

# 1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## Направленность программы

В настоящее время информационные технологии рассматриваются как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач образования - в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Программа даёт возможность получения дополнительного образования, решает задачи развивающего, мировоззренческого, технологического характера, предполагает знакомство школьников с профессиональным пространством региона.

В рамках программы реализуется комплекс различных видов деятельности, обращенных на раскрытие творческого потенциала личности, выработку умения критически мыслить, защищать и отстаивать свою точку зрения и убеждения, систематически обновлять и творчески применять на практике имеющиеся знания. Обучающийся получает возможность определить, к какой области он имеет наибольшую склонность; тем самым облегчается выбор его будущей профессии.

## Актуальность и обоснование авторства программы

Актуальность программы обусловлена быстрыми, часто

непрогнозируемыми, изменениями во всех сферах жизни современного общества. В век стремительного накопление информации, научных знаний российскому обществу необходимы инициативные люди, которые могут самостоятельно принимать решения в ситуации выбора, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью, обладают чувством ответственности за судьбу страны, за ее культурное и социально-экономическое процветание. Эта идея развивается в Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, где цель воспитания определена как ориентация на формирование разносторонне развитой личности, способной реализовать творческий потенциал в динамичных социально- экономических условиях, как в собственных жизненных интересах, так и интересах общества. Социальный заказ в области обучения и воспитания предполагает, прежде всего, подготовку учащихся к самостоятельному усвоению знаний и их пополнению, как предпосылку для полного применения обучающимися своих творческих способностей, дарований.

Способность работать с информацией в настоящее время становится ключевым интеллектуальным умением, лежащим в основе любой профессиональной компетенции. Освоение программы будет способствовать приобретению опыта исследовательской деятельности, позволит сформировать умения самостоятельного поиска и анализа информации, выбора необходимой формы ее представления, поможет определиться в мире профессий. При этом нельзя не отметить, что в условиях сельских школ, наиболее эффективным, и в настоящее время вполне доступным средством ее формирования, являются современные информационные технологии, позволяющие обучающимся получать широкий доступ к информационным ресурсам различного уровня, отсутствующим в школьных и сельских библиотеках.

Программа «21 век. Информационные технологии» основана, с одной стороны, на простых в выполнении заданиях, позволяющих почувствовать удовлетворение от собственного успеха, с другой стороны, даются сложные творческие задания, при

выполнении которых в комплексе используются все полученные навыки и возникает радость созидания и преодоления. Содержание программы направлено на создание условий для развития личности обучающегося, обеспечение эмоционального благополучия, развитие эстетического вкуса, инициативы и творческих способностей, мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области информационных технологий.

Обучающиеся научатся различать виды информации в зависимости от органа чувств, воспринимающего информацию (зрительную, звуковую, вкусовую и т. д.); научатся различать информацию в зависимости от способа представления информации на материальном носителе (числовая, текстовая, графическая, табличная); освоят правила поведения в компьютерном классе и элементарные действия с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать); научатся понимать, какую роль компьютер имеет в жизни и деятельности человека; познакомятся с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.); познакомятся с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них; научатся представлять информацию на экране компьютера с мощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора; узнают правила работы текстового редактора и освоят его возможности; узнают правила работы графического редактора и освоят его возможности (освоят технологию обработки графических объектов); научатся работать в программах: Ms РоwегРоinт, Ms Ехсе1, Фотошопе. Обучение заканчивается выполнением завершающих индивидуальных или коллективных исследовательских работ по любой теме программы, представлением презентации.

## Новизна Программы

**Новизна** данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной. Модули разработаны с учётом личностноориентированного подхода и составлены так, чтобы каждый ребёнок имел возможность свободно составить свой личный учебный план, выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и приемлемый для него. Обучающийся может участвовать в конкурсах и соревнованиях для начинающих заниматься начальной военной подготовкой, самостоятельно готовить проекты и презентовать их.

Предлагаемая в данной программе система формирования знаний, умений и способов деятельности, развития и социализации учащихся основана на организации технологичного подхода к обучению, в проблемном изложении материала, в переходе от репродуктивного вида работ к самостоятельным, поисково-исследовательским видам деятельности. В связи с этим основным методом обучения в данном курсе является метод проектов, а основная методическая установка - обучение учащихся навыкам самостоятельной, творческой деятельности.

Метод проектов и исследовательская деятельность предполагает наличие самостоятельных действий обучающихся с обязательной презентацией результатов.

