Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение “Гуманитарно-эстетическая гимназия №11 г.Дубны Московской области”

ПРИНЯТА
Педагогическим советом МБОУ «“Гуманитарно-эстетическая гимназия №11 г. Дубны Московской области” (протокол от 30.08.2019)

СОГЛАСОВАНА
Заместитель директора по УВР МБОУ «“Гуманитарно-эстетическая гимназия №11 г. Дубны Московской области”
_____ЕЛ. Буздавина

УТВЕРЖДАЮ
Директор гимназии №11
_____А.А. Лихачева
Приказ № 198а
от 30. 08. 2019 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности
“В мире информационных технологий”
(базовый уровень)
Возраст обучающихся: 11-17 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Дударева Ирина Александровна,
учитель информатики

г.о. Дубна, 2019

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа “В мире информационных технологий” технической направленности. «В мире информационных технологий» - это объединение учащихся по интересам. Мир информационных технологий» - это мир огромных возможностей. Используя цифровую образность, можно создать яркое мультимедийное произведение - презентацию, слайд-фильм, мультфильм, видеоролик, выпуск школьных новостей. Мультимедиа – важный инструмент самовыражения для современного подростка. Возрастает активность подростков и молодежи не только в использовании ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", но и в создании собственных мультимедийных продуктов.

Направленность программы: техническая.

Уровень освоения: базовый.

Обоснование выбора направления

Выбор направления работы объединения обусловлен профилем школы – гуманитарно-эстетическая гимназия. Данный профиль образовательного учреждения говорит о творческой направленности ее учащихся. Техническое творчество приобретает в гимназии особое значение, когда нужно создать грамотный цифровой образ или продукт. Это как раз тот момент, когда творчество происходит на стыке наук.

Программа составлена с учетом **нормативно-правовых документов**:

Нормативные акты	
Основная характеристика программы	Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – Федеральный закон № 273) (ст.2, ст.12, ст.75)
Порядок проектирования	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.12, ст.47, ст.75)
Условия реализации	Федеральный закон № 273-ФЗ (п.1,2,3,9 ст.13; п. 1,5,6 ст.14; ст.15; ст.16; ст.33, ст.34, ст.75), СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41);
Содержание программы	Федеральный закон № 273-ФЗ (п.9, 22, 25 ст.2; п.5 ст.12; п.1, п.4 ст.75), Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» Концепция развития дополнительного образования детей/распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014г. № 1726-р
Организация образовательного процесса	Федеральный закон № 273-ФЗ (ст.15, ст.16, ст.17; ст.75)

	Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41);

Актуальность программы

В 2016 году на Всемирном экономическом форуме в Давосе были сформулированы и озвучены основные профессиональные навыки, которые будут востребованы в недалеком будущем: комплексное решение проблем, критическое мышление, креативность, умение управлять людьми, взаимодействие с людьми, эмоциональный интеллект, принятие решений, клиентоориентированность, умение вести переговоры и гибкость ума. Целенаправленно эти навыки слабо развиваются в условиях классно-урочной деятельности, так как считается, что для сдачи ЕГЭ в них нет необходимости. Тем не менее, дети находят новые виды творчества для самовыражения. В основном они связаны с применением компьютерных технологий. Для того, чтобы навыки учащихся не формировались стихийно, мы сопровождаем их на пути компьютерного творчества и создаем условия для публичного признания творческих работ.

Обучение по данной программе позволяет учащимся раскрыть свои творческие способности, повысить уже имеющиеся знания о работе с компьютером, воспитать в себе творческую и разностороннюю натуру, расширить кругозор. Программа способствует формированию информационной компетенции, профессиональной ориентации, дальнейшего образования в области компьютерных технологий, развитию креативного и творческого мышления. Программа построена так, чтобы не препятствовать проявлению инициативы в личных творческих идеях, способствует профессиональному росту и желанию экспериментировать и самостоятельно совершенствоваться.

Новизна программы

Отношение в обществе к цифровизации экономики и уж тем более образования неоднозначное. Взрослые теряют внимание подростков, которые устремлены к цифре. Сейчас недостаточно социализироваться только в реальном мире, перед нами встает задача воспитания цифрового гражданина в том числе, умеющего создавать грамотные цифровые образы, владеющего компьютерной грамотностью.

Данная программа в отличие от прочих предлагает учащимся более широкий спектр цифровых инструментов, раскрывая в совокупности пять содержательных блоков.

Цель – расширение возможностей для реализации и развития интересов подростков в области информационно-коммуникационных в соответствии с ценностными установками современного общества РФ и в контексте развития инновационного потенциала общества.

Задачи:

Образовательные:

- научить учащихся создавать и обрабатывать информацию с использованием информационных технологий;
- обеспечить включение учащихся в практическую деятельность по созданию цифровых социально значимых продуктов;
- мотивировать к сбору информации и ее презентации;
- научить учащихся безопасному пользованию Интернетом.
- научить каждого члена объединения работать в программах (Gimp, Movie Maker, Power Point, Microsoft Word, Publisher, конструктор сайтов Wix.com, язык HTML);
- научить детей самостоятельно подходить к творческой работе;
- развивать познавательные, интеллектуальные и творческие способности обучающихся, выработать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда;

Воспитательные:

- формировать потребности в саморазвитии;
- формировать активную жизненную позицию;
- развить культуру общения;
- развить навыки сотрудничества.

Развивающие:

- развить деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность.
- развить чувства прекрасного.
- развить у учащихся навыки критического мышления.

Адресат программы: учащиеся 11-17 лет, независимо от пола, проявляющие интерес к творчеству посредством цифровых технологий, имеющие заявление от родителей (законных представителей) о приеме в объединение.

Объем и срок освоения программы. Данная программа рассчитана на 2 года обучения (144 часа). Занятия проводятся 2 часа в неделю. Программа построена по принципу «от простого к сложному» внутри каждой темы. На первом году изучаются необходимые, но достаточные для творчества основы КТ, на втором году учащиеся получают возможность получить знания о разнообразии цифровых художественно-выразительных средств.

Год обучения	Общее количество часов	Количество часов в неделю
1	72	2
2	72	2
Итого: 144 часа		

Особенности организации образовательного процесса

Условия набора в объединение.

Программа предназначена для учащихся в возрасте от 11 до 17 лет. Набор в объединение осуществляется на свободной основе, по желанию подростков.

Условия формирования групп, количество учащихся в группе.

