

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа с. Новополеводино  
имени полного кавалера ордена Славы М. С. Волкова»  
Балаковского района Саратовской области**

Рекомендовано к утверждению на  
заседании Педагогического совета  
МАОУ СОШ с. Новополеводино  
Протокол № 1 от 30.08.2024 г



«УТВЕРЖДЕНО»

Директор  
МАОУ СОШ с. Новополеводино  
Барановская Е.Г.  
Приказ № 176 от 30.08.2024г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа  
«Инфознайка»  
(техническая направленность)**

**Возраст детей: 7-11 лет**

**Срок реализации программы: 1 год**

Автор-составитель:  
**Исакина Элина Эдуардовна,**  
педагог дополнительного образования

с. Новополеводино,

2024 г.

## Структура ДООП

<b>1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы</b>	
1.1. Пояснительная записка .....	4
1.2. Цель и задачи программы .....	8
1.3. Планируемые результаты .....	9
1.4. Содержание программы .....	11
1.5. Формы аттестации и их периодичность .....	23
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	
2.1. Методическое обеспечение .....	23
2.2. Условия реализации .....	24
2.3. Календарный учебный график .....	25
2.4. Оценочные материалы .....	25
2.5. Список литературы .....	28
<b>Приложение</b> .....	32

---

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 27 июля 2022 г. № 629).
- Правила персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области (утв. приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019 г. № 1077, с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года, 21.08.2023 г № 1450);
- Санитарные правила 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» относится к дополнительным общеразвивающим программам, имеет техническую направленность, разработана для детей в возрасте 7-11 лет, срок реализации 1 год, 72 часа обучения в каждой группе.

В период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет новую цель в образовании – формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям информационного общества. Наиболее полно реализовать поставленную цель, призвана образовательная область «информатика». Происходящие изменения в современном обществе требуют развития новых способов образования, педагогических технологий, нацеленных на индивидуальное развитие личности. Важным становится формирование у детей способности самостоятельно мыслить, добывать и применять полученные знания на практике. Обучение по программе «Инфознайка» поможет детям реализовать свои творческие и интеллектуальные способности, а также приобрести навыки исследовательской деятельности.

**Актуальность программы** данной программы состоит в том, что развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Мультимедийные свойства компьютера в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры.

Обучение по данной программе заключается в том, чтобы обучающиеся достигли результатов, по обработке информации и представлении ее в определенном продукте: презентация, буклет, текстовый документ, мультфильм, интерактивная открытка.

Данная программа предполагает изучение программы Power Point, Microsoft Power Point, Графический редактор TuxPaint, Adobe Photoshop, Microsoft Power Point как средства для успешных занятий в школе при выполнении творческих и исследовательских работ домашнего задания, общего развития логического и аналитического мышления, своеобразной «игры ума», художественных способностей, так и для дальнейшей профессиональной ориентации. Знакомство с программами позволят расширить возможности создания анимаций, мультипликации, изображения для своих целей, а также познакомит с возможностями наиболее совершенного современного графического редактора.

Программа призвана формировать информационную культуру младшего школьника, позволяет приобрести необходимые навыки, дающие возможность использовать их в дальнейшем выборе своего профессионального пути, но развивает кругозор, интерес к явлениям окружающего мира, художественный вкус, творческое мышление, умение самостоятельно ставить и выполнять творческие задачи, добиваться поставленного результата.

Благодаря использованию новых педагогических технологий в проведении занятий, форм диагностики и подведения итогов реализации программы, участие обучающихся в проектах различного уровня, позволит в полной мере удовлетворить потребности детей в занятиях компьютерным дизайном, реализовать их способности и возможности, которые доставят радость и удовольствие от самореализации в творчестве и будут способствовать профессиональному самоопределению.

Данный курс рассчитан на освоение обучающимися первичных навыков в программировании. Содержание занятий носит практический характер. Изучение основ программирования связано с целым рядом умений и навыков (организация деятельности), которые по праву носят общеинтеллектуальный характер и формирование которых – **одна из приоритетных задач современной школы в рамках реализации концепции развития математического образования.**

**Педагогическая целесообразность** общеобразовательной программы состоит в том, что по мере изучения основ программирования у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и приобретаются навыки работы с мультимедийными устройствами; создаются условия для активного, поискового метода обучения.

Главной задачей реализации программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии.

Содержание практических занятий ориентировано не только на овладение обучающимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков участия в конкурсах разных уровней.

**Отличительные особенности** данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала.

Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов работы, при которых в процессе усвоения знаний, законов и правил у обучающихся развивается интерес к техническому творчеству.

**Основные дидактические принципы программы:** доступность и наглядность, последовательность и систематичность обучения и воспитания, учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. Обучаясь по программе, обучающиеся проходят путь от простого к сложному, с учетом возврата к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне. Программа основывается на доступности материала и построена по принципу «от простого к сложному». Тематика занятий разнообразна, что способствует творческому развитию ребенка, фантазии, самореализации. Обучение строится таким образом, чтобы учащиеся хорошо усвоили приемы работы в среде программирования, научились «читать и понимать» простейшие алгоритмы и программы, а затем создавать свои для решения практических задач. Постепенно образуется система специальных навыков и умений, формируется интерес к творчеству, пробуждается желание творить самостоятельно – одна из главных задач руководителя центра дополнительного образования естественно-научной и технологической направленности «Точка роста».

Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов

работы, при которых в процессе усвоения знаний, законов и правил обучающихся развивается интерес к творчеству.

