

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования» г. Мирный  
муниципального образования «Мирнинский район» Республики Саха (Якутия)

Принята на заседании  
педагогического совета  
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный  
Протокол №1 от 08 сентября 2021г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный  
И.Ю. Федоров  
Приказ № 218 от 08 сентября 2021г.



**Дополнительная общеобразовательная программа  
технической направленности  
«Прогресс»**

Тип программы: модифицированный  
Срок реализации: 1 год  
Возраст обучающихся: 5-10 лет

Составитель:  
Федоров Иван Юрьевич,  
педагог дополнительного образования

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа составлена с учетом: Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" от 09.11.2018 №196;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" (СП-2.4.3648-20);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Данная программа имеет техническую направленность, практико-ориентированный характер обучения. Опирается на содержание курса информатики основного образования, что дает возможность минимизировать теоретический материал и сделать уклон в сторону приобретения практических навыков работы с компьютером.

Программа «Прогресс» позволяет развивать ключевые компетентности средствами дополнительного образования; концентрировать педагогическое внимание на индивидуальных интересах обучающихся, своевременно идентифицировать проблемы обучения; осуществлять реальную педагогическую поддержку ребёнка в достижении им поставленных образовательных целей; реализовать права каждого на выбор содержания, способов и темпа освоения образовательной программы; конструировать оптимальный учебно- методический комплекс программы дополнительного образования детей.

Особенности и **новизна** образовательной программы в том, что в процессе обучения используются мультимедийные программы и видеозаписи, которые помогают детям с интересом освоить изучаемый на занятиях материал.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она позволяет ребенку не только научиться практическим приемам работы на компьютере, