

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества пгт. Афанасьево
Кировской области

Принято на
Педагогическом совете
Протокол № 1 от 27.08.2019



Утверждено.

Директор МБУ ДДТ пгт. Афанасьево

N.P. Konnykova Н.П. Конькова

Приказ № 8/01-08 от 31.08.2019

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности по основам
компьютерной грамотности
«Ok, Google!»**

Возраст детей: 13-15 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Порубова Ирина Ивановна,
Педагог дополнительного
образования

Афанасьево
2019

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Содержание программы	12
3. Организационно-педагогические условия	17
4. Оценка качества освоения программы	18
5. Список литературы	19
6. Приложения	20

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютер, изобретённый вначале как счётный инструмент, в 21 веке стал практически живым существом, развивающемся стихийно помимо воли человека, подвластный потребностям экономики, науки, общению людей, стал инструментом организации жизни человека во множестве его применений. Очень много мнений о том, как влияет компьютер на ребёнка. Большинству детей подросткового возраста нужен компьютер для различных игр, общения и социальных сетей. **Актуальность программы заключается в том, чтобы научить пользоваться ресурсами сети «Интернет» и программами.** Направить их внимание на множество полезных сервисов, которые пригодятся в учёбе сейчас и в дальнейшем или в профессиональном самоопределении подростка.

В настоящее время наиболее актуальным для большинства людей стало умение пользоваться информационными технологиями. Люди самых разных профессий применяют компьютерную технологию в своей работе. Изучение данного направления позволяет подготовить учащихся для возможной профессиональной деятельности в сферах рекламного дизайна, веб-дизайна, полиграфического дизайна, дизайна интерьеров и во многих других сферах.

Новизна программы.

В основу программы положено развитие творческих способностей детей по средствам включения новых компьютерных технологий, программ и страниц сети «Интернет». Программа включает в себя знакомства:

- с программами графических редакторов Picasa, Gimp;
- с программами мультимедиа – это редакторы фото и видео монтажа Windows Mover Maker, Movavi Video.
- с интернет-ресурсами: создание QR-кодов на сервисе QRcoder.ru, облако тегов Tagxedo.com, электронная книга FlippingBook, информационная стена Padlet.com, мультимедийный лонгрид Tilda.cc, приложение Google диск, геосервисы для образования и т.д.

Рабочая программа разрабатывалась с учётом требований и положений, изложенных в следующих документах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11 декабря 2006 года № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года №1008 г. Москва «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, включая разноуровневые программы»);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Устав МБУ ДДТ пгт Афанасьево.

Данная программа имеет базовый уровень сложности, так как предполагает развитие приобретенных ранее навыков на уроках информатики (расширение школьного курса) и имеет среднюю степень сложности материала. Программа имеет **техническую направленность**.

Педагогическая целесообразность. Данная программа составлена с целью развития познавательной активности учащихся; творческого и операционного мышления; повышению интереса к информационным технологиям, профориентации среди подростков.

Принципы, лежащие в основе программы:

- ***Принцип систематичности и последовательности обучения*** - предусматривает системность в работе педагога (постоянную работу над собой, опору на пройденное при изучении нового материала, рассмотрение нового материала частями, фиксирование внимания учащихся на узловых вопросах, продумывание системы занятий, осуществление внутрипредметных и межпредметных результатов), а также системность в работе учащихся.

- ***Принцип доступности обучения*** - предпосылками успешного, эффективного обучения является соответствие его содержания, форм и методов возрастным особенностям, умственным возможностям учащихся. Реализация этого принципа предполагает учет уровня развития индивидуальных, возрастных особенностей учащихся, соблюдение правил: от простого - к сложному, от известного - к неизвестному, от близкого - до далекого.

- ***Принцип связи обучения с жизнью*** - основывается на объективных связях между наукой и производством, теорией и практикой. Реализацию этого принципа обеспечивают использование на занятиях жизненного опыта учащихся, приобретенных знаний в практической деятельности, раскрытие практической значимости знаний, непосредственное участие учащихся в общественной жизни.

- ***Принцип наглядности в обучении*** - использование наглядности в обучении способствует умственному развитию учащихся, помогает выявить связь между научными знаниями и жизнью, между теорией и практикой, облегчает процесс

усвоения и способствует развитию др. интересы к знаниям, помогает воспринимать объект в многообразии его сторон и связей, стимулирует развитие мотивационной сферы учащихся.

- **Принцип индивидуального подхода к учащимся** - позволяет в условиях коллективной учебной работы каждому ученику по-своему овладевать учебным материалом, учитывать уровень умственного развития детей, их знаний и умений, познавательной и практической самостоятельности, интересов, волевого развития, работоспособности.