В одной группе могут заниматься учащиеся разного возраста. Возможен дополнительный набор учащихся на второй год обучения при наличии свободных мест. В связи с тем, что на занятиях используется компьютерная техника, количество учащихся в группе не должно превышать количество единиц техники. На 1-м году обучения – не более 15 человек; на 2-м году обучения – не более 15 человек.

Форма обучения: очная. Занятия в объединениии проводятся по группам или всем составом объединения.

Режим занятий: занятия проводятся во второй половине дня, 2 раза в неделю, продолжительность занятия 45 минут, в том числе в каникулярное время.

Особенности реализации программы (проектный компонент)

Результаты проектной деятельности мы разделяем на внутренний результат и внешний результат (продукт). Внутренний результат – это успешный опыт деятельности и решения проблемы, это приобретенные и использованные знания и умения. Внешний результат (продукт) – это средство разрешения проблемы, которая стала причиной реализации проекта. Результаты проектов, которые получают ученики, находят применение.

В основе программы - формирование как жестких навыков, так и мягких навыков. **Soft skills** («мягкие навыки») - быстрая и успешная адаптация к изменяющимся условиям, умение непрерывно учиться, управлять временем, коммуникабельность, коммуникация, владение способами и средствами построения межличностных взаимоотношений, навыки исследователя, навыки управления проектами, умение решать проблемы, разработка плана, экспертиза и совершенствование, владение трудовым этикетом, эмоциональный интеллект. **Hard skills** («твердые навыки»): компьютерная и техническая грамотность (см. предметные результаты ниже).

Мы двигаемся по маршруту:

проблема –поиск -планирование –продукт –презентация –применение

Проблема	Самоопределение через самореализацию посредством цифровых инструментов. Популяризация семейных ценностей, ЗОЖ, школьных традиций с помощью цифровых инструментов с выходом на широкую аудиторию.
Поиск	Подбор грамотных образов. поиск в сети интернет, наблюдение, опросы.
Планирование	Отбор идей; разработка концепции; разработка макета; анализ макета; разработка продукта; тестирование продукта; выпуск продукта.
Виды продуктов	Презентация, видео, сайт, графическое изображение.

Презентация	· Национальный молодежный патриотический конкурс «Моя гордость – Россия»; · городской конкурс видеороликов; · всероссийский конкурс КИТ; · международный конкурс по информатике «Бобер»; · городской конкурс компьютерной графики; · городской конкурс детских сайтов; · городская научно-практическая конференция; · открытая городская конференция «Первые шаги в науку»; · городской конкурс фотографий «Моя Дубна»; · международный конкурс детского видео и видеоклипов «Звездный проект»; · международный конкурс компьютерной графики и художественного фото «Звездный проект».
Применение/ трансляция	Сайт гимназии, соцсети, холл гимназии, классные часы, СМИ

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

Обучающийся получит возможность для формирования:

- готовности к самообразованию и самовоспитанию;
- адекватной оценки себя и других;
- способности к решению моральных дилемм на основе учёта позиций участников дилеммы, ориентации на их мотивы и чувства;
- эмпатии как осознанного понимания и сопереживания чувствам других, выражающейся в поступках.
- способности ставить цели и строить жизненные планы;
- осознания российской идентичности в поликультурном социуме.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия

- умение самостоятельно ставить цели проектной деятельности;
- умение планировать пути достижения целей;
- умение работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- умение определять степень успешности своей работы и работы других в соответствии с критериями оценивания.
- умение самостоятельно ставить учебные цели и задачи;

- умение самостоятельно и адекватно учитывать условия и средства достижения при планировании достижения целей;
- умение выделять альтернативные способы достижения целей и выбирать наиболее эффективный способ;
- умение осуществлять рефлексию в отношении действий по решению учебных и познавательных задач.

Познавательные универсальные учебные действия

- умение осуществлять проектно-исследовательскую деятельность;
- умение осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение строить рассуждения;
- умение объяснять явления, процессы, связи и отношения, выявляемые в ходе работы.
- умение самостоятельно проводить исследование на основе применения методов наблюдения и эксперимента;
- умение выдвигать гипотезы о связях и закономерностях событий, процессов;
- умение организовывать исследование с целью проверки гипотезы;
- умение делать умозаключения и выводы на основе аргументации.

Коммуникативные универсальные учебные действия

- умение адекватно использовать речевые средства для решения различных коммуникативных задач; владеть монологической и диалогической формами речи;
- умение высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- умение слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- способность договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- умение задавать вопросы.
- способность учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную
- позицию;
- умение продуктивно разрешать конфликты на основе учёта интересов всех участников; договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- способность брать на себя инициативу в организации совместной деятельности (деловое лидерство);
- способность вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении, владеть монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами языка;
- способность следовать морально-этическим и психологическим принципам общения; оказывать помощь и эмоциональную поддержку партнёрам в процессе совместной деятельности;
- умение устраивать эффективные групповые обсуждения; в совместной деятельности чётко формулировать цели группы и позволять её участникам проявлять инициативу в достижении этих целей.

Предметные результаты

Обучающийся научится:

- правильно использовать устройства ИКТ (блоки компьютера, принтер, сканер, цифровой фотоаппарат, цифровую видеокамеру и др. цифровые устройства);
- соблюдать технику безопасности при работе с устройствами ИКТ;
- выбирать технические средства ИКТ для фиксации изображений и звуков в соответствии с поставленной задачей;
- проводить обработку цифровых фотографий и видеофайлов с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов, создавать презентации и видеоролики на основе цифровых фотографий и видеофрагментов;

- проводить обработку звукозаписей с использованием возможностей специальных компьютерных инструментов;
- осуществлять видеосъёмку и проводить монтаж отснятого материала; использовать звуковые и музыкальные редакторы, программы звукозаписи и микрофоны;
- формулировать вопросы к сообщению, создавать краткое описание сообщения; цитировать фрагменты сообщения;
- выполнять поиск необходимой информации в Интернете;
- выполнять системное проектирование модели web-сайта, выделяя и реализуя элементы, связи, функции;
- создавать web-страницы, собирать и устанавливать web-сайт, выполнять меры по защите информации;
- работать в команде над одним проектом, выполняя разные роли.

Обучающийся получит возможность научиться:

- осознавать и использовать в практической деятельности основные психологические особенности восприятия информации человеком;
- различать творческую и техническую фиксацию звуков и изображений;
- создавать презентации, видеоролики, сайты;
- использовать музыкальные и графические редакторы;
- основным этапам и задачам проектирования модели web-сайта как системы;
- основным конструкциям языка гипертекстовой разметки документов HTML;
- основным способам защиты информации в Интернете.

