	май	по расписанию	подгруппа	2	Создание анимационного ролика.	МБУ ДО ДДТ	текущий
51.	май	по расписанию	подгруппа	2	Создание анимационного ролика.	МБУ ДО ДДТ	текущий
52.	май	по расписанию	подгруппа	2	Творческая работа. Создание 2D анимации на свободную тему.	МБУ ДО ДДТ	контрольный
Работа программе Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe (20 часа)							
53.	май	по расписанию	подгруппа	2	Знакомство с редактором Wondershare DVD Slideshow Builder Deluxe. Интерфейс программы.	МБУ ДО ДДТ	текущий
54.	май	по расписанию	подгруппа	2	Создание, сохранение проекта. Добавление фотографий.	МБУ ДО ДДТ	текущий

					Работа с тайм линией. Функции, ускоряющие работу.		
55.	май	по расписанию	подгруппа	2	Эффекты перехода. Встроенные эффекты. Применяемые эффекты.	МБУ ДО ДДТ	текущий
56.	май	по расписанию	подгруппа	2	Работа со стилями.	МБУ ДО ДДТ	текущий
57.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Анимация.	МБУ ДО ДДТ	текущий
58.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Кодеки и контейнеры. Предварительный просмотр проекта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
59.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Текстовое оформление проекта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
60.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Аудио оформление проекта.	МБУ ДО ДДТ	текущий
61.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Практическая работа. Создание видеоролика на заданную тему. Сохранение проекта в формате MPEG2.	МБУ ДО ДДТ	текущий
62.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Творческая работа. Создание видеоролика на свободную тему.	МБУ ДО ДДТ	контрольный
Итоговая аттестация (4 часа)							
63.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Теоретическое тестирование. Подбор материала, работа по созданию творческого мини-проекта.	МБУ ДО ДДТ	контрольный
64.	июнь	по расписанию	подгруппа	2	Работа по созданию творческого мини-проекта. Защита проекта.	МБУ ДО ДДТ	контрольный