- **Принципы эмоциональности обучения** - процессу познавательной деятельности способствуют живое, образное изложение материала, приведение интересных примеров, использование наглядности и ТСО, внешний вид педагога, его отношение к учащимся и др. Главная задача педагога в реализации этого принципа - управлять формированием эмоций, активизирующих учебно-познавательную деятельность.

ЦЕЛЬ:

Воспитание в медиапространстве через формирование навыков работы с программами графических редакторов, видеоредакторов и сетью «Интернет».

Поставленная цель программы обуславливают следующие **задачи:**

Обучающие:

- обучить основным приемам работы в программах графических редакторов и видеоредакторов;
- научить логически мыслить;
- сформировать навык безопасного поведения в сети «Интернет»;
- обучить технологии работы с новыми сервисами сети «Интернет» (Padlet.com, Taxego.com, Youtube, Learningapps.org, Google и т.д.)

Развивающие:

- подготовить сознания учащихся к системно-информационному восприятию мира;

- развить стремления к самообразованию для дальнейшей адаптации в информационном обществе;
- развить композиционное мышление и креативные способности;
- расширение технического кругозора в сфере информационных технологий;

Воспитательные:

- формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества в каждом обучающемся;
- воспитать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания;
- формировать нравственные качества личности и культуры поведения в обществе и социальных сетях

При изучении данного курса, наверное, самой сложной задачей является развитие творческих способностей учеников. Творчество предполагает самостоятельность, независимость, оригинальность мышления, богатство отношений.

Данная программа разработана для детей возраста с 13 - 15 лет, проявляющих повышенный интерес к информационно-коммуникационным технологиям. В группы для обучения специального отбора не производится.

К **отличительным особенностям** можно отнести уникальность изучаемого материала. Обучающиеся получают знания и умения, применяемых на совершенно новых сервисах сети «Интернет».

Творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить!

Большой объём учебного материала предполагает организацию самостоятельной работы обучающихся в виде выполнения индивидуальных и коллективных творческих проектов.

Практические занятия проходят с использованием интернета для поиска необходимого материала. Поиск и сохранение информации является частью

практических навыков, приобретаемых в образовательном процессе для расширения кругозора. Содержание и материал программы дополнительного образования соответствует «базовому уровню», что характеризуется использованием и реализацией таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

Занятия построены с учетом возрастных психофизиологических особенностей детей, индивидуальности, уровня подготовки и другими индивидуальными особенностями.

Объем и срок освоения программы

Программ изучается в течении 1 года обучения - 72 часа (1 раз в неделю по 2 академических часа), 2 год обучения -72 часа (1 раз в неделю по 2 академических часа). Время занятий: 2 часа с перерывом на отдых после каждого академического часа – 10 минут.

Форма обучения – очная.

Формы работы:

Фронтальная- подача учебного материала всему коллективу обучающихся.

Индивидуальная- самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработки навыков самостоятельной работы.

Групповая - обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Обучающийся научится:

- основным приемам работы в программах графических редакторов и видеоредакторов
- логически мыслить;
- системно-информационному восприятию мира;
- развить стремления к самообразованию для дальнейшей адаптации в информационном обществе;
- креативному мышлению;
- расширять технический кругозор в сфере информационных технологий;
- формировать коммуникативные навыки и навыки межличностного сотрудничества в каждом обучающемся;
- концентрации внимания;
- культуре поведения в обществе и социальных сетях

Обучающийся после 1 года обучения должен знать:

- правила техники безопасности при работе на компьютере;
- названия и функциональное назначение, основные характеристики устройств компьютера;
 - технологию работы в Windows Mover Maker, его возможности;
 - особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, способы хранения изображений;
 - назначение и возможности программы Gimp, Picasa;
 - элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программ;
 - принципы работы с программой для создания облака тэгов на сайте Taxego.com;
 - отличия электронной книги от документа в программе MS Word, пути преобразования документа MS Word в электронную книгу FlippingBook;
 - возможности сайта YouTube;
 - назначение и возможности медиаблога на платформе Blogger;
 - принципы работы на сайте QRcoder.ru, поэтапность создания QR-кода;
 - понятие «социальная реклама» и её виды (графическая, звуковая, визуально-графическая, видео).