Занятия помогут учащимся:

- понять роль и место конструктора-проектировщика-дизайнера в формировании окружающей человека предметной среды;
- повысить свою компетентность в области информационных технологий и компьютерного проектирования;
- приобрести начальную профессиональную подготовку (рабочую профессию) по данному направлению, что повысит их социальную адаптацию после окончания школы.

Учебный план на 1 год обучения

№ п/п	**Тема / содержание**	**Количество часов**			**Формы аттестации/контроля**
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	1		тестирование
1	**Текстовый редактор**.	11	5	6	практические работы, выставка/текущий, промежуточный
2	**Видеоредактор. Киномонтаж**.	16	8	8	практические работы, фестиваль/ текущий, промежуточный
3	**Графический редактор.**	24	11	13	практические работы, конкурс/текущий, промежуточный

4	**Сайтостроение. Основы HTML.**	16	6	10	практические работы, конкурс/текущий, промежуточный
5	**Основы Scratch.**	12	4	8	практические работы, проекты/ текущий, промежуточный
	Итого:	**72**	**35**	**37**	

Содержание учебного плана
1 год обучения

Вводное занятие
Знакомство с программой объединения, решение организационных вопросов, техника безопасности.

Раздел 1. Текстовый редактор.
Теория. Интерфейс программы Open Office.org Writer. Основные группы команд программы. Работа с текстом. Структура текста и страницы документа. Создание и редактирование текстового документа. Редактирование текста. Вставка и Замена текста. Создание оригинал-макета. Форматирование текста. Стиль. Начертание. Шрифт. Размер. Использование цвета в документе. Цвет текста. Цвет фона. Списки, таблицы, шаблоны, закладки, поля, формулы. Работа с таблицами. Создание таблицы. Заполнение таблицы. Оформление таблицы. Включение в текстовый документ графических объектов.
Практика. Практическая работа по знакомству с интерфейсом программы Open Office.org Writer. Практическая работа по набору и редактированию текста. Практическая работа по использованию маркированных и нумерованных списков. Практическая работа по использованию многоуровневых списков. Практическая работа по изменению параметров форматирования: Стиля, Начертания, Шрифта, Размера. Практическое задание по работе с таблицами. Практическая работа по корректировке изображения для вставки в документ.

Раздел 2. Видеоредактор. Киномонтаж.
Теория. Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма. Интерфейс программы. Использование в фильме статичных картинок. Захват видеофрагментов с камеры. Камера. Устройство видеокамеры. Основные правила видеосъёмки.. Захват объектива. Возможности камеры. Разрезание видеофрагментов. Монтаж видеофрагментов встык. Вставка видео. Рабочая область с видеофрагментами. Отображение раскадровки. Вставка видео. Обрезка видео. Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже. Видео эффекты. Видео переходы. Добавление в фильм музыки и комментариев.
Практика. Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker. Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием статических картинок. Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием захвата видеофрагментов с камеры и разрезания видеофрагментов. Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием разнообразных видов плавных переходов. Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с музыкой и комментариями. Работа с видеокамерой, съёмка сюжетов.

Раздел 3. Графический редактор.

Теория. Знакомство с рабочим пространством CorelDraw.. Основные операции в CorelDraw. Рисование фигур. Работа с цветом. Работа с линиями, абрисами и мазками кисти. Работа с объектами. Залив объектов. Применение трехмерных эффектов для объектов. Работа с текстом. Работа с таблицами. Работа с шаблонами. Основы печати. Импорт и экспорт файлов.
Практика. Редактирование документа с помощью функций отмены, возврата и повтора. Применение функции масштаба, прокрутки и панорамирования. Создание рисунков из прямоугольников и квадратов. Создание цветных флагов. Создание чертежа собственной квартиры с использованием размерных линий. Создание объемных фигур. Применение тени к объекту. Создание текста внутри объекта и снаружи. Вставка рисунка внутрь текста. Создание поздравительной открытки с использованием фонового рисунка и изогнутого текста. Поиск шаблонов в сети Интернет. Редактирование шаблонов. Импортирование файлов и экспорт в другие форматы. Создание эмблемы школы с применением всех навыков полученных в ходе изучения данной программы. Защита творческих проектов «Мир моих увлечений»

Раздел 4. Сайтостроение. Основы HTML.
Теория. Место сайта в современном мире. Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей. Структура HTML-документа. Форматирование абзацев. Заголовки. Списки. Гиперссылки (внутренние, внешние, почтовые). Внешний вид страницы (цвет фона и текста). Цвет текста. Размер шрифта. Начертания и другие видоизменения. Вставка рисунков. Фон страницы. Использование рисунков в качестве гиперссылок. Вставка и форматирование таблиц. Примеры использования таблиц для оформления страницы. Создание структуры сайта. Оформление заглавной страницы сайта. Создание фреймов. Вложенные фреймы. Проектирование собственного сайта. Творческий проект.
Практика. Практическая работа «Форматирование абзацев». Практическая работа «Заголовки». Практическая работа «Списки на страницах HTML». Практическая работа «Создание гиперссылок». Практическая работа «Цвет на web-странице». Практическая работа «Управление параметрами шрифта». Практическая работа «Работа с изображениями». Практическая работа «Создание таблиц». Проект «Моя семья». Проект «Свой персональный сайт».

Раздел 5. Основы Scratch.
Теория. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Создание графических объектов при помощи пера. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам.
Практика. Создание фона сцены на выбранную учащимся тему, создание игрового поля и собственной игры. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории. Создание программ для передвижения спрайтов по сцене. Создание программ для рисования различных фигур. Создание программы для управления внешним видом объекта. Создание Scratch-историй с имитацией хождения и движения объектов. Создание программ с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй. Создание программ с изменением последовательного выполнения скриптов при наличии условий. Создание программ с

использованием циклов с фиксированным числом повторений. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием.

Календарный учебный график
1 год обучения, 72 часа

№	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема
1	сентябрь	Тестирование	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.
2	сентябрь	лекция	1	Интерфейс программы Open Office.org Writer. Основные группы команд программы. Работа с текстом.
3	сентябрь	лекция	1	Структура текста и страницы документа. Создание и редактирование текстового документа. Редактирование текста
4	сентябрь	практическая работа	1	Практическая работа по набору и редактированию текста.
5	сентябрь	лекция/ практическая работа	1	Вставка и Замена текста. Создание оригинал-макета. Форматирование текста. Стиль. Начертание. Шрифт. Размер. Цвет текста. Цвет фона.
6	сентябрь	практическая работа	1	Практическая работа по изменению параметров форматирования: Стиля, Начертания, Шрифта, Размера.
7	сентябрь	лекция	1	Списки, таблицы, шаблоны, закладки, поля, формулы.
8	сентябрь	практическая работа	1	Практическая работа по использованию маркированных и нумерованных списков.
9	октябрь	практическая работа	1	Практическая работа по использованию многоуровневых списков.
10	октябрь	лекция/ практическая работа	1	Создание таблицы. Заполнение таблицы. Оформление таблицы. Включение в текстовый документ графических объектов.
11	октябрь	практическая работа	1	Практическое задание по работе с таблицами.