Самостоятельная деятельность обучающихся и творческий подход предполагается

на каждом этапе проекта - начиная от выбора темы до получения результата. При работе над проектом и исследовательской работе должен быть получен осязаемый результат: конкретное решение проблемы или продукт, готовый к применению. ***Технология работы по методу проектов*** — ***это совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.*** Метод проектов и исследовательская деятельность ориентированы на самостоятельную деятельность обучающихся — индивидуальную, парную, групповую, которую обучающиеся выполняют в течение определенного отрезка времени. Проекты, выполняемые на занятиях, краткосрочные, также средней продолжительности, которые разрабатываются на нескольких занятиях. Проекты выполняются в соответствующих средах, которые используются в качестве компьютерных инструментальных средств информационного моделирования. Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатика. Ее задачи - развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов учащихся.

## Уровень Программы в непрерывном общем образовании

Программа - дополнительная общеобразовательная программа основного общего образования.

## Целевое предназначение Программы

Формирование профессиональных ориентиров, готовности обучающихся к конкурентному профессиональному самоопределению средствами современных информационных технологий, Раскрытие и развитие творческих способностей обучающихся посредством овладения современными технологиями работы с информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве.

## Задачи образовательной деятельности

Для достижения поставленной цели в ходе образовательного процесса необходимо решить следующие образовательные задачи:

## Личностно-ориентированные воспитательные задачи:

1. Формирование адекватной самооценки с точки зрения правил поведения и этики, уверенности в своих силах, самостоятельности, целеустремленности;
2. Формирование информационной и полиграфической культуры обучающихся;
3. Формирование представления о самобытности и оригинальности применения компьютерной графики как вида искусства, о возможностях компьютерной графики;
4. Приобретение опыта усидчивости, старательности, самостоятельности в работе.

## Социально-ориентированные воспитательные задачи:

1. Формирование ответственного отношения к творческому труду;
2. Формирование нравственных качеств личности и культуры поведения в обществе;
3. Воспитание на основе взаимопонимания и сотрудничества между людьми.

## Предметные задачи:

1. Сформировать навыки работы с компьютером
2. Формирование основ знаний в области компьютерной графики, цветоподачи, оформления;
3. Развитие опыта создания и редактирования графических объектов, используя инструменты графических программ;

## Метапредметные задачи:

1. Формирование и развитие эстетических взглядов и творческого потенциала личности средствами декоративно- прикладного искусства и через создание компьютерного рисунка;
2. Выявление и развитие детской одарённости;
3. Развитие коммуникативных качеств;
4. Развитие психических процессов: памяти, мышления, внимания.

# ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ И СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЕ ОСНОВЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПРОГРАММЫ

Состав группы постоянный в течение года, набор в группы - свободный, принимаются все желающие дети. Количество обучающихся: 14 человек в группе.

# Режим работы детского объединения «21 век. Информационные технологии»

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 недели по 5 часов в неделю, всего 170 часов. Занятия проводятся два раза в неделю. Программа ориентирована на детей в возрасте от 12 до 14 лет и состоит из четырех модулей:

* + - Азбука работы на компьютере;
    - Компьютер - инструмент решения прикладных задач;
    - Компьютер - средство воплощения творческих идей;
    - Медиатехнологии.

Режим обучения организуется согласно СанПиН 2.2.2/2.4. 3648 -20. Продолжительность занятия составляет 40 минут. Перерыв во время занятия – 10 мин. В процессе практической работы за компьютером проводится гимнастика для глаз.

Каждое занятие включает в себя закрепление полученных ранее знаний, изучение нового материала, практическую работу на ПК.

Обучение сопровождается практикой работы на современных профессиональных ПК с выполнением практических работ по всем темам программы и самостоятельных проектов по заданным темам. Практические задания рассчитаны на разный уровень подготовленности обучающихся.

# Ожидаемые результаты и способы определения результативности.

Модель выпускника - это свободная, творчески развитая, социально- ориентированная личность, обладающая информационной культурой, владеющая приемами, используемые в компьютерной графике, применяющая на практике полученные знания в повседневной жизни.