Обучающийся после 1 года обучения должен уметь:

- создавать художественные рамки, коллажи; добавлять к готовому изображению текст, фигуры и др.;
- творчески и рационально создавать видеоролики в программе Windows Mover Maker;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- выполнять тоновую и цветовую коррекцию фотографий;
- применять возможности программ для создания фотоколлажей в программе Picasa;
- выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов в GIMP;
- создавать многослойные документы и редактировать фотографии с использованием различных средств художественного оформления;
- применять различные возможности Picasa для восстановления старых или испорченных фотографий;
- создавать облака тэгов;
- преобразовывать документы формата MS Word в электронную книгу FlippingBook;
- создавать свой аккаунт на YouTube, скачивать и выгружать личное видео;
- создавать медиаблог на платформе Blogger.com;
- создавать QR-код и применять его в жизни.

Обучающийся после 2 года обучения должен знать:

- Горячие клавиши при работе в программе MS Word;
- Создание документа в программе Word Office и презентаций Power Point;
- назначение и возможности программы AdobePhotoshop;
- технологию работы в Movavi Video, его возможности;
- понятие «кибербуллинг», правила поведения в социальных сетях;
- правила написания поста в социальных сетях;
- назначения и возможности информационной стены на платформе Padlet.com;
- основы мультипликации, построения сюжета;
- возможности сервиса Google: хранение информации на Google-диске, прокладывание маршрута и определение своего месторасположения на Google-карте; создание опроса на Google-форме;
- назначения и возможности Learningapps.org.

Обучающийся после 2 года обучения должен уметь:

- пользоваться функциями программы AdobePhotoshop;
- творчески и рационально создавать видеоролики в программе Movavi Video;
- применять возможности информационной стены на платформе Padlet.com;
- создавать стену Padlet, пользоваться общей стеной для создания общего проекта;
- создавать документ в программе Word Office и презентаций Power Point;
- создавать видеоролик в программе Movavi Video, пользоваться её возможностями;
- создавать сценарий мультипликационного фильма, создавать мультфильм путем перекладывания;
- Уметь писать посты и пост-релизы в социальных сетях;
- пользоваться сервисами Google: хранить информацию на Google-диске, проложить маршрут на Google-карте; создать опрос на Google-форме;
- работать с сайтом Learningapps.org;
- создавать задания на сайте Learningapps.org.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план 1 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	История развития компьютерной графики.	2	2	-	Устный опрос
2.	Форматы компьютерной графики.	10	6	4	Выставка работ
3.	Фоторедакторы GIMP 2.10.8 и Picasa3.	14	6	8	Выставка работ
4.	Программы Windows Mover Maker. Социальная реклама. Создание социальных роликов.	20	4	16	Творческий отчёт
5.	Видеохостинговый сайт YouTube.	2	1	1	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа
6.	Программа для создания облака тэгов на сайте Taggo.com.	2	1	1	День творчества в кружке
7.	Электронная книга Flipping Book.	10	2	8	Групповая оценка работ
8.	Медиаблог на платформе Blogger.com.	6	2	4	Самооценка обучающихся своих знаний и умений
9.	Создание QR-кода.	4	2	2	Квест-игра
10	Работа в программе ТКехе	2	1	1	Выставка
	Итого:	72	27	45	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 года обучения

Тема 1: История развития компьютерной графики.

Теория: 2 часа.

Основные понятия. Виды компьютерной графики: растровая и векторная. Правила техники безопасности при работе за компьютером

Тема 2: Форматы компьютерной графики.

Теория: 6 часов. Понятие слоя. Растровая и векторная графика. Основные правила при съемке природы. Особенности портретной съемки.

Практика: 4 часа. Экскурсия в парк. Работа со слоями.

Тема 3: Фоторедакторы GIMP 2.10.8 и Picasa3.

Теория: 6 часа Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр. Правила выбора инструмента или команды меню программ.

Практика: 8 часа. Инструменты преобразования изображений. Коррекция изображения. Цветокоррекция. Фотомонтаж. Коллаж. Работа со слоями. Презентация творческих работ. Установка кистей. Способы повышения резкости изображения. Осветление и затемнение фрагментов изображения.

Тема 4: Программа Windows Mover Maker

Теория: 4 час. Знакомство с интерфейсом программы Windows Mover Maker. Социальная реклама, примеры и методы реализации социальной рекламы. Виды социальной рекламы. Функции социальной рекламы.

Практика: 16 часа. Работа над сценарием социальной рекламы. Съемка материала. Разделение ролика на части. Создание слайд-шоу из изображений и добавление звукового ряда к имеющейся записи. Добавление титров. Работа над ошибками.

Тема 5: Видеохостинговый сайт YouTube.

Теория: 1 час. Создание своего аккаунта в системе Google.

Практика: 1 час. Загрузка и оценка. Скачивание видеофайлов.

Тема 6: Программа для создания облака тэгов на сайте Taxego.com.