12	октябрь	практическая работа	1	Практическая работа по корректировке изображения для вставки в документ.
13	октябрь	лекция	1	Знакомство с программой Windows Movie Maker. Процесс создания видеофильма. Интерфейс программы.
14	октябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker.
15	октябрь	лекция	1	Использование в фильме статичных картинок.
16	октябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием статических картинок.
17	ноябрь	лекция	1	Захват видеофрагментов с камеры.
18	ноябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием захвата видеофрагментов с камеры и разрезания видеофрагментов.
19	ноябрь	лекция	1	Камера. Устройство видеокамеры. Основные правила видеосъёмки. Захват объектива. Возможности камеры.
20	ноябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием захвата видеофрагментов с камеры и разрезания видеофрагментов.
21	ноябрь	лекция	1	Разрезание видеофрагментов. Монтаж видеофрагментов встык. Вставка видео.
22	ноябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием захвата видеофрагментов с камеры и разрезания видеофрагментов.
23	ноябрь	лекция/практическая работа	1	Рабочая область с видеофрагментами. Отображение раскадровки. Вставка видео. Обрезка видео.

24	ноябрь	лекция/практическая работа	1	Использование «шторок» (плавных переходов) при монтаже. Видео эффекты. Видео переходы.
25	ноябрь	практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с использованием разнообразных видов плавных переходов.
26	декабрь	лекция	1	Добавление в фильм музыки и комментариев.
27	декабрь	лекция/практическая работа	1	Создание фрагмента фильма в Windows Movie Maker с музыкой и комментариями.
28	декабрь	лекция/практическая работа	1	Работа с видеокамерой, съёмка сюжетов.
29	декабрь	лекция	1	Знакомство с рабочим пространством CorelDraw. Основные операции в CorelDraw.
30	декабрь	практическая работа	1	Редактирование документа с помощью функций отмены, возврата и повтора. Применение функции масштаба, прокрутки и панорамирования.
31	декабрь	лекция	1	Рисование фигур. Работа с цветом.
32	декабрь	практическая работа	1	Создание рисунков из прямоугольников и квадратов. Работа с линиями, абрисами и мазками кисти.
33	декабрь	практическая работа	1	Создание чертежа собственной квартиры с использованием размерных линий.
34	январь	лекция	1	Работа с объектами. Залив объектов. Применение трехмерных эффектов для объектов.
35	январь	практическая работа	1	Создание цветных флагов. Создание объемных фигур. Применение тени к объекту.
36	январь	лекция	1	Работа с текстом.

37	январь	лекция/практическая работа	1	Создание текста внутри объекта и снаружи. Вставка рисунка внутрь текста
38	январь	практическая работа	1	Работа с таблицами. Работа с шаблонами.
39	январь	практическая работа	1	Создание поздравительной открытки с использованием фонового рисунка и изогнутого текста
40	январь	практическая работа	1	Поиск шаблонов в сети Интернет. Редактирование шаблонов.
41	январь	практическая работа	1	Основы печати. Импорт и экспорт файлов.
42	февраль	практическая работа	1	Создание эмблемы школы с применением всех навыков полученных в ходе изучения данной программы.
43	февраль	практическая работа	1	Создание творческих проектов «Мир моих увлечений»
44	февраль	конкурс, диспут	1	Защита творческих проектов «Мир моих увлечений»
45	февраль	лекция	1	Место сайта в современном мире. Виды сайтов, их назначение. Способы управления вниманием посетителей.
46	февраль	лекция/практическая работа	1	Структура HTML-документа. Форматирование абзацев. Заголовки.
47	февраль	практическая работа	1	Практическая работа «Форматирование абзацев». Практическая работа «Заголовки».
48	февраль	лекция	1	Списки. Гиперссылки (внутренние, внешние, почтовые).
49	февраль	практическая работа	1	Практическая работа «Списки на страницах HTML». Практическая работа «Создание гиперссылок».
50	март	лекция/практическая работа	1	Внешний вид страницы (цвет фона и текста). Цвет текста. Размер шрифта. Начертания и другие видоизменения.

51	март	практическая работа	1	Практическая работа «Цвет на web-странице». Практическая работа «Управление параметрами шрифта»
52	март	лекция	1	Вставка рисунков. Фон страницы. Использование рисунков в качестве гиперссылок.
53	март	практическая работа	1	Практическая работа «Работа с изображениями».
54	март	лекция/практическая работа	1	Вставка и форматирование таблиц. Примеры использования таблиц для оформления страницы.
55	март	практическая работа	1	Практическая работа «Создание таблиц».
56	март	лекция/практическая работа	1	Создание структуры сайта. Оформление заглавной страницы сайта.
57	март	проект	1	Проект «Моя семья».
58	март	Лекция/практическая работа	1	Создание фреймов. Вложенные фреймы.
59	апрель	практическая работа	1	Проектирование собственного сайта. Творческий проект.
60	апрель	проект	1	Проект «Свой персональный сайт».
61	апрель	лекция	1	Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.
62	апрель	практическая работа	1	Создание фона сцены на выбранную учащимся тему, создание игрового поля и собственной игры. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории. Создание программ для передвижения спрайтов по сцене.
63	апрель	практическая работа	1	Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбье-го глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

64	апрель	практическая работа	1	Создание программ для рисования различных фигур. Создание программы для управления внешним видом объекта.
65	апрель	лекция/практическая работа	1	Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.
66	апрель	практическая работа	1	Создание Scratch-историй с имитацией хождения и движения объектов.
67	май	практическая работа	1	Создание графических объектов при помощи пера
68	май	практическая работа	1	Создание программ с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй.
69	май	лекция	1	Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов.
70	май	практическая работа	1	Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием.
71	май	лекция	1	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам.
72	май	практическая работа	1	Создание программ с изменением последовательного выполнения скриптов при наличии условий.