# К концу изучения модуля «Азбука работы на компьютере» обучающийся должен уметь:

* + - работать с клавиатурой;
    - работать с манипулятором «Мышь»;
    - запускать программы;
    - работать с окнами;
    - работать с дисками СD; СD-RОМ;
    - создавать несложные изображения в программе
    - вводить текст и менять его внешний вид;
    - работать с фрагментом текста;

# Обучающийся должен знать:

* + - основные части ПК;

название и назначение основных элементов пользовательского интерфейса;

* + - основные правила ввода и редактирования текста;
    - назначение графического редактора

# К концу изучения модуля «Компьютер - инструмент решения прикладных задач» обучающийся должен уметь:

* работать с информацией в системе (запускать программы,

управлять окнами, работать с дисками, выполнять основные операции с файлами, сохранять работу на жестком диске);

* пользоваться инструментами графического редактора
* вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст,
* создавать простые презентации в программе

**Обучающийся *должен знать:***

* правила ввода, редактирования и форматирования текста; назначение и основные возможности текстовых редакторов;
* этапы оформления текстового документа;
* назначение презентации;

# К концу изучения модуля «Компьютер - средство воплощения творческих идей» обучающийся должен уметь:

* применять технологические приемы работы с графикой и текстом;
* готовить презентационные доклады;
* готовить офисные атрибуты (визитки, буклеты, приглашения и т.д.) пользоваться информационными ресурсами;

**Обучающийся *должен знать***

* виды компьютерной графики и их особенности;
* принцип работы сканера, принтера;
* работу в программе
* признаки информационной культуры человека;
* перечень информационных услуг, существующих в информационном обществе;
* этические и правовые нормы информационной деятельности человека.

# К концу изучения модуля «Медиатехнологии» обучающийся *должен знать:*

* необходимость программы
* ее возможности и область применения;
* способы создания презентаций;
* технологию разработки презентации по теме исследования

**обучающийся *должен уметь:***

* находить, сохранять необходимую информацию; самостоятельно создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;
* воспроизводить звуки и видеоклипы в режиме просмотра слайдов;
* устанавливать время демонстрационного показа слайдов;
* создавать презентации с автоматическим режимом показа;
* оценивать свои результаты.

## Мониторинг образовательного процесса

В целях контроля и обобщения результатов образовательного процесса, а также анализа деятельности и отслеживания конечного результата предусмотрено проведение:

* тестирования или анкетирования обучающихся в начале, в середине и в конце учебного года;
* открытых занятий;
* промежуточной и итоговой аттестации (зачётные работы в конце учебного года (проекты, презентации));
* выставок;
* анализа учебно-исследовательских и проектных работ в процессе подведения итогов конкурсных мероприятий.

## Контроль образовательных результатов

Программа создаёт условия для участия обучающихся в выставках и в конкурсах на различных уровнях: от уровня поселения до международного. Обучение по Программе дает возможность обучающимся реализоваться на трех уровнях:

1- й уровень - в детском объединении; 2- й уровень - внутри учреждения;

3- й уровень - за пределами учреждения (в том числе мероприятия, проводимые на территории поселения).

Также конечный результат помогает увидеть ведение альбома- летописи, в который помещаются дипломы, грамоты, полученные на конкурсах разного уровня, списки и фотографии групп, сценарии любимых праздников, отзывы и пожелания выпускников, отзывы родителей и т.д.

Все виды контроля освоения необходимы для совершенствования преподавания. Программой предусматриваются следующие виды контроля: предварительный, текущий, итоговый, оперативный.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения и имеет своей целью выявить исходный уровень подготовки воспитанников, чтобы скорректировать учебно- тематический план, определить направления и формы индивидуальной работы (анкеты в начале учебного года).

Текущий контроль проводится с целью определения степени усвоения детьми учебного материала и уровня их подготовленности к занятиям. Он позволяет своевременно выявить отстающих, а также опережающих обучение с целью наиболее эффективного подбора методов и средств обучения.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, закрепления знаний, ориентация воспитанников на дальнейшее самостоятельное обучение.

Оперативный контроль осуществляется в ходе объяснения нового материала с помощью контрольных вопросов. Такой контроль необходим для выявления трудных

для понимания фактов и суждений, для оперативного изменения хода занятия. На каждом занятии педагог использует взаимоконтроль и самоконтроль.

Примерная структура занятия.

* Организационный момент
* Разбор нового материала, теоретическая часть занятия
* Физкультминутка
* Работа за компьютером, выполнение практических заданий
* Подведение итогов занятия

## Методическое обеспечение программы.

Обучение проводится с использованием мультимедийного комплекта педагога (компьютер, мультимедийный проектор).