Теория: 1 час. Визуальное представление списка ключевых слов.

Практика: 1 час. Представления неформатированного текста. Дизайнерское оформление.

Тема 7: Электронная книга Flipping Book.

Теория: 2 час. Отличия электронной книги от документа в программе MS Word, пути преобразования документа MS Word в электронную книгу FlippingBook.

Практика: 8 часов. Преобразование документа MS Word в электронную книгу FlippingBook. Добавление эффекта листающихся страниц. Экспорт файлов в форматы PDF to SWF, JPEG, PNG. Создание проекта «Моя любимая сказка»)

Тема 8: Медиаблог на платформе Blogger.com.

Теория: 2 часа. Медиаблог на платформе Blogger.com

Практика: 4 часа. Создание блога. Хостинг web-страниц. Интеграция с популярными сервисами и инструментами Google.

Тема 9: Создание QR-кода.

Теория: 2 час. Знакомство с сайтом QRcoder.ru.

Практика: 2 час. Создание кода на сайте QRcoder.ru. Считывание и применение QR-кода в современном мире. Квест-игра.

Тема 10: Работа в программе ТКехе.

Теория: 1 час. Знакомство с программой ТКехе.

Практика: 1 час. Создание календаря о здоровом образе жизни

Учебный план 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Инструктаж. Горячие клавиши.	2	1	1	Устный опрос
2.	Работа в программе Word Office	4	1	3	Презентация выполненной работы
3.	Работа в программе Power Point	4	1	3	Презентация выполненной работы
4.	Фоторедактор AdobePhotoshop	10	2	8	Выставка работ
5.	Программа Movavi Video	14	3	11	Показ роликов
6.	Социальные сети и их возможности	6	1	5	Презентация выполненной работы
7.	Информационная стена на платформе Padlet.com	8	2	6	Презентация персональной веб-страницы.
8.	Основы мультипликации. Создание мультфильма	12	2	10	Презентация выполненной

	путем перекладывания				работы
9.	Работа с Google-дискон и Google-картами, Google-формы.	2	1	1	Наблюдение
10.	Сайт Learningapps.org.	10	2	8	Карта индивидуальных достижений
	Итого:	72	16	56	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

2 год обучения

Тема 1. Инструктаж. Горячие клавиши.

Теория: 1 час. Инструктаж по технике безопасности при работе за компьютером

Практика: 1 час. Отработка практических навыков.

Тема 2. Работа в программе Word Office

Теория: 1 час. Знакомство с программой. Пошаговая инструкция создания таблицы, диаграмма, рисунка.

Практика: 3 часа. Создание таблицы. Создание диаграммы, рисунка. Горячие клавиши в Word Office. Отработка навыков.

Тема 3. Работа в программе Power Point

Теория: 1 час. Знакомство с программой.

Практика: 3 часа. Создание презентаций. Добавление рисунков, диаграмм, таблиц, видео. Конвертация из MS Power Point в видео. Режим докладчика.

Тема 4. Фоторедактор AdobePhotoshop

Теория: 2 часа. Основы фотошоп. Знакомство с программой, основные инструменты работы.

Практика: 8 часа. Экскурсия в парк.(4 часа) Кисти. Текстуры. Паттеры для фотошоп. Портретная ретуш.

Тема 5. Программа Movavi Video

Теория: 3 час. Знакомство с интерфейсом программы, библиотекой эффектов перехода. Редактор титров.

Практика: 11 часа. Съемка клипа. Работа над монтажом клипа.

Тема 6. Социальные сети и их возможности

Теория: 1 час. Как писать идеальные посты в социальных сетях. Ограничения вконтакте.

Практика: 5 часа. Публикация поста об одном из объединении ДДТ

Тема 7. Информационная стена на платформе Padlet.com

Теория: 2 час. Знакомство с сайтом Padlet.com. Интерфейс и навигация сайта.

Практика: 6 часа. Коллективный блог нового поколения. Создание веб-страницы. Поиск информации и закрепление на стене своего аккаунта.

Тема 8. Основы мультипликации. Создание мультфильма путем перекладывания

Теория: 2 час. Написание сценария

Практика: 10 часов. Съёмка материала. Обработка видеоряда. Работа над монтажом анимации. Добавление звукового ряда. Презентация готового продукта.

Тема 9. Работа с Google-дискон и Google-картами.

Теория: 1 час. Знакомство с Google-дискон и Google-картами, Google-форма.

Практика: 1 час. Работа с информацией и хранением в облаке. Определение своего местоположения. Прокладывание маршрута. Оценка и отзыв местоположения. Создание опросника с открытыми вопросами и тестирования на сервисе Google-форма.