Учебный план на 2 год обучения

№ п/п	Тема / содержание	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие	1	1		тестирование

1	**Текстовый редактор**.	11	5	6	практические работы, выставка/текущий, промежуточный
2	**Видеоредактор. Киномонтаж**.	16	8	8	практические работы, фестиваль/ текущий, промежуточный
3	**Графический редактор.**	16	8	8	практические работы, конкурс/текущий, промежуточный
4	**Сайтостроение. Конструктор сайтов.**	16	6	10	практические работы, конкурс/текущий, промежуточный
5	**Разработка игр в среде Scratch.**	12	5	7	практические работы, проекты/ текущий, промежуточный
	Итого:	**72**	**33**	**39**	

Содержание учебного плана
2 год обучения

Вводное занятие

Знакомство с программой объединения, решение организационных вопросов, техника безопасности.

Раздел 1. Текстовый редактор.

Теория. Включение в текстовый документ графических объектов. Использование Буквицы. Возможности галереи текстовых эффектов. Использование надписей. Проверка лексики и поиск ошибок орфографии. Вставка рисунков, формул, диаграмм. Обтекание изображения текстом. Кадрирование и обрезка изображений. Повороты. Группировка/ Разгруппировка графических объектов. Автозамена. Вставка специальных символов, дополнительные возможности. Издательские возможности текстового редактора Open Office.org Writer. Печать документов. Творческая работа.

Практика. Практическая работа по обтеканию изображения текстом. Практическая работа по повороту, группировке и разгруппировке графических объектов в документах. Практическая работа по использованию в документах Буквицы и Надписей. Практическая работа по использованию в документах шаблонов галереи текстовых эффектов. Практическая работа по созданию Визитной карточки. Практическая работа по созданию поздравительной Открытки. Практическая работа по созданию Информационного листка. Практическая работа по созданию Буклета.

Раздел 2. Видеоредактор. Киномонтаж.

Теория Знакомство с программой CyberLink DVD Suite. Интерфейс программы. Устройство и управление видеокамеры, приемы работы с видеокамерой. Использование трансфокатора («зума»). Глубина резкости. Освещение. Построение кадра. Правило «тройного деления».

Кадр. План. Основные виды съемок. Запись звука. Основные технические средства видеозаписи и видеомонтажа. Микрофоны. Создание названий и титров. Шрифт и цвет титров. Эффекты титров. Композиция кадра. Человек в кадре. Внутрикадровый монтаж. Вывод фильма. Сохранение фильма. Работа над тематическими видеороликами в группах.

Практика. Съёмка телесюжета. Создание фрагмента фильма в CyberLink DVD Suite с человеком в кадре. Работа над выпуском новостей школьного телевидения. Составление сценарного плана. Съемка сюжетов. Монтаж. Работа над тематическими роликами в группах по 3-4 чел., выбор темы, написание сценарного плана, съемка и монтаж видеосюжета по темам: «Самая нужная профессия», «90 лет Подмосковью», «Все на сдачу ГТО!». Презентация творческих проектов.

Раздел 3. Графический редактор.

Теория. Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO – PAINT. Работа с изображениями в Corel PHOTO – PAINT. Обрезка и изменение ориентации. Работа с цветом. Настройка цвета и тона. Изменение размеров и разрешения изображений. Выделение изображений. Ретуширование. Применение специальных эффектов. Создание изображений для Интернета. Творческие работы. Защита творческих работ.

Практика.

Настройка рабочего пространства и инструментов. Сравнение цветовых палитр в CorelDraw и Corel PHOTO – PAIN. Создание простых изображений. Простая образка фотографии. Выпрямление изображения. Поворот изображения под определенным углом. Создание фонового рисунка с использованием готового изображения. Применение цветовых режимов. Режим индексированных цветов для изображений GIF. Редактирование фотографии с использованием цветовых режимов RGB, CMYC и Lab. Выделение частей изображения с применением инструментов лассо, магнитное выделение и волшебной палочки. Выделение частей изображения с применением данных инструментов. Использование лаборатории вырезов. Получение частей изображения с использованием лаборатории. Практическая работа по удалению эффекта «красных глаз». Редактирование фотографии плохого качества с применением всех навыков полученных в данном разделе. Применение данных эффектов к различным фотографиям (творческое задание). Редактирование фотографий. Создание коллажа из фотографий с применением всех полученных знаний курса.

Раздел 4. Сайтостроение. Конструкторы сайтов.

Теория Значение сайтов в современном мире. Знакомство с сетью Интернет и World Wide Web. Безопасность в сети Интернет. Редакторы сайтов. Знакомство с интерфейсом бесплатного конструктора Wix.com. Создание нового сайта. Создание новых файлов и папок. Настройка характеристик Web-страницы. Фон. Текст. Доступ к HTML-коду web-страницы. Настройка предпочтений для редактирования сайта. Изображения. Гиперссылки. Дополнительные возможности создания Web-страниц. Основы Web-дизайна. Основные требования к сайтам. Этические и правовые нормы опубликования данных в Интернет. Регистрация Web-страниц в поисковых роботах. Описание страниц в поисковых серверах. Анализ посещаемости Web-страниц. Поиск страниц по Web-узлу. Проектирование сайтов по направлениям.

Практика.Выход в Интернет. Просмотр сайта школы. Просмотр в Интернете сайтов различных видов. Проектирование собственного сайта на основе изученного материала. Презентация сайта. Проект «Мир моих увлечений». Проект «Сайт-тренажер». Проектирование сайтов, «раскрутка» и поддержка в сети.

Раздел 5. Разработка игр в среде Scratch.

Теория. Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры. Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.
Практика. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры. Разработка скриптов для спрайтов и объектов. Создать программу для перемещения объекта по игровой карте и разработать интерфейс для Scratch-проекта. Регистрация на сайте сообщества Scratch. Просмотр проектов сообщества и публикация собственных проектов. Разработка и создание программы с использованием подготовленных материалов. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта.

Календарный учебный график
2 год обучения, 72 часа

№	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема
1	сентябрь	Тестирование	1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.
2	сентябрь	Беседа/практическая работа	1	Включение в текстовый документ графических объектов. Использование Буквицы.
3	сентябрь	практическая работа	1	Практическая работа по обтеканию изображения текстом.
4	сентябрь	Беседа/практическая работа	1	Возможности галереи текстовых эффектов. Использование надписей.
5	сентябрь	Беседа/практическая работа	1	Практическая работа по повороту, группировке и разгруппировке графических объектов в документах. Практическая работа по использованию в документах шаблонов галереи текстовых эффектов.
6	сентябрь	Беседа/практическая работа	1	Проверка лексики и поиск ошибок орфографии. Вставка рисунков, формул, диаграмм. Обтекание изображения текстом.
7	сентябрь	практическая работа	1	Практическая работа по использованию в документах Буквицы и Надписей.
8	сентябрь	Беседа/практическая работа	1	Кадрирование и обрезка изображений. Повороты. Группировка/ Разгруппировка графических объектов. Автозамена.