Кроме того, следует выделить базовые принципы, определяющие особенность данной программы:

- принцип интегративности (подразумевает объединение разрозненных научно-технических знаний из естественнонаучных, гуманитарных и технических дисциплин в единое целое);

- принцип деятельностного подхода (знания открываются учащимися и проверяются на практике);

- принцип компетентностного подхода (способность системно применять знания умения для самостоятельной и коллективной деятельности при решении проблем);

- принцип активной жизненной позиции (знания, полученные на занятиях, в лабораториях используются для решения задач через тематические занятия).

**Адресат программы: программа ориентирована на детей 7 - 11 лет.**

При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся указанной возрастной категории.

**Возрастные особенности детей 7-11 лет.**

**7-11-летний возраст** в периодизации по Д.Б. Эльконину, – младший школьный возраст, ведущей деятельностью является обучение, в ходе которого происходит интенсивное формирование интеллектуальных и познавательных сил ребенка. Младший школьный возраст сензитивен к учебной деятельности. Младшие подростки сензитивны к внеучебным делам, которые им доступны и где они могут проявить свои новые возможности. Они склонны к совместной деятельности со сверстниками. Наибольшее проявление у них имеет потребность в самоутверждении, и безоглядная готовность действовать.

Между 9 и 10 годами начинается третий уровень социального развития, когда ребенок не только осознает себя субъектом, но испытывает потребность реализовать себя как субъект, вступить в широкий круг общественных отношений.

**Количество учащихся в группе:** Состав групп формируется из обучающихся 3,4 классов. Объединение «Инфознайка» состоит из двух групп обучающихся количеством от 5 до 15 человек, в возрасте от 7 до 11 лет.

**Принцип набора в группу:** свободный.

**Условия набора учащихся в объединение.** Приём детей осуществляется на

основании письменного заявления родителей или (законных представителей). Зачисление на программу, перевод, отчисление учащихся осуществляется согласно действующим локальным актам МАОУ СОШ с. Новополеводино.

**Форма реализации** программы – очная.

**Объем программы:** 72 часа, в каждой группе обучения

**Срок реализации программы.** ДООП «Инфознайка» рассчитана на 1 год обучения. В течение учебного года каждая группа обучающихся, осваивает разделы программы объемом 72 часа.

Состав групп формируется из обучающихся 3,4 классов.

Объединение состоит из двух групп обучающихся количеством от 5 до 15 человек, в возрасте от 7 до 11 лет.

**Режим занятий.** Учебные занятия проводятся в групповой форме два раза в неделю по одному академическому часу соответственно, содержат теоретическую и практическую части. Продолжительность одного занятия у детей 1 и 2 группы в возрасте 7 лет составляет 40 минут. Для обучающихся 1 и 2 группы в возрасте 8 - 11 лет составляет 45 минут. Занятия проводятся с обязательным перерывом 15 минут, что соответствует рекомендациям СанПиНа.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** формировать и развивать творческие способности детей через овладение знаниями в области информационных технологий, компьютерных программ, способствовать дальнейшему профессиональному самоопределению.

### *Задачи:*

#### **Обучающие**

- Ознакомление с интерфейсом, инструментарием, возможностями и особенностями изучаемых компьютерных программ;
- Ознакомление с лучшими образцами игр, презентаций, сайтами, обращая внимание на оригинальность идеи, средства художественного, композиционного и технического решения;
- Научить свободно, работать в каждой из программ и создавать файлы, пригодные для использования в анимации, игр или презентации;
- Научить самостоятельно, разрабатывать и создавать проекты в различных образовательных областях с использованием презентации;
- Формирование знаний по основам композиции.

### **Развивающие**

- Развитие памяти, внимания, усидчивости, логического и аналитического мышления;
- Развитие воображения, фантазии, гибкости и вариативного мышления, творческих способностей и художественного вкуса;
- Развитие коммуникативных способностей, умения и навыков общения в совместной деятельности;
- Развитие навыков постановки цели и планирования своей деятельности;
- Формирование навыков самостоятельного творчества.

### **Воспитательные**

- Воспитание интереса ко всему новому, как в области компьютерных технологий, так и в других областях жизни, стремление к познанию.
- Воспитание настойчивости, трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения.
- Воспитание умения правильно выстроить работу, довести начатое дело до конца, умение самостоятельно ставить и выполнять поставленные задачи, добиваться желаемого результата.
- Воспитание чувства ответственности за результаты своего труда;
- Профессиональное самоопределение учащихся.

### **1.3. Планируемые результаты освоения ДООП**

В результате освоения программы обучающийся должен знать особенности изученных программ, ориентироваться в интерфейсе, уметь использовать их в создании рисунков, оригинальных игр, анимации и презентаций.

#### ***Предметные:***

- Узнают правила поведения в компьютерном классе.
- Узнают правила работы за компьютером, правила техники безопасности.
- Научатся использовать возможности текстового и графического редакторов для создания творческих работ.
- Уметь работать с операционной системой Windows.
- Уметь выполнять различные действия над файлами и папками.
- Узнают основные устройства компьютера.
- Научатся работать с прикладной программой Paint.
- Научатся создавать рисунки по заданным темам в программе Paint.



- Научатся подбирать цвета, соответствующие изображаемым предметам.
- Изучат способы построения геометрических фигур.
- Научатся создавать презентации в программе Power Point на различные темы.
- Представить творческий материал в виде презентации.

### ***Метапредметные:***

- Творческое воображение, гибкость мышления.
- Развитие эстетического вкуса.
- Умения самостоятельно ставить перед собой задачи и находить решение.
- Умение организовывать своё свободное время с пользой для себя и окружающих.
- Научатся обрабатывать информацию (с помощью ИКТ).
- Научатся анализировать информацию.
- Научатся передавать информацию (устным, письменным, цифровым способами).