Тема 10. Сайт Learningapps.org.

Теория: 2 часа. Сайт Learningapps.org.

Практика: 8 часа. Регистрация на сайте Learningapps.org. Поддержка обучения с помощью интерактивных модулей. Знакомство с инструментами «Голосование», «Чат», «Календарь», «Блокнот», «Доска объявлений». Упражнения по выбранным категориям. Создание новых упражнений типа: «Найди пару», «Классификация», «Хронологическая линейка», «Простой порядок», «Сортировка картинок», «Викторина с выбором правильного ответа», «Заполнить пропуски», «Кроссворд», «Виселица», «Скачки», «Найди пару», «Где находится это?»

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Кадровые условия:

С данной программой может работать педагог, прошедший специальное обучение (курсы повышения квалификации по информационно-коммуникационным технологиям), учитель информатики.

Материально-техническое обеспечение:

- санитарно-гигиенические условия процесса обучения - для проведения занятий необходимо учебное помещение, отвечающее всем требованиям САНПиНов по соблюдению температурного и световой режима, пожарной и электробезопасности. Обязательно наличие розеток для каждого компьютера;
- Наличие рабочих мест, соответствующих количеству обучаемых;
- ПК или ноутбуки, мышки и коврики;
- Настольные лампы;
- Информационное обеспечение (Программное обеспечение: операционная система Windows XP, графические редакторы: Paint, Gimp, Adobe Photoshop, Picasa, программный пакет Microsoft Office, видеоредакторы Windows Mover Maker, Movavi Video)
- Наличие сети Wi-Fi или проводной сети «Интернет» для каждого ПК;
- Фотоаппарат;
- Видеокамера, штатив.

Учебно-методическое обеспечение:

- схемы, модели, образцы, презентации;
- иллюстрации, картинки, фотографии;
- комплекс упражнений и дидактических материалов;
- Интернет-ресурсы:

www.Padlet.com

www.Learningapps.org

www.QRcoder.ru

www.Tagxedo.com

www.Google.com

www.Blogger.com

4. ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Контроль качества усвоения знаний, оценка степени достижения поставленных учебных целей являются важными составляющими частями учебного процесса при использовании любой образовательной технологии. Применяемые с этой целью формы контроля, оценки уровней обученности отличаются большим разнообразием: контрольные работы, тесты, защита проектов, создание своих аккаунтов на различных платформах, итоговые работы (Приложение2). Например, изучение темы, заканчивается, как правило, контрольным тестированием или просмотром веб-страницы, которое позволяет выяснить, насколько точно ребёнок усвоил учебный материал. В течении двух лет обучения по программе заполняется «Индивидуальная карточка учета образовательных результатов по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе по предмету основы компьютерной грамотности» (Приложение 3), где прописываются достижения ребенка в теоретической и практической подготовке, так же общеучебные умения, участия в конкурсе и их результаты.

Формы аттестации



Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов

- Журнал посещаемости
- Материал анкетирования и тестирования
- Перечень готовых работ
- Журнал учета результативности конкурсных работ
- Индивидуальная карточка образовательных результатов, которая заполняется

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

- Выставка работ на информационной стене платформы Padlet.com
- Презентация готового продукта
- Конкурс
- Контрольные работы
- Тесты
- Защита проектов
- Наблюдение

Список литературы

1. Абакумова И.В., Ермаков П.Н., Кара Ж.Ю., Москаленко А.Е. Социальная реклама для детей: учебник – М.: КРЕДО, 2015 – 84 с.
2. Астахова Т. Хорошие идеи в Америке рекламируют / Деньги и благотворительность. – 1994 г.
3. Гудечек Я. Ценностные ориентации личности // Психология личности: Активность и развитие личности – М.: Наука 1989. – С 102-110.
4. Добрецова Н. В. Педагогическое проектирование в дополнительном экологическом образовании // Экологическое образование в школе.- 2012, - № 9, -с.57
5. Жексенаев А.Г. «Основы работы в графическом редакторе Gimp», Томск, 2007 г.
6. Официальный учебный курс Adobe PhotoShop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
7. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в PhotoShop 7. : Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2007
8. *Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. CorelDRAWX4. Трюки и эффекты.* – СПб.: Питер, 2009.
9. Корриган Дж. Компьютерная графика. – М.: ЭНТРОП, 1995.
10. Кузнецов А.П. Социальная реклама. Теория и практика. М.: ЮНИТА –ДАНА, 2010.- 175 с.
11. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1977.- 304 с.
12. Пассов Е.И. 40 лет спустя, или 101 методическая идея. М.: Глосса-Пресс, 2006. – 23
13. Панюкова Т.А. GIMP и Adobe Photoshop: Лекции по растровой графике, 2008 г.
14. Тайц А.М., Тайц А.А. CorelDRAW11. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003.
15. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
16. Якушин А. The GIMP. Редактирование изображений. Издательство: Open Office, 2004 г.
17. Word: Упражнения и задания: Учебно-методическое пособие / сост. С.И. Соловьёв. – Казань: Издательство Казанского университета, 2017. – 28 с.