# УЧЕБНЫЙ ПЛАН И ОСОБЕННОСТИ СОДЕРЖАНИЯ ПРОГРАММЫ

***3.1. Учебный план. Распределение часов по темам***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **п/п** | **Перечень основных разделов программы** | **Кол-во часов** |
|  | 1 модуль  Азбука работы на компьютере | 8 |
|  | 2 модуль  Компьютер - инструмент решения прикладных  задач | 8 |
|  | 3 модуль  Компьютер - средство воплощения творческих  идей | 8 |
|  | 4 модуль Медиатехнологии | 10 |
|  | ИТОГО | 34 |

# Календарно – тематическое планирование

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Количество часов | Дата проведен  ия |
| общее |  | |
| ***Модуль «Азбука работы на компьютере*** | | **8** |  | |
| 1 | Вводное занятие. Инструкция по технике ***безопасности в*** кабинете информатики. Основные устройства  компьютера | 0,5 |  | |
| 1 | Элементы пользовательского интерфейса:  рабочий стол; панель задач. | 0,5 |  | |
| 3 | Манипулятор «Мышь» Способы работы с  компьютерной мышью. | 0,5 |  | |
| 4 | Компьютерные меню. Окно программы и  его компоненты. | 0,5 |  | |
| 5 | Ввод информации в память компьютера.  Клавиатура. | 0,5 |  | |
| 6 | Клавиатура. Группы клавиш | 0,5 |  | |
| 7 | Текстовый редактор. | 0,5 |  | |
| 8 | Правила ввода текста | 0,5 |  | |
| 9 | Приёмы редактирования. | 0,5 |  | |
| 10 | Приемы редактирования. | 0,5 |  | |
| 11 | Работа с фрагментом текста | 0,5 |  | |
| 12 | Работа с фрагментом текста | 0,5 |  | |
| 13 | Форматирование символов (шрифт, размер,  начертание, цвет). | 0,5 |  | |
| 14 | Форматирование символов (шрифт, размер,  начертание, цвет) | 0,5 |  | |
| 15 | Оформление проектной работы | 0,5 |  | |
| 16 | Демонстрация и защита проектной работы | 0,5 |  | |
| ***Модуль «Компьютер - инструмент решения прикладных задач»*** | | **8** |  | |
| 1 | Знакомство с типами проектов. | 0,5 |  | |
| 2 | Изучаем структуру проекта. | 0,5 |  | |
| 3 | Знакомство с этапами работы над проектом. | 0,5 |  | |
| 4 | Технология обработки текстовой информации | 0,5 |  | |
| 5 | Набор текста и форматирование. | 0,5 |  | |
| 6 | Работа с объектами текстового редактора | 0,5 |  | |
| 7 | Практическая работа «Электронная газета» | 0,5 |  | |
| 8 | Иллюстрация | 0,5 |  | |
| 9 | Создание иллюстрации | 0,5 |  | |
| 10 | Создание рекламного объявления | 0,5 |  | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 11 | Подготовка текста к печати | | | 0,5 |  |  |
| 12 | Создание полиграфической продукции | | | 0,5 |  |
| 13 | Оформление открытки | | | 0,5 |  |
| 14 | Создание визиток | | | 0,5 |  |
| 15 | Оформление проектной работы | | | 0,5 |  |
| 16 | Демонстрация и защита проектной работы | | | 0,5 |  |
| **Модуль «Компьютер - средство воплощения творческих идей»** | | | | **8** |  |  |
| 1 | Компьютерная графика. Графический  редактор. | | | 0,5 |  |  |
| 2 | Цветовая палитра Paint | | | 0,5 |  |
| 3 | Инструменты создания  графических объектов. | 0,5 | простейших | 0,5 |  |
| 4 | Инструменты создания  графических объектов. | 0,5 | простейших | 0,5 |  |
| 5 | Основные приемы формообразования.  Симметрия и асимметрия, обьемно- пространственное строение. | | | 0,5 |  |
| 6 | Построение простых геометрических форм | | | 0,5 |  |
| 7 | Создание и редактирование графических  объектов | | | 0,5 |  |
| 8 | Построение растровых  изображений | и | векторных | 0,5 |  |
| 9 | Витраж. Создание  композиции | 0,5 | витражной | 0,5 |  |
| 10 | Работа с текстом | | | 0,5 |  |
| 11 | Выполнение эскиза и чертежа | | | 0,5 |  |
| 12 | Разработка плаката, эмблемы. | | | 0,5 |  |
| 13 | Элементы геометрического орнамента | | | 0,5 |  |
| 14 | Элементы растительного орнамента. | | | 0,5 |  |
| 15 | Оформление проектной работы | | | 1 |  |
| 16 | Демонстрация и защита проектной работы. | | | 1 |  |
| **Модуль Медиатехнологии** | | | | **10** |  |  |
| 1 | Компьютерная презентация. Презентации в  профессиональной деятельности людей | | | 0,5 |  |  |
| 2 | Режимы рабочего окна | | | 0,5 |  |
| 3 | Структура презентации | | | 0,5 |  |
| 4 | Типовые макеты слайда. Размещение  объектов на слайде | | | 0,5 |  |
| 5 | Оформление слайдов презентации | | | 0,5 |  |
| 6 | Основы векторной графики | | | 0,5 |  |
| 7 | Группировка, слияние,  трансформация векторных фигур. | | | 0,5 |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 8 | Использование клипартов векторной и  растровой графики. | 0,5 |  |
| 9 | Анимация в | 0,5 |  |
| 10 | Покадровая анимация. | 0,5 |  |
| 11 | Создание мультфильма | 0,5 |  |
| 12 | Создание мультфильма | 0,5 |  |
| 13 | Использование гиперссылок | 0,5 |  |
| 14 | Создание игрового теста с использованием  гиперссылок. | 0,5 |  |
| 15 | Режимы демонстрации презентации | 0,5 |  |
| 16 | Оформление и защита проектной работы | 0,5 |  |
| 17 | Технология разработки коллажей в  программе ФотоКОЛЛАЖ | 0,5 |  |
| 18 | Работа над созданием коллажа | 1 |  |
| 19 | Демонстрация и защита проекта | 1 |  |
| **Всего** | | **34** |  |