### ***Личностные:***

- Уметь публично представить результат своей работы.
- Умение работать в коллективе, помогать друг другу и быть внимательным по отношению к сверстникам.
- Мотивация в дальнейшем расширять и углублять свои познания в этой области.
- Нацеленность на творческую работу.
- Трудолюбие, внимание, целеустремлённость, художественный вкус.
- Работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных.
- Обращаться за помощью.
- Осуществлять взаимный контроль.
- Развить самостоятельность, ответственность и аккуратность.
- Воспитать трудолюбие и желание добиваться успеха собственным трудом.

### **Ожидаемые результаты:**

Пробуждение интереса ребенка к овладению знаниями в области информационных технологий и компьютерного дизайна. Стремление обучающегося в дальнейшем, расширять и углублять свои познания в этой

области. Умение применять полученные знания в повседневной жизни, учебе. Развитие трудолюбия, внимания, целеустремленности, художественного вкуса, интереса к этой области деятельности, которая в дальнейшем может стать профессией. В результате освоения программы обучающийся должен знать особенности изученных программ, ориентироваться в интерфейсе, уметь использовать их в создании рисунков, оригинальных игр, анимации и презентаций, мультипликационных фильмов.

**1.4.Содержание программы**  
**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
**по ДООП «Инфознайка»**  
**Модуль I - для обучающихся 1 и 2 группы**  
*(техническая направленность)*

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1 Введение</b>					
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе за компьютером	2	1	1	Текущий контроль
<b>Раздел 2 Microsoft Power Point, Графический редактор TuxPaint , Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator</b>					
2	Microsoft Power Point Графический редактор TuxPaint Adobe Photoshop + Microsoft Power Point	70	27	43	Текущий контроль Тест № 1 Промежуточный контроль Контрольное задание № 1 Итоговый контроль Итоговая работа № 1 Итоговая работа № 2 Защита творческого проекта
<b>Всего</b>		<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

№ п/п	Тема	Всего	Теория	Практика
<b>Раздел 1 Введение</b>				
1.	Инструктаж Устройство компьютера. Основы работы с компьютером и техника безопасности.	1	0,5	0,5
2.	Устройство компьютера. Основы работы с компьютером и техника безопасности.	1	0,5	0,5
<b>Раздел 2 Microsoft Power Point, Графический редактор TuxPaint , Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator</b>				
3.	Игра, анимация, презентация – чем отличаются. Интерфейс. Команда «дизайн». Титульный экран.	1	0,5	0,5
4.	Игра, анимация, презентация – чем отличаются. Интерфейс. Команда «дизайн». Титульный экран.	1	0,5	0,5
5.	Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Сохранение работы.	1	0,5	0,5
6.	Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Сохранение работы.	1	0,5	0,5
7.	Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации (вход, выделение, выход)	1	0,5	0,5
8.	Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации (вход, выделение, выход)	1	0,5	0,5
9.	Создание анимации «Мир моих увлечений» из 3-4 слайдов.	1	-	1
10.	Создание анимации «Мир моих увлечений» из 3-4 слайдов.	1	-	1
11.	Переходы между слайдами	1	0,5	0,5
12.	Переходы между слайдами	1	0,5	0,5
13.	Создание сюжетной анимации из 3-4 слайдов, включая заглавный экран (название, автор) и заключительный.	1	0,5	0,5
14.	Создание сюжетной анимации из 3-4 слайдов, включая заглавный экран (название, автор) и заключительный.	1	0,5	0,5
15.	Настройки анимации (скорость, параметры и др.)	1	0,5	0,5
16.	Настройки анимации (скорость, параметры и др.)	1	0,5	0,5
17.	Тематическая презентация с рисунками (6-8 слайдов)	1	-	1
18.	Тематическая презентация с рисунками (6-8 слайдов)	1	-	1

19.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет.	1	0,5	0,5
20.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет.	1	0,5	0,5
21.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Художественные приемы.	1	0,5	0,5
22.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Художественные приемы.	1	0,5	0,5
23.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона.	1	0,5	0,5
24.	Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона.	1	0,5	0,5
25.	Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.	1	0,5	0,5
26.	Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.	1	0,5	0,5
27.	Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.	1	-	1
28.	Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.	1	-	1
29.	Триггеры. Открытка «Елка».	1	0,5	0,5
30.	Триггеры. «Маскарад».	1	0,5	0,5
31.	Триггеры. Ввод текста.	1	0,5	0,5
32.	Триггеры. Ввод текста.	1	0,5	0,5
33.	Создание Новогодней открытки в Power Point.	1	-	1
34.	Создание Новогодней открытки в Power Point.	1	-	1
35.	Использование фигур для создания сложных композиций. Группировка фигур.	1	0,5	0,5
36.	Использование фигур для создания сложных композиций. Группировка фигур.	1	0,5	0,5
37.	Создание анимации-сборки (замок из кирпичиков, животное, елка из снежинок и пр.) Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура).	1	0,5	0,5
38.	Создание анимации-сборки (замок из кирпичиков, животное, елка из снежинок и пр.) Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура).	1	0,5	0,5
39.	Создание анимации-сборки. Эффекты фигур (ореол, тень, объем, отражение и др.) Понятие «выше-ниже)	1	0,5	0,5
40.	Создание анимации-сборки. Эффекты фигур (ореол, тень, объем, отражение и др.) Понятие «выше-ниже)	1	0,5	0,5