Интернет ресурсы

1. <http://www.microsoft.com/ru>
2. <http://www.corel.ru/>
3. <http://www.adobe.ru/>
4. <http://www.macromedia.com/>
5. <http://www.teachvideo.ru/>
6. <http://gimp-about.ru>
7. <http://gimp.nas2.net>
8. <http://gimpmania.ru>
9. www.linuxgraphics.ru

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
1 год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь		Презентация	2	Основные понятия. Виды компьютерной графики: растровая и векторная. Правила техники безопасности при работе за компьютером	Учебный кабинет	Устный опрос
2.	Сентябрь		Семинар	2	Растровая и векторная графика. Основные правила при съемке природы.	Учебный кабинет	Тестирование
3.	Сентябрь		Экскурсия	2	Экскурсия в парк.	Парк	Показ лучших фоторабот
4.	Сентябрь		Семинар с элементами практикума	2	Особенности портретной съемки.	Учебный кабинет	Выставка лучших работ
5.	Октябрь		Мастер-класс	2	Понятие слоя.	Учебный кабинет	Устный опрос
6.	Октябрь		Практическое занятие	2	Работа со слоями	Учебный кабинет	Наблюдение
7.	Октябрь		Лекция	2	Растровая и векторная графика. Виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.	Учебный кабинет	Устный опрос
8.	Октябрь		Практическое занятие	2	Работа со слоями в программе GIMP. Инструменты преобразования изображений. Коррекция изображения. Цветокоррекция.	Учебный кабинет	Показ работ
9.	Октябрь		Презентация	2	Элементы пользовательского интерфейса: назначение инструментов, панелей и палитр.	Учебный кабинет	Устный опрос
10.	Ноябрь		Презентация	2	Правила выбора инструмента или команды меню программ.	Учебный кабинет	Викторина
11.	Ноябрь		Практическое	2	Инструменты преобразования изображений.	Учебный	Наблюдение

			занятие		Коррекция изображения. Цветокоррекция.	кабинет	
12.	Ноябрь		Практическое занятие	2	Фотомонтаж. Коллаж. Работа со слоями.	Учебный кабинет	Наблюдение
13.	Ноябрь		Практическое занятие	1	Установка кистей. Способы повышения резкости изображения. Осветление и затемнение фрагментов изображения.	Учебный кабинет	Устный опрос
14.	Ноябрь		Презентация	1	Презентация творческих работ.	Учебный кабинет	Выставка
15.	Декабрь		Мастер-класс	2	Знакомство с интерфейсом программы Windows Mover Maker.	Учебный кабинет	Показ видефрагментов
16.	Декабрь		Лекция	2	Социальная реклама, примеры и методы реализации социальной рекламы. Виды социальной рекламы. Функции социальной рекламы.	Учебный кабинет	Тестирование
17.	Декабрь		Круглый стол	2	Работа над сценарием социальной рекламы	Учебный кабинет	Наблюдение
18.- 19.	Декабрь Январь		Практическое занятие	4	Съемка материала.	Учебный кабинет, территория ДДТ	Наблюдение
20.	Январь		Практическое занятие	2	Разделение ролика на части.	Учебный кабинет	Наблюдение
21- 23.	Январь Февраль		Практическое занятие	6	Создание видеоряда, добавление звукового ряда.	Учебный кабинет	Творческий отчёт
24.	Февраль		Практическое занятие. Круглый стол	2	Добавление титров. Работа над ошибками.	Учебный кабинет	Показ видеороликов.
25.	Февраль		Практическое занятие.	1	Создание своего аккаунта в системе Google.	Учебный кабинет	Наблюдение
26.	Февраль		Практическое занятие.	1	Загрузка и оценка на сайте видеохостинга Youtube. Скачивание видеофайлов.	Учебный кабинет	Индивидуальные карточки с заданиями различного типа