## Модуль «Азбука работы на компьютере».

Введение: структура дисциплины. Основы техники безопасности и противопожарной безопасности. План работы на учебный год. Права и обязанности членов объединения. Правила внутреннего распорядка. Организационные вопросы. Организация рабочего места. Диагностика и тестирование обучающихся на начало учебного года на выявление первоначальных ЗУН. Основные устройства персонального компьютера: монитор, клавиатура, системный блок. Включение и выключение компьютера. Манипулятор «мышь». Указатель «мыши», формы указателя «мыши». Операции работы с «мышью»: простой щелчок, двойной щелчок, протягивание, перетаскивание. Назначение и применение «левой» и «правой» кнопки «мыши». Настройка и обслуживание манипулятора «мышь». Системный блок, его устройство. Клавиатура. Ее назначение и применение.

**Практическая работа:** Включать компьютер. Для отработки операций с

«мышью» используется игра пасьянс «Косынка». Работа с клавиатурой, как с основным устройством компьютера. Проверка усвоения материала (выписать понятия и термины, связанные с материалом предыдущих занятий, разгадывание кроссворда).

**Обучающиеся должны знать:** правила охраны труда при работе в компьютерном классе; названия и назначения основных блоков компьютера; знать основные манипуляции, связанные с «мышью».

**Обучающиеся должны уметь:** включать, выключать компьютер; использовать манипулятор «мышь» для работы с компьютером, различать все стили курсора.

Клавиатура. Техника работы с клавиатурой. Блок алфавитно-цифровых клавиш. Знаки препинания, числа, знаки математических операций и другие знаки. Правила написания знаков препинания и других знаков. Режим ввода русских и

латинских букв. Ввод прописных и строчных букв. Клавиши: Епtег, Сtгl, Сарs Lоск, Еsс, Таb, Васкsрасе. Функциональные клавиши. Клавиши специального назначения: РпП Sсгееп, SсгоП Lоск, Раusе. Индикаторы режимов. Дополнительная цифровая клавиатура. Клавиши управления курсором. Типы ошибок, возникающие при наборе на клавиатуре. Исправление ошибок. Замена, удаление, вставка. Клавиши, которые используются для игры.

**Практическая работа:** Работа по набору слов, мини-текстов. Проверка усвоения материала (вписать названия клавиш, исправить текст). Клавиатурный тренажер

«Соло на клавиатуре».

**Обучающиеся должны знать:** правила охраны труда и техники безопасности в компьютерном классе; технику работы с клавиатурой; основные блоки клавиш клавиатуры и функции различных клавиш.