41.	Создание анимации-сборки. Задание анимации каждой части. Команды «по щелчку, «после предыдущего», «вместе с предыдущим».	1	0,5	0,5
42.	Создание анимации-сборки. Задание анимации каждой части. Команды «по щелчку, «после предыдущего», «вместе с предыдущим».	1	0,5	0,5
43.	Создание интерактивной открытки к 23 февраля в Power Point.	1	-	1
44.	Создание интерактивной открытки к 23 февраля в Power Point.	1	-	1
45.	Работа с текстом. Применения анимации к тексту	1	0,5	0,5
46.	Работа с текстом. Применения анимации к тексту	1	0,5	0,5
47.	Создание интерактивной открытки к 8 марта	1	-	1
48.	Создание интерактивной открытки к 8 марта	1	-	1
49.	Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур.	1	0,5	0,5
50.	Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур.	1	0,5	0,5
51.	Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур. Анимация «путь», ее параметры и возможности.	1	0,5	0,5
52.	Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур. Анимация «путь», ее параметры и возможности.	1	0,5	0,5
53.	Создание выносок с текстом.	1	0,5	0,5
54.	Создание выносок с текстом.	1	0,5	0,5
55.	Создание мультфильма с использованием Video.	1	0,5	0,5
56.	Создание мультфильма с использованием Video.	1	0,5	0,5
57.	Создание презентации, видеоролика с использованием Video. Создание рамки для Video. Параметры Video.	1	0,5	0,5
58.	Создание презентации с использованием Video. Создание рамки для Video. Параметры Video.	1	0,5	0,5
59.	Гифы и их использование в мультипликации.	1	0,5	0,5
60.	Гифы и их использование.	1	0,5	0,5
61.	Анимация с гифами. Добавление анимации.	1	0,5	0,5
62.	Анимация с гифами. Добавление анимации.	1	0,5	0,5
63.	Анимация с гифами. Добавление анимации.	1	-	1
64.	Анимация с гифами. Добавление анимации.	1	-	1
65.	Триггеры. Создание мультфильма с использованием триггеров. Последовательность сюжета.	1	0,5	0,5

66.	Триггеры. Создание мультфильма с использованием триггеров. Последовательность сюжета.	1	0,5	0,5
67.	Триггеры. Создание видеоролика с использованием триггеров. Последовательность сюжета.	1	-	1
68.	Триггеры. Создание игры с использованием триггеров. Последовательность сюжета.	1	-	1
69.	Триггеры. Интерактивная открытка к 9 мая или видеоролик. Создание интерактивной открытки или видеоролика использованием триггеров. Подготовка игры к использованию: инструкция, выходные данные, reset и др.	1	0,5	0,5
70.	Триггеры. Создание игры с использованием триггеров. Подготовка мультфильма к показу.	1	0,5	0,5
71.	Звуковое сопровождение мультфильма, видеоролика.	1	0,5	0,5
72.	Звуковое сопровождение презентации мультфильма, видеоролика (по выбору обучающегося) Творческая гостинная: «Защита проекта»	1	0,5	0,5
	<b>Всего:</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>

## Содержание учебного плана программы

### Тема занятие 1 -2. Вводное

**Теоретическая часть:** Знакомство с содержанием и режимом учебных занятий; правила поведения на занятиях; правила поведения и техника безопасности в образовательном учреждении и в компьютерном классе; правила поведения на улице, правила дорожного движения; противопожарная безопасность; Безопасное поведение на улице, в подъезде, дома. Необходимые телефоны для чрезвычайных ситуаций.

Техника безопасности работы на ПК.

Определение целей и задач курса «Игры, анимация и презентации в Power Point».

Устройство компьютера. Основы работы с компьютером, правила техники безопасности, организация рабочего места, правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно-гигиенических требований. Охрана труда.

Основные компоненты персонального компьютера: системный блок, монитор, устройства ввода (клавиатура и мышь). Внешние носители информации.

Знакомство с интерфейсом программы Windows 8. Стиль «Метро». 3

функциональные раздела (колонки): почта/интернет/новости; развлечения: игры, видео, музыка; рабочие программы: Microsoft Power Point, Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и др. Рабочие углы. Горизонтальная прокрутка.

**Практическая часть:** Включение/выключение компьютера. Разделы: интернет, погода, новости и т.п. Переключение окон. Классический интерфейс и стандартное содержание.

**Раздел 2 Microsoft Power Point,  
Графический редактор TuxPaint , Paint, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator**

**Тема занятие 3-4.**

**Теория:** Игры, анимация, презентация в Power Point – общие черты и отличия. Интерфейс. Понятие «слайд». Команда «дизайн». Титульный экран. Вызов программы. Панель инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Создание и удаление слайдов.

**Практика:** Примеры работ. Практическая игра с готовыми анимациями и презентациями. Анализ готовой презентации. Чего не хватает и что нужно добавить. Добавление слайдов к готовой презентации.

**Тема занятие 5-6.**

**Теория:** Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Сохранение работы.

**Практика:** Создание презентации. 1-й слайд: вставка рисунков. 2-й слайд: вставка фигур. Создание сюжетного рисунка из фигур.

**Тема занятие 7-8.**

**Теория:** Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации (вход, выделение, выход)

**Практика:** Создание тематической презентации из 4-5 слайдов. Задание анимации входа для рисунков.

**Тема занятие 9-10.**

**Практика:** Создание анимации «Мир моих увлечений» из 3-7 слайдов. Анимация входа (разная) для рисунков.

**Тема занятие 11-12.**

**Теория:** Переходы между слайдами.

**Практика:** Создание разных переходов между слайдами анимации «Что я люблю».

**Тема занятие 13-14.**

**Теория:** Создание сюжетной анимации из 3-4 слайдов, включая заглавный экран (название, автор) и заключительный. Ввод текста.