27.	Март		Мастер-класс	2	Taxego.com. Визуальное представление списка ключевых слов. Дизайнерское оформление.	Учебный кабинет	Презентация облака тэгов
28.	Март		Лекция	2	Отличия электронной книги от документа в программе MS Word, пути преобразования документа MS Word в электронную книгу FlippingBook.	Учебный кабинет	Устный опрос
29.	Март		Практическое занятие	2	Преобразование документа MS Word в электронную книгу FlippingBook. Добавление эффекта листящихся страниц. Экспорт файлов в форматы PDF to SWF, JPEG, PNG.	Учебный кабинет	Презентация готового продукта
30-32	Март Апрель		Практическое занятие	6	Создание проекта «Моя любимая сказка»)	Учебный кабинет	Презентация проекта
33.	Апрель		Семинар	2	Медиаблог на платформе Blogger.com	Учебный кабинет	Устный опрос
34.	Апрель		Практическое занятие	2	Создание блога. Хостинг web-страниц.	Учебный кабинет	Оценка web-страницы
35.	Май		Мастер-класс	2	Интеграция с популярными сервисами и инструментами Google.	Учебный кабинет	Карточка с индивидуальными заданиями
36.	Май		Презентация	2	Знакомство с сайтом QRcoder.ru.	Учебный кабинет	Устный опрос
37.	Май		Практическое занятие	1	Создание кода на сайте QRcoder.ru. Считывание и применение QR-кода в современном мире.	Учебный кабинет	Задания с QR-кодами
38.	Май		Игра	1	Квест-игра.	Учебный кабинет, территория ДДТ	Наблюдение
39.	Май		Творческая мастерская	2	Работа в программе ТКехе	Учебный кабинет	Выставка календарей

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
2 год обучения






№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Сентябрь		Презентация	2	Правила техники безопасности при работе за компьютером. Горячие клавиши. Отработка практических навыков.	Учебный кабинет	Устный опрос
2.	Сентябрь		Экскурсия	2	Экскурсия в парк.	Парк	Показ лучших фоторабот
3.	Сентябрь		Презентация	2	Знакомство с программой. Пошаговая инструкция создания таблицы, диаграмма, рисунка. Создание таблицы в программе Word Office	Учебный кабинет	Наблюдение
4.	Сентябрь		Практическое занятие	2	Создание диаграммы, рисунка. Горячие клавиши в Word Office. Отработка навыков.	Учебный кабинет	Презентация выполненных работ
5.	Октябрь		Презентация	2	Знакомство с программой Power Point . Создание презентаций.	Учебный кабинет	Наблюдение
6.	Октябрь		Практическое занятие	2	Добавление рисунков, диаграмм, таблиц, видео. Конвертация из MS Power Point в видео. Режим докладчика.	Учебный кабинет	Презентация выполненных работ
7.	Октябрь		Лекция	2	Adobe Photoshop Знакомство с программой, основные инструменты работы.	Учебный кабинет	Тест
8.	Октябрь		Практическое занятие	2	Кисти. Текстуры.	Учебный кабинет	Наблюдение
9.	Октябрь		Практическое занятие	2	Паттеры для фотошоп. Портретная ретуш.	Учебный кабинет	Наблюдение
10.	Ноябрь		Лекция	2	Знакомство с интерфейсом программы Movavi Video , библиотекой эффектов перехода.	Учебный кабинет	Викторина
11.	Ноябрь		Практическое	1	Редактор титров в программе Movavi Video	Учебный	Наблюдение

			занятие			кабинет	
12-16.	Ноябрь Декабрь		Практическое занятие	9	Буктрейлер. Создание сценария. Съёмка материала.	Территория Афанасьевского района	Наблюдение
17.	Декабрь		Практическое занятие	2	Работа над монтажом клипа	Учебный кабинет	Презентация готового ролика
18.	Декабрь		Мастер-класс	2	Как писать идеальные посты в социальных сетях. Ограничения вконтакте. Публикация поста об одном из объединении ДДТ	Учебный кабинет	Наблюдение
19-20.	Январь		Практическое занятие	4	Публикация поста об одном из объединении ДДТ	Учебный кабинет	Наблюдение
21.	Январь		Презентация	2	Знакомство с сайтом Padlet.com. Интерфейс и навигация сайта.	Учебный кабинет	Устный опрос
22-24.	Февраль		Практическое занятие	6	Коллективный блог нового поколения. Создание веб-страницы. Поиск информации и закрепление на стене своего аккаунта.	Учебный кабинет	Наблюдение
25.	Февраль		Практическое занятие	2	Написание сценария	Учебный кабинет	Наблюдение
26-27.	Март		Практическое занятие	4	Съемка материала.	Учебный кабинет	Наблюдение
28.	Март		Практическое занятие	2	Обработка видеоряда.	Учебный кабинет	Наблюдение
29.	Март		Практическое занятие	2	Работа над монтажом анимации.	Учебный кабинет	Наблюдение
30.	Апрель		Практическое занятие	2	Добавление звукового ряда. Презентация готового продукта.	Учебный кабинет	Презентация готового продукта
31.	Апрель		Мастер-класс	2	Знакомство с Google-дискон и Google-картами. Работа с информацией и хранением в облаке.	Учебный кабинет	Презентация выполненных