9	октябрь	практическая работа	1	Практическая работа по созданию Визитной карточки. Практическая работа по созданию поздравительной Открытки.
10	октябрь	практическая работа	1	Вставка специальных символов, дополнительные возможности. Издательские возможности текстового редактора Open Office.org Writer. Печать документов. Творческая работа.
11	октябрь	практическая работа	1	Практическая работа по созданию Информационного листка.
12	октябрь	практическая работа	1	Практическая работа по созданию Буклета.
13	октябрь	лекция	1	Знакомство с программой CyberLink DVD Suite. Интерфейс программы.
14	октябрь	практическая работа	1	Съёмка телесюжета. Создание фрагмента фильма в CyberLink DVD Suite с человеком в кадре.
15	октябрь	лекция	1	Устройство и управление видеокамеры, приемы работы с видеокамерой.
16	октябрь	Беседа/практическая работа	1	Использование трансфокатора («зума»). Глубина резкости.
17	ноябрь	практическая работа	1	Практическая работа над выпуском новостей школьного телевидения.
18	ноябрь	практическая работа	1	Составление сценарного плана.
19	ноябрь	Беседа/практическая работа	1	Освещение. Построение кадра. Правило «тройного деления». Кадр. План.
20	ноябрь	практическая работа	1	Основные виды съемок. Запись звука. Основные технические средства видеозаписи и видеомонтажа. Микрофоны.
21	ноябрь	Беседа/практическая работа	1	Создание названий и титров. Шрифт и цвет титров. Эффекты титров. Композиция кадра.
22	ноябрь	лекция	1	Человек в кадре. Внутрикадровый монтаж.

23	ноябрь	практическая работа	1	Съемка сюжетов. Монтаж.
24	ноябрь	беседа/практическая работа	1	Вывод фильма. Сохранение фильма. Работа над тематическими видеороликами в группах.
25	ноябрь	практическая работа	1	Работа над тематическими роликами в группах по 3-4 чел., выбор темы, написание сценарного плана, съемка и монтаж видеосюжета по темам: «Самая нужная профессия», «90 лет Подмосковью», «Все на сдачу ГТО!».
26	декабрь	практическая работа	1	Работа над тематическими роликами в группах по 3-4 чел., выбор темы, написание сценарного плана, съемка и монтаж видеосюжета по темам: «Самая нужная профессия», «90 лет Подмосковью», «Все на сдачу ГТО!».
27	декабрь	фестиваль	1	Работа над тематическими роликами в группах по 3-4 чел., выбор темы, написание сценарного плана, съемка и монтаж видеосюжета по темам: «Самая нужная профессия», «90 лет Подмосковью», «Все на сдачу ГТО!».
28	декабрь	фестиваль	1	Презентация творческих проектов.
29	декабрь	лекция	1	Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO – PAINT.
30	декабрь	Беседа/практическая работа	1	Настройка рабочего пространства и инструментов. Сравнение цветовых палитр в CorelDraw и Corel PHOTO – PAINT.
31	декабрь	Беседа/практическая работа	1	Работа с изображениями в Corel PHOTO – PAINT.
32	декабрь	практическая работа	1	Создание простых изображений. Простая образка фотографии. Выпрямление изображения. Поворот изображения под определенным углом.
33	декабрь	практическая работа	1	Обрезка и изменение ориентации. Работа с цветом. Настройка цвета и тона.

34	январь	практическая работа	1	Создание фонового рисунка с использованием готового изображения. Применение цветовых режимов.
35	январь	Беседа/практическая работа	1	Изменение размеров и разрешения изображений. Выделение изображений.
36	январь	практическая работа	1	Режим индексированных цветов для изображений GIF. Редактирование фотографии с ис-пользованием цветовых режимов RGB, CMYC и Lab.
37	январь	лекция	1	Ретуширование.
38	январь	практическая работа	1	Выделение частей изображения с применением инструментов лассо, магнитное выделение и волшебной палочки. Выделение частей изображения с применением данных инструментов.
39	январь	практическая работа	1	Применение специальных эффектов. Создание изображений для Интернета.
40	январь	Беседа/практическая работа	1	Использование лаборатории вырезов. Получение частей изображения с использованием лаборатории.
41	январь	практическая работа	1	Практическая работа по удалению эффекта «красных глаз».
42	февраль	Бесе-\да/практическая работа	1	Редактирование фотографии плохого качества с применением всех навыков полученных в данном разделе. Применение данных эффектов к различным фотографиям (творческое задание).
43	февраль	практическая работа	1	Редактирование фотографий. Создание коллажа из фотографий с применением всех полученных знаний курса.
44	февраль	практическая работа	1	Творческие работы. Защита творческих работ.
45	февраль	лекция	1	Значение сайтов в современном мире. Знакомство с сетью Интернет и World Wide Web. Безопасность в сети Интернет. Редакторы сайтов.

46	февраль	Беседа/практическая работа	1	Знакомство с интерфейсом бесплатного конструктора Wix.com. Создание нового сайта.
47	февраль	Беседа/практическая работа	1	Выход в Интернет. Просмотр сайта школы. Просмотр в Интернете сайтов различных видов.
48	февраль	практическая работа	1	Создание новых файлов и папок. Настройка характеристик Web-страницы. Фон. Текст. Доступ к HTML-коду web-страницы. Настройка предпочтений для редактирования сайта.
49	февраль	Беседа/практическая работа	1	Проектирование собственного сайта на основе изученного материала.
50	март	практическая работа	1	Проектирование собственного сайта на основе изученного материала.
51	март	Беседа/практическая работа	1	Изображения. Гиперссылки. Дополнительные воз-можности создания Web-страниц. Основы Web-дизайна.
52	март	практическая работа	1	Проектирование собственного сайта на основе изученного материала.
53	март	практическая работа	1	Проектирование собственного сайта на основе изученного материала.
54	март	Беседа/практическая работа	1	Основные требования к сайтам. Этические и правовые нормы опубликования данных в Интернет.
55	март	практическая работа	1	Презентация сайта.
56	март	практическая работа	1	Проект «Мир моих увлечений». Проект «Сайт-тренажер».
57	март	Беседа/практическая работа	1	Регистрация Web-страниц в поисковых роботах. Описание страниц в поисковых серверах. Анализ посещаемости Web-страниц.
58	март	практическая работа	1	Проектирование сайтов, «рас-крутка» и поддержка в сети.
59	апрель	практическая работа	1	Поиск страниц по Web-узлу. Проектирование сайтов по направлениям.