**Практика:** Создание сюжетной анимации: завязка, развитие сюжета, концовка с анимированными изображениями.

**Тема занятие 15-16.**

**Теория:** Настройки анимации (скорость, параметры и др.)

**Практика:** учебная анимация «Явления природы», где каждой фигуре (рисунку) задаются персональные параметры.



**Тема занятие 17-18.**

**Практика:** учебная анимация «Явления природы», где каждой фигуре (рисунку) задаются персональные параметры.

**Тема занятие 19-20.**

**Теория:** Работа с рисунками. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет.

**Практика:** Создание учебной презентации (тематика: изобразительное искусство, пейзаж, архитектура)– сравнительный анализ вышеназванных параметров на примерах.

**Тема занятие 21-22.**

**Теория:** Работа с рисунками. Вкладка «формат». Художественные приемы.

**Практика:** Создание учебной презентации (тематика: изобразительное искусство, пейзаж, архитектура) сравнительный анализ вышеназванных параметров на примерах.

**Тема занятие 23-24**

**Теория:** Работа с рисунками. Вкладка «формат». Избавление от фона.

**Практика:** Примеры работы с изображениями с фоном.

**Тема занятие 25-26.**

**Теория:** Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.

**Практика:** Создание тематической презентации с выбором и управляющими кнопками (экран выбора, вперед, назад).

**Тема занятие 27-28.**

**Практика:** Создание тематической презентации с выбором и управляющими кнопками (экран выбора, вперед, назад).

**Тема занятие 29-30.**

*Теория:* Триггеры. Открытка «Елка».

*Практика:* Создание анимированная открытка «Елка» с пожеланиями.

**Тема занятие 31-32.**

*Теория:* Триггеры. «Маскарад». Ввод текста.

*Практика:* Создание выносок с текстом.

**Тема занятие 33-34.**

*Практика:* Создание Новогодней открытки в Power Point.

**Тема занятие 35-36.**

*Теория:* Использование фигур для создания сложных композиций. Группировка фигур.

*Практика:* Создание рисунков с использованием готовых фигур.

**Тема занятие 37-38.**

*Теория:* Создание анимации-сборки (замок из кирпичиков, животное, елка из снежинок и пр.) Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура).

*Практика:* Создание анимации-сборки.

**Тема занятие 39-40.**

*Теория:*

Создание анимации-сборки. Эффекты фигур (ореол, тень, объем, отражение и др.)  
Понятие «выше-ниже».

*Практика:* Создание анимации-сборки с использованием разных эффектов.

**Тема занятие 41-42.**

*Теория:* Создание анимации-сборки. Задание анимации каждой части.  
Команды «по щелчку», «после предыдущего», «вместе с предыдущим».

**Практика:** Создание анимации-сборки. Задание анимации для каждого отдельного элемента.

#### **Тема Занятие 43-44.**

**Практика:** Создание интерактивной открытки к 23 февраля в программах (по выбору обучающегося).

#### **Тема занятие 45-46.**

**Теория:** Работа с текстом. Применения анимации к тексту.

**Практика:** Создание открытки к 23 февраля. Варианты анимации текста.

#### **Тема занятие 47-48.**

**Практика:** Создание интерактивной открытки к 8 марта.

#### **Тема занятие 49-50.**

**Теория:** Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур.

**Практика:** Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур.

#### **Тема занятие 51-52.**

**Теория:** Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур. Анимация «путь», ее параметры и возможности.

**Практика:** Создание сюжетной анимации. Использование анимации «путь».

#### **Тема занятие 53-54.**

**Теория:** Создание выносок с текстом.

**Практика:** Создание интерактивного диалога на экране с помощью динамических выносок с текстом.

#### **Тема занятие 55-56.**

**Теория:** Создание мультипликационного фильма с использованием Video.

Особенности вставки Video.

**Практика:** Мультфильм на темы с использованием Video, по выбору обучающегося.

**Тема занятия 57-58.**

**Теория:** Создание презентации с использованием Video. Создание рамки для Video. Параметры Video.

**Практика:** мультфильм на темы по выбору обучающегося с использованием Video.

**Тема занятия 59-60.**

**Теория:** Гифы и их использование.

**Практика:** Создание сюжетной композиции на темы природы и животных с использованием гиф-изображений.

**Тема занятия 61-62.**

**Теория:** Анимация с гифами. Добавление анимации.

**Практика:** Продолжение. Создание сюжетной презентации на темы природы и животных с использованием гиф-изображений. Добавление анимации.

**Тема занятия 63-64.**

**Практика:** Продолжение. Создание сюжетной презентации на темы природы и животных с использованием гиф-изображений. Добавление анимации.

**Тема занятия 65 – 66.**

**Теория:** Триггеры.

Создание мультфильма с использованием триггеров.

**Практика:** Мультфильм

**Тема занятия 67-68.**

**Практика:** Мультфильм. Видеоролик.

**Тема занятие 69-70.**

**Теория:** Триггеры. Создание мультфильма или видеоролика с использованием триггеров.

**Практика:** Добавление дополнительных функций.

**Тема занятие 71-72.**

**Теория:** Звуковое сопровождение мультипликационного фильма. Параметры звука. Управление. Запись для показа в автоматическом режиме.

**Практика:** Выбор и запись звукового сопровождения для мультфильма. Запись для показа в автоматическом режиме. Просмотр, защита творческих работ обучающихся. Тест по пройденному материалу.