**Обучающиеся должны уметь:** переключать клавиатуру с латиницы на кириллицу и обратно; набирать на клавиатуре числа, буквы и слова; исправлять неправильно набранный текст; переключать режимы заглавных и строчных букв; перемещаться по тексту с помощью клавиш управления курсором; пользоваться дополнительной цифровой клавиатурой.

# Модуль «Компьютер - инструмент решения прикладных задач»

Подготовка к разработке учебного проекта: Знакомство с методом проектов. Выбор тем, формирование творческих групп Планирование содержания.

***Учащиеся должны:*** *уметь работать в группе; уметь излагать свои мысли по проблеме; уметь использовать возможности компьютера в ходе проектной деятельности; уметь вести диалог и высказывать конструктивные замечания по поводу работы товарищей.*

Текстовый редактор. Главное меню. Основы форматирования. Страницы меню Шрифт. Набор текста, изменение шрифта, размера. Основные объекты в документе (символ, абзац) и операции над ними Панель форматирования. Работа с цветом. Создание, редактирование и форматирование текстов.

***Учащиеся должны:*** *уметь применять текстовый редактор для редактирования и форматирования текстов; уметь вставлять в документ объекты из других приложений.*

# Модуль «Компьютер - средство воплощения творческих идей»

Графические редакторы. Классификация графических изображений. Понятие растра. Пикселя. Демонстрация работы в различных графических редакторах. Создание и редактирование графических объектов: Возможности панели инструментов. Работа с текстом. Создание изображений с помощью панели инструментов.

***Учащиеся должны*** *уметь применять графический редактор для создания и редактирования графических изображений****.***

# Модуль «Медиатехнологии».

Презентация - это набор слайдов. Из чего состоит слайд. Последовательность

работы над презентацией. Режимы рабочего окна РоwегРоint Работа в обычном режиме. Работа над структурой презентации. Работа с заметками к слайдам. Работа в режиме сортировщика. Режим просмотра слайдов. Работа над слайдами. Автоматизация работы. Шаблон оформления презентации. Встроенные и пользовательские шаблоны оформления. Цветовая схема презентации. Элементы цветовой схемы. Мастер - слайд Демонстрация презентаций. Анимация. Анимация появления, изменения, исчезновения объектов. Путь анимации: создание, редактирование.

**Практическая работа:** Создание презентаций по определенной тематике.

**Обучающиеся должны знать:** Терминологию, Работу над отдельным слайдом. Построение последовательности слайдов. Автоматизацию работы. Установку режимов демонстрации. Сохранение слайдов в виде презентации.

**Обучающиеся должны уметь:** работать над отдельным слайдом, автоматизировать работу презентации, устанавливать режим демонстрации презентации, сохранять слайды в виде презентации.

Окно программы ФотоКоллаж. Что такое коллаж? Последовательность работы над коллажем.

**Практическая работа:** Создание коллажей.

# РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

## Кадровое обеспечение программы:

Реализация программ обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими, базовое образование, соответствующее профилю преподаваемых предметов и систематически занимающимися практической и научно-методической деятельностью.

## Материально-техническое обеспечение:

Для реализации программы необходимы следующие материалы и оборудование: кабинет для занятий; столы, стулья; шкафы для методической и учебной литературы; программное обеспечение: наглядный материал: памятки по технике безопасности при работе на ЭВМ, правила работы за персональным компьютером; классная доска; проектор.

## Методическое обеспечение:

пособия, необходимые для проведения теоретических занятий в форме лекций, бесед; методические рекомендации по подготовке и проведению конкурсов, выставок результативности; произведения живописи, литературы, культуры.

# ОХРАНА ТРУДА И ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

Работа по технике безопасности в детском объединении заключается в следующем: Инструктаж по правилам поведения в кабинете информатики

Инструктаж по технике безопасности при работе за компьютером. Весь инструктаж по технике безопасности регистрируется в журнале.

# СПИСОК ИНФОРМАЦИОННЫХ ИСТОЧНИКОВ

## Нормативно-правовые источники:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
3. Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 093242 «О направлении информации»).
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

## Список литературы

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 7–9 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2016.
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебники для 8 и 9 классов. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

* 5. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
* Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([http://school-](http://school-/) collection.edu.ru/)
* Материалы авторской мастерской

Босовой Л.Л. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/)>