60	апрель	конкурс, диспут	1	Защита творческих проектов
61	апрель	лекция	1	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.
62	апрель	лекция	1	Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.
63	апрель	Беседа/практическая работа	1	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.
64	апрель	Беседа/практическая работа	1	Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры.
65	апрель	Беседа/практическая работа	1	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов. Переход из одной сцены в другую.
66	апрель	Беседа/практическая работа	1	Разработка скриптов для спрайтов и объектов.
67	май	практическая работа	1	Создание интерфейса игры.
68	май	практическая работа	1	Создать программу для перемещения объекта по игровой карте и разработать интерфейс для Scratch-проекта.
69	май	практическая работа	1	Создать программу для перемещения объекта по игровой карте и разработать интерфейс для Scratch-проекта.
70	май	лекция	1	Сообщество Scratch в Интернете.
71	май	Беседа/практическая работа	1	Регистрация на сайте сообщества Scratch. Просмотр проектов сообщества и публикация собственных проектов. Разработка и создание программы с использованием подготовленных материалов. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта.
72	май	Диспут, конкурс	1	Просмотр и публикация проектов.

Формы аттестации/ контроля: творческая работа, конкурс, смотр, фестиваль.

Формы отслеживания материала: дневник проекта (см. Приложение 1), журнал посещаемости, фото, протокол конкурсов, диплом.
Оценочные материалы см. Приложение 2
Кадровое обеспечение – в реализации программы могут принимать участие несколько педагогов, владеющие знаниями, умениями и навыками по разделам дополнительной образовательной программы.

Такая организация учебного процесса позволяет наиболее полно и эффективно освоить образовательную программу.

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Оборудование и программное обеспечение
Компьютерный класс - 12 ПК с выходом в Интернет для возможности индивидуальной работы каждого ученика
МФУ - МФУ HP LaserJet Pro MFP M28w
Сканер, колонки
Мультимедиа проектор. Проектор Acer X118
Экран.
Операционная система Windows 10
Прикладные программы Open Office
Программы для видеомонтажа Киностудия Windows 2012 (Movie Maker), CyberLink DVD Suite.
Программы для обработки графики CorelDraw, Corel Photo-paint
Программы для создания сайтов Wix.com
Цифровой фотоаппарат. Canon PowerShot SX540 HS.
Цифровая видеокамера. Sony FDR-AXP55

Методическое обеспечение программы:

Методы обучения: практические методы (упражнения, практическая работа), словесные (лекция, объяснение, беседа, инструктаж, диспут), работа с самоучителем, обучение через Интернет, наглядные методы обучения (демонстрация, показ мультимедийных презентаций; демонстрация пособий).
Формы организации учебного занятия: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая.
Педагогические технологии: технология решения изобретательских задач (для стимулирования умственной активности в ситуациях неопределенности), технология развития критического мышления (для активизации познавательной деятельности), технология проблемного обучения (для решения сложных проблем), технология формирующего оценивания (для улучшения способов собственной деятельности), кейс-технология (для поддержания устойчивого интереса к выбранному виду деятельности), технология модерации (для создания внешней мотивации), игровая технология (для развития воображения и SMART-физкультминуток).
Алгоритм учебного занятия. Мотивационный блок – актуализация знаний – постановка проблемы на конкретном этапе работы над темой/ проектом – планирование деятельности – действия по намеченному плану – коррекция/ самокоррекция – контроль/ самоконтроль - рефлексия (постановка целей на следующее занятие).

Дидактические материалы

Памятки по ТБ, научная и специальная литература, видеозаписи, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства.

Список литературы для педагога

1. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие: М.: 2005. — 212 с.
2. «Программирование в Scratch», С. Шапошникова, 2011 http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
3. Суханова Н.Т., Балунова С.А., Мультимедиатехнологии в образовании, Учебное пособие. – М: 2018.
4. Окопелов О.П. «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2016. №3
5. Зарецкая, И.И. Коммуникативная культура педагога и руководителя. И.И Зарецкая // Приложение “Директор школы”. – М.:2002.
6. Эйнджел Э. Интерактивная компьютерная графика. Вводный курс на базе. Второе издание. М., Сп-б, Киев, Издательский Дом «Вильямс», 2001;.
7. Литвиненко М.В. Компьютерная графика: Методические указания, программа и контрольная работа. — М.: МИИГАиК, 2017.— 28 с. http://ijevanlib.ysu.am/wp-content/uploads/2018/02/52899de03e4a45333eaae681d0e3cf46.pdf
8. Окопелов О.П. «Процесс обучения в виртуальном образовательном пространстве». // Информатика и образование, 2016. №3
9. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург — 2009.

Рекомендуемая литература для обучающегося

1. Кудрявцев А.И. Самоучитель по CorelDRAW X3.Самоучитель/ М.: 2006.
2. Роджерс Д., Адамс Дж. Математические основы машинной графики. М., Мир, 2001;.
3. Руководство пользователя CorelDRAW® 2018 http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540227992/Main/RU/User-Guide/CorelDRAW-2018.pdf
4. Яна Грищева Основы работы с векторной иллюстрацией в CorelDraw, Обучающий видеокурс, 2016. https://creativshik.com/corel_draw/
5. Книга юных программистов на Scratch. Голиков Денис и Голиков Артём
6. http://xn--90acabkb9cva.xn--p1ai/wp-content/uploads/2012/02/kniga-yunyh-programmistov-na-scratch.pdf
7. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум: М.: 2005. — 245 с.

Рекомендуемые интернет ресурсы:

www.klyaksa.net
www.metod-kopilka.ru
www.pedsovet.org
www.uroki.net
www.intel.ru

Приложение 1

Дневник проекта

ФИО _____

1. Тема работы_____

рабочее название проекта _____

техника выполнения проекта_____

проблемный вопрос _____

2. Ключевые слова _____

3. Аргументация выбора (важность проекта для окружающих и меня лично)

_____

_____

4. Источники информации/знания

_____

_____

_____

необходимые контакты _____

5. План выполнения проекта

Предварительный план	Коррекция плана	Отметка о выполнении (комментарии)

6. Форма презентации проекта

_____

Приложение 2

Оценочные материалы

I Оценочные листы

1. Критерии оценки видеороликов

1. Содержание (обязательное информационное наполнение):

- соответствие тематике конкурса;
- выдержанность сюжетной линии (сценарий);

- информационная насыщенность;
- рациональность.