## 1.5. Формы аттестации планируемых результатов программы

№	Планируемые результаты	Формы аттестации	Периодичность
<b>Предметные</b>			
1	знание о возможностях компьютера, областях его применения,	опрос	на первом занятии
2	знание программ и практическое применение их	педагогическое наблюдение, опрос	на всем протяжении реализации ДООП
3	умение создавать рисунки, интерактивные открытки, мультфильмы	педагогическое наблюдение, конкурсы на лучшую работу	на всем протяжении реализации ДООП
<b>Метапредметные</b>			
1	развитие умения анализировать результаты собственной деятельности,	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП
2	развитие внимание, логическое и пространственное воображение,	педагогическое наблюдение, конкурсы и выставки работ, рефлексия	на всем протяжении реализации ДООП
<b>Личностные</b>			
1	наличие сформированности мотивации к труду, работе на конечный результат.	педагогическое наблюдение	на всем протяжении реализации ДООП

## 2.1. Методическое обеспечение программы

Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Программа предусматривает применение не только традиционных методов изложения материала (показ, рассказ), но и частично-поисковых (эвристических) методов. Обучающиеся участвуют в исследовательской и

проектной деятельности, изучают презентации, наглядный материал.<sup>24</sup> Широко применяются разнообразные формы нестандартных занятий: презентации, игры, викторины. Учащиеся привлекаются к защите проектов, участию в соревнованиях, конкурсах. Проводятся уроки творчества. Большое значение приобретает создание положительного эмоционального фона занятий. Программой предусматривается это через осуществление коллективных проектов, таких как совместная подготовка исследовательского материала, разработка различных приемов исследовательской деятельности. Работая в группе, ребята чувствуют сопричастность к общему делу, приобретают чувство ответственности за товарища, преодолевают неуверенность в себе и, как правило, повышают самооценку. Учитываются интересы и потребности детей, развитие и самореализация способностей, создаются благоприятные условия установления и сохранения положительных взаимоотношений с другими детьми. В программе это учитывается через осуществление совместных проектов, при выполнении заданий в группах.

Данная программа направлена на удовлетворение разносторонних интересов и потребностей детей, в ее реализации можно эффективно сочетать разнообразные формы, методы и приемы обучения.

## **2.2. Условия реализации программы**

Важную роль при создании благоприятной образовательной среды имеет информационное, дидактическое, материально-техническое обеспечение программы.

Для эффективности реализации программы необходимо:

### **Информационно-дидактическое обеспечение**

#### **Наглядный материал**

- образцы работ в электронном виде (презентаций, игр, анимацией, гифов и др.) по каждой теме изучаемой программы.
- подборки фотографий, рисунков, текстов в электронном виде к каждой теме.
- Литература по информатике (см. Список литературы);

### **Материально-техническое обеспечение**

- учебный кабинет «Информатика» компьютерный класс, соответствующий

- требованиям по охране безопасности здоровья обучающихся, действующим санитарным правилам и нормам;

Наличие следующих материалов и оборудования:

#### **Оборудование:**

- ноутбуки, интерактивная доска;
- моноблоки или компьютеры с выходом в INTERNET доступ к справочно-поисковым системам, для возможности индивидуальной работы каждого ученика, с установленными на них лицензионными программами: Windows 8, MS Office, Paint, Пакет Adobe, Corel Draw, Photoshop и др.
- Цветной и черно-белый принтер
- Сканер
- Интерактивная доска.

**Кадровое обеспечение:** педагог дополнительного образования, имеющий опыт реализации ДООП технической направленности, прошедший профессиональную подготовку по профилю программы.

### **2.3. Календарный учебный график**

Календарный учебный график представлен в печатном варианте ДООП «Инфознайка» на рабочем месте педагога.

### **2.4. Оценочные материалы**

Для объективной оценки освоения учащимися ДООП «Инфознайка» предполагаются контрольные мероприятия.

Система оценки образовательных и личностных результатов:

**наблюдение (на каждом занятии);**

**тестирование (промежуточная и итоговая аттестация)**

**практическая работа; творческий проект.**

Критерии оценки образовательной деятельности обучающихся:

оценивание педагогом деятельности детей;

оценивание родителями, педагогом работ детей через просмотры;

взаимооценка деятельности обучающихся кружка.

В ходе проведения контроля выявляются три уровня усвоения материала: **высокий, средний, низкий.**

**Высокий уровень:**

Обучающийся владеет учебным материалом в соответствии с требованиями программы, умеет применять знания на практике. Активен, инициативен,



способен выполнять практическую работу преимущественно самостоятельно, характерна творческая деятельность.

### **Средний уровень**

Обучающийся владеет основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы, но для его практической деятельности характерен в основном репродуктивный уровень. Усвоенные знания он применяет в типовых ситуациях.

### **Низкий уровень**

Обучающийся не усвоил материал учебной программы в полном объеме. Владеет основными знаниями и умениями, но применение их на практике вызывает у него затруднения. Выполняя практическую работу, постоянно обращается за помощью к педагогу.

### **Оценка эффективности реализации программы.**

Эффективность реализации программы определяется согласно выработанным критериям количества и качества, разработаны критерии представленные в таблице:

<i><b>Критерий</b></i>	<i><b>Показатель</b></i>	<i><b>Индикатор</b></i>	<i><b>Диагностический инструментарий</b></i>
<i><b>1.Критерий освоения программы обучающимися (уровни: низкий, средний, высокий)</b></i>	- Теоретическая подготовка по освоению материала программы - Практическая подготовка - Общеучебные умения, навыки исследования и эксперименты.	Соответствие Теоретическим знаниям обучающегося программным требованиям	Опрос, тестирование, собеседование. Проект, практическая, исследовательская работа. Наблюдение.
<i><b>Группа критериев личностного развития обучающихся</b></i>			
<i><b>Нравственная Воспитанность</b></i>	- Отношение к другим людям:	Проявление данных качеств	Педагогическое наблюдение.