					Определение своего местоположения. Прокладывание маршрута. Оценка и отзыв местоположения.		работ
32.	Апрель		Лекция	2	Знакомство с сайтом Learningapps.org. Возможности обучения	Учебный кабинет	Индивидуальная карточка
33.	Апрель		Практическое занятие	2	Регистрация на сайте Learningapps.org. Поддержка обучения с помощью интерактивных модулей. Знакомство с инструментами «Голосование», «Чат», «Календарь», «Блокнот», «Доска объявлений».	Учебный кабинет	Наблюдение
34.	Май		Практическое занятие	2	Упражнения по выбранным категориям. Создание новых упражнений типа: «Найди пару», «Классификация», «Хронологическая линейка».	Учебный кабинет	Наблюдение
35.	Май		Практическое занятие	2	Упражнения «Простой порядок», «Сортировка картинок», «Викторина с выбором правильного ответа», «Заполнить пропуски»	Учебный кабинет	Наблюдение
36.	Май		Практическое занятие		Упражнения «Кроссворд», «Виселица», «Скачки», «Найди пару», «Где находится это?»	Учебный кабинет	Презентация готовых упражнений
37.	Май		Экскурсия		Экскурсия в парк	Парк	Показ лучших фоторабот

Итоговая аттестация 1 год обучения

1. Соотнесите название программы, её описание и иконку на рабочем столе.

Move Maker	Программа, позволяющая просматривать, редактировать и организовать изображения формата JPEG.	
Picasa	Простая программа для редактирования видео с базовым набором опций.	
Gimp	Графический редактор, который позволяет работать со слоями (накладывать слои друг на друга).	
Paint	Программа для создания календарей.	
ТКехе	Самый простой графический редактор.	

2. Растровое изображение представляет из себя:
 А) мозаику из очень мелких элементов – пикселей;
 Б) сочетание примитивов;
 В) палитру цветов.

3. В векторной графике изображения строятся из ...
 А) пикселей;
 Б) примитивов;
 В) Рисунков.

4. Вставьте пропущенные словосочетания:

_____ - это визуальное представление списка категорий. Ключевые слова чаще всего представляют собой отдельные слова, и важность каждого слова определяется размером и шрифтом.

При помощи _____ можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

5. Создайте любой визуально-графический объект, который бы описал работу нашего объединения, сохранив на рабочем столе (рисунок, видео, QR-код, облако тэгов).

6. Хотелось бы тебе посещать объединение второй год? _____

7. Что бы тебе хотелось ещё изучить интересного в мире информационных технологий? _____

Итоговая аттестация 2 год обучения

1. Соотнесите название сервиса и его картинку. Около названия напишите, для чего данный сервис предназначен



Google-диск



learningapps.org



Google- карта



Google - форма



Padlet.com

2. Добавьте слово или словосочетание:

_____ - это короткий видеоролик, рассказывающий в произвольной художественной форме о какой-либо книге.

_____ - это сообщения, которые публикуются на форумах, в социальных сетях, блогах и на различных сайтах.

3. Создайте одно упражнение на сайте learningapps.org

4. Составьте тест с помощью Google – формы, состоящие из 3 любых вопросов.

**Индивидуальная карточка
учета образовательных результатов
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
по предмету основы компьютерной грамотности**

Показатель обозначается в баллах, которые соответствуют степени выраженности измеряемого качества, от 1 до 10:

Уровень	Баллы
Минимальный	от 1 до 3 баллов
Средний	от 4 до 6 баллов
Максимальный	от 7 до 10 баллов

Фамилия, имя ребенка: _____

Возраст: _____

Ф. И. О. педагога: _____

Дата начала наблюдения: _____

Показатели	Сроки диагностики			
	Первый год обучения		Второй год обучения	
	Конец I полугодия	Конец учебного года	Конец I полугодия	Конец учебного года
1. Теоретическая подготовка				
1.1 Теоретические знания по разделам программы				
1.2 Владение терминологией по тематике программы				
2. Практическая подготовка				
2.1 Практические умения и способы действий, предусмотренные программой				
2.2 Творческое отношение к делу, умение воплотить его в готовом продукте				
2.3 Прохождение итоговой аттестации	-		-	