2. Форма (дизайн):
- эстетичность;
- оправданность применения различных эффектов.

3. Практичность:
- достоверность и ценность представленной информации;
- удобство для использования ее в других документах.

4. Уровень технического исполнения:
- профессионализм использования инструментария;
- использование новых ИТ (монтаж, обработка с использованием графических пакетов, наложение звука и т.п.).
- самостоятельная озвучка ролика
- уровень самостоятельности

Работы оцениваются по 5-балльной шкале

Оценочный лист видеороликов

№	ФИ автора	класс	содержание	форма	практичность	техническое исполнение	Общее кол-во баллов
1.							

Эксперт _____ФИО

2. Критерии оценки работ компьютерной графики

1. Концепция (идея):
- продуктивный, творческий характер деятельности;
- оригинальность представления информации и оформления материалов;
- самостоятельный поиск новых оригинальных решений поставленных задач, посредством знаний и умений в области компьютерной графики.

2. Содержание (обязательное информационное наполнение):
- соответствие тематике конкурса;
- уровень раскрытия темы.

3. Форма (дизайн):
- Композиционное решение;
- эстетичность, оправданность применения различных эффектов;
- цветовое решение.

4. Уровень технического исполнения:
- профессионализм использования инструментария;
- использование новых ИТ (различных графических пакетов).
- уровень самостоятельности

Работы оцениваются по 5-балльной шкале

Оценочный лист работ компьютерной графики

№	ФИ автора	класс	концепция	содержание	форма	техническое исполнение	Общее кол-во баллов

1.							
2.							

Эксперт _____ФИО

3. Критерии оценки сайтов.

1. Концепция (идея):
- продуктивный, творческий характер деятельности;
- оригинальность представления информации и оформления материалов;
- функциональность.

2. Содержание (обязательное информационное наполнение):
- соответствие тематике конкурса;
- последовательность изложения темы сайта;
- информационная насыщенность;
- структурированность;
- рациональность.

3. Форма (дизайн):
- композиционное решение страниц сайта;
- эстетичность, оправданность применения различных эффектов;
- цветовое решение.

4. Практичность:
- уровень удобства навигации;
- совместимость с различными типами браузеров и разрешающей способностью экрана;
- скорость загрузки;
- читаемость текстов;

5. Уровень технического исполнения:
- профессионализм использования инструментария;
- использование новых Web-технологий.
- уровень самостоятельности

Работы оцениваются по 5-балльной шкале

Оценочный лист сайтов

№	ФИ автора	класс	концепция	содержание	форма	практичность	Техническое исполнение	Общее кол-во баллов
1.								

Эксперт _____ФИО

II Критерии оценивания владения технологией проектной деятельности

Организационный этап

Тема проекта определена с помощью руководителя	1
Тема проекта определена самостоятельно, с опорой на помощь руководителя	2
Преобразовывает практическую задачу в познавательную с помощью руководителя	1

Преобразовывает практическую задачу в познавательную с опорой на помощь руководителя	2
Формулирует проблему с помощью руководителя	1
Формулирует проблему с опорой на помощь руководителя	2
Анализ и поиск проблемы выполнены с помощью руководителя.	1
Анализ и поиск проблемы выполнены с опорой на помощь руководителя	2
Познавательную цель и задачи формулирует с опорой на помощь руководителя	1
Самостоятельно формулирует познавательную цель и задачи	2
max	10

Содержание и направление проекта

С помощью руководителя выстраивает систему вопросов, обеспечивающих эффективность собственной деятельности	1
С опорой на руководителя или самостоятельно выстраивает систему вопросов, обеспечивающих эффективность собственной деятельности	2
Работает с текстом при непосредственном участии руководителя	1
Самостоятельно работает с текстом	2
Поиск информации с использованием различных источников при непосредственной помощи руководителя	1
Самостоятельно или с опорой на руководителя осуществляет поиск информации с использованием различных источников	2
Работает над созданием структурированных текстов непосредственно при помощи руководителя	1
Самостоятельно или с опорой на руководителя создает структурированные тексты	2
Выстраивает алгоритм деятельности при помощи руководителя	1
Выстраивает алгоритм деятельности самостоятельно или с опорой на руководителя	2
Составляет планы, в том числе альтернативные при помощи руководителя	1
Составляет планы, в том числе альтернативные самостоятельно или с опорой на руководителя	2
Планирует учебный проект с помощью руководителя	1
Самостоятельно или с опорой на руководителя планирует учебный проект	2
Проводит корректировку своей деятельности с помощью руководителя	1
Проводит корректировку своей деятельности самостоятельно или с опорой на руководителя	2
max	16

Защита проекта

Оформляет учебный проект в соответствии с требованиями с помощью руководителя	1
Оформляет учебный проект в соответствии с требованиями самостоятельно или с опорой на руководителя	2
Представляет учебный проект в форме устной презентации с использованием объектов наглядности с помощью руководителя. Не умеет аргументировано без помощи руководителя отвечать на вопросы.	1
Самостоятельно представляет учебный проект в форме устной презентации с использованием объектов наглядности. Самостоятельно или с опорой на руководителя умеет аргументировано отвечать на вопросы	2

Испытывает трудности при представлении проекта, спорить и отстаивать свою позицию	1
Умеет при представлении проекта спорить и отстаивать свою позицию	2
Испытывает трудности для выражения своих чувств , мыслей.	1
Владеет монологической и диалогической формами речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами родного языка	2
С помощью руководителя строит монологические контекстные высказывания	1
Самостоятельно или с опорой на руководителя строит монологические контекстные высказывания	2
С помощью руководителя определяет возможность использования проекта	1
Владеет различными формами монологической и диалогической речи для решения социокультурных задач, конкретное определение возможностей использования результатов проекта	2
max	12

Критерии уровня рефлексии проектной деятельности

Проводит самоконтроль и самооценку хода и результатов выполнения учебного проекта (учебного исследования) при помощи руководителя	1
Самостоятельно или с опорой на руководителя проводит самоконтроль и самооценку хода и результатов выполнения учебного проекта (учебного исследования).	2
max	2

Max 40

Высокий уровень владения технологией проектной деятельности - 32-40б

Достаточный уровень владения технологией проектной деятельности - 26-31б

Необходимый уровень владения технологией проектной деятельности - 18-25б