<i>обучающихся.</i>	<p>тактичность, отзывчивость, принципиальность.</p> <p>- Отношение к деятельности: инициативность, добросовестность, исполнительность.</p> <p>- Отношение к себе: самокритичность</p>	в деятельности, поведении.	27
<b><i>Компетентность социального взаимодействия</i></b>	<p>- Активная жизненная позиция;</p> <p>- Сформированность навыков работы как индивидуально, так и в группе.</p> <p>- Способность конструктивно Решать конфликтные ситуации</p>	<p>Обучающиеся включены в коллективно-творческие дела.</p> <p>Способность стабилизации благоприятного микроклимата в образовательной среде.</p>	<p>Педагогическое наблюдение за поведением обучающихся.</p> <p>Методика «Основы педагогических взаимодействий (Методика Е.В.Коротаевой)</p>
<b><i>Количественные параметры</i></b>	Наличие Призовых мест в конкурсах различного уровня	Включенность каждого обучающегося в мероприятия	Анализ педагога

## 2.5. Список литературы

### Список литературы для педагога

1. Балабанова Л. К.: Компьютерные программы в обучении детей 4-7 лет. Программа, развернутое планирование, модели занятий. –Томск: Свет, 2012.
2. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики.  
// Информатика и образование. – 2004. –№ 2. –С. 52-60.
3. Варкин А.: Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В. : Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014.
4. Вашкевич Э.: Power Point 2008. Эффектные презентации на компьютере – Спб, Питер, 2008.
5. Дуг Лоу: Microsoft Office Power Point для чайников – М. : Диалектика, 2016.
6. Завгородний В.Г.: Photoshop CS6 на 100 % – Спб.: «Питер», 2014.
7. Залогова Л. А.: Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. –М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2011.
8. Заргарян Ю. А., Заргарян Е. В.: Компьютерная графика в практических приложениях. – Томск – ТТИ ЮФУ, 2014.
9. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.-М.: ВАКО, 2016
10. Компьютер и ребенок: все за и против –  
<http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>
11. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин. – М.: ИД ФОРУМ: НИЦ ИНФРА-М, 2014. – 400 с.: 60x90 1/16.(Профессиональное образование, переплет); ISBN 978-5-8199-0593-7, 500 экз.
12. Методические комментарии к написанию образовательных программ дополнительного образования детей – Гос. общеобразоват. учреждение Центр образования «СПб городской Дворец творчества юных» – СПб, 2011.
13. Немцова Т. И., Назарова Ю. В.: Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие. – М.: ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2012.
14. Сборник авторских образовательных программ дополнительного образования

детей : ГБОУ ЦО «СПб ГДПО» – СПб, 2012.

15. Сборник образовательных программ. Из опыта работы СПб центра детского технического творчества – Гос. образоват. учрежден. доп. образован. детей «СПб центр детского технического творчества» – СПб., 2009.

16. Тучкевич Е.И. Компьютерная графика: учеб. пособие СПб. : Изд-во Политехн. Ун-та, 2014. – 223с.

17. Тучкевич Е.И. Новые технологии формирования ключевых профессиональных компетенций в сфере дизайна/ КАДРОВИК. Кадровый менеджмент «Обучение и развитие» №11 2010 г., Москва - С. 55-60.(журнал ВАК)

18. Microsoft Office Power Point – территория творчества – Томск, Интеграл, 2013.

19. Microsoft Word 2011. Шаг за шагом: практическое пособие / пер. с англ. – М.: Эком, 2007.

20. Microsoft Word 2014. Шаг за шагом: практическое пособие / пер. с англ. – М. :Эком, 2007.

21. С. Симонович, Г. Евсеев «Практическая информатика», учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 2014 г.

22. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2016

23. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>

24. Левковец Л. Б. : Adobe Photoshop CS6. Базовый курс на примерах + DVD. СПб.: «БХВ-Петербург», 2015.

25. Леонов В.: Краткий самоучитель работы на компьютере с Windows 8. – М.: Эксмо, 2013.

26. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.

## Список литературы для обучающихся

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. Общая информатика. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс: <http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
3. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>
4. Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint.
5. Конструктор мультфильмов «Мульти-пульти».
6. Конструктор игр «Незнайка на Луне».
7. Ефремова А., Паронджаров В.Д. «Занимательная информатика» «Издательский дом» 2015 г.

### Дополнительная литература:

1. «Индекс 03», выпуск № 4 – Индекс Дизайн Паблишинг, 2003.
2. «Индекс 06», выпуск № 8 – Индекс Дизайн Паблишинг, 2006.
3. Голомбински К.: Основы визуального дизайна для графики и мультимедиа. – Спб., «Питер», 2014.
4. Задорожная Т.: Как нарисовать любую историю. – Спб., «Питер», 2014.
5. Креативные идеи.– М., «Астрель», «Аст», 2006.
6. Рожнова О.И.: История журнального дизайна – М., «Университетская книга», 2009
7. Шарлотта Ривера: Лучший дизайн книг. – М., Издательский дом РИП-холдинг, 2007 г.
8. Элис Туэмлоу: Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи.– М., «Астрель», «Аст», 2006.

### Ресурсы интернета:

1. <http://ldv.metodcenter.edusite.ru>
2. <http://photoshop-help.ru>
3. <http://Tavr-obrazovanie.ru>.
4. <http://www.stockers.ru>
5. <http://festival.1september.ru>
6. <http://www.photoshop-master.ru>
7. <http://8art.ru>
8. <http://rugraphics.ru>
9. <http://festival.1september.ru>
10. <http://bigslide.ru>
11. <http://www.mssoft.ru>
12. ped-kopilka.ru
13. aneks.spb.ru
14. <http://prezented.ru>. Учебные презентации.

**Приложение №1****Тест по технике безопасности и  
правилам поведения в кабинете  
информатики****Задание № 1**

Нужно ли выключать компьютер по окончании работы?

1. да, при необходимости;
2. да;
3. нет.

**Задание № 2**

Что **разрешается** ученику в кабинете информатики **только с позволения учителя?**

1. сдвигать с места монитор и системный блок;
2. передвигаться по кабинету во время урока;
3. отключать и подключать устройства к компьютеру;
4. класть что-либо на клавиатуру.

**Задание № 3**

Где вам разрешается ставить сумки, пакеты, вещи?

1. возле входа в кабинет на специально отведённый для этого стол;
2. возле своего рабочего места;
3. на подоконник.

**Задание № 4**

Что необходимо сделать перед началом работы?

1. переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
2. оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить

комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.

**Задание № 5**

Какие компьютерные программы можно запускать во время урока?

1. любые;
2. только те, которые вам разрешил запустить учитель во время урока;
3. только те, которые изучали раньше.

**Задание № 6**

Можно ли ученикам разговаривать в кабинете информатики во время урока?

1. Да;

2. можно, но очень тихо, чтобы не отвлекать других учеников;
3. нет.

### **Задание № 7**

При появлении запаха гари или странного звука необходимо

1. продолжить работу за компьютером;
2. сообщить об этом учителю;
3. немедленно покинуть класс.

### **Задание № 8**

Как следует нажимать на клавиши?

1. с усилием и ударом;
2. плавно.

### **Задание № 9**

Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

1. да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
2. нет;
3. да.

### **Задание № 10**

Разрешается ли включать или подключать какое-либо оборудование в кабинете информатики без разрешения учителя?

1. нет;
2. да.

### **Задание № 11**

Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

1. привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
2. расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
3. покинуть кабинет;
4. выключить компьютер.

### **Задание № 12**

**Обязательно ли нужно расписываться в журнале учета работы пользователей за компьютером перед началом работы?**

1. нет;
2. да.

### **Задание № 13**

Разрешается ли что-либо трогать на столе учителя без разрешения?

1. нет;
2. да.

### **Задание № 14**

Ваши действия при пожаре

1. прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;



2. немедленно покинуть компьютерный класс;
3. выключить компьютер и покинуть здание;
4. вызвать пожарную охрану.

### **Задание № 15**

Разрешается ли касаться экрана монитора?

1. нет;
2. да.

### **Задание № 16**

Что **не запрещается** в кабинете информатики?

1. работать двум ученикам за одним компьютером;
2. вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
3. громко разговаривать, отвлекать других учеников;
4. отключать и подключать устройства к компьютеру.

### **Задание № 17**

Какому максимальному количеству учеников разрешается работать за одним компьютером?

- 1) двум;
- 2) трём;
- 3) одному;
- 4) четырём.

### **Задание № 18**

Что **не запрещено** делать в кабинете?

- 1) пройти в кабинет без обуви;
- 2) работать с влажными или грязными руками;
- 3) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов;
- 4) бегать, прыгать.

### **Задание № 19**

Разрешено ли входить в класс в грязной обуви и верхней одежде?

- 1) да;
- 2) нет.

### **Задание № 20**

Разрешается ли вам отвлекать других учеников, громко разговаривать в классе?

- 1) нет;
- 2) да.

**Приложение № 2**

**Диагностические материалы**  
**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**«Инфознайка»**

**Контрольно-измерительные материалы.**

**Цель:** контроль усвояемости программы, коррекция занятий по результатам теста, выявление индивидуальных и общих проблем и их устранение, мотивация учащихся в освоении программ. Текущий, промежуточный и итоговый контроль освоения программы проводится в течение года.

**Текущий контроль****Тест № 1 по освоению «Microsoft Power Point»**

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога.

За каждое правильное действие выставляется 1 балл. Максимальная сумма баллов – 5.

	<b>Фамилия, имя</b>	Создание документа и новых слайдов	Вставка простых фигур	Окраска и обводка простых фигур	Копирование через буфер обмена.	Сохранение документа в своей папке.	<b>Итог</b>
<b>1</b>							
<b>2</b>							
...							

5 баллов – .... человека.

4 балла – ..... человека.

Выводы:

**Промежуточный контроль**

**Контрольное задание № 1 (1)**  
**на освоение раздела «Microsoft Power Point»**

Дата проведения: \_\_\_\_\_

Контрольное задание выполняется индивидуально в течение 2-х занятий (4 академических часов) и оценивается по 3-хбалльной системе в соответствии с критериями, указанными ниже. В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

**Тема контрольного задания:** Игра-гадание «Елка» с использованием триггеров.**Критерии оценки**

	<b>Фамилия, имя</b>	Сложность исполнения (кол-во триггеров больше 3)	Хорошая работа игры	Общее художеств. впечатлен.	<b>Итог</b>
<b>1</b>					
<b>2</b>					
...					

3 баллов – .... человека.

2 балла – ..... человека.  
Выводы:



1							
2							
...							

5 баллов –

... человек.

4 балла – ...

человека.

Выводы:

### *Приложение № 3*

#### **Памятка**

#### **«Практические советы»**

**Работа в программе «Мульти-Пульти» создание мультфильмов.**

Создать мультипликационный фильм с помощью любой программы, ограничено лишь вашей фантазией.

Восемь простых шагов - и мультфильм готов:

1. Мы начнем с чистого экрана.
2. Выбираем место съемок.
3. Расставляем декорации.
4. Назначаем актеров на главные роли.
5. Показываем актерам, что надо делать.
6. Анимация героям.
7. Добавляем звуки и музыку.
8. Название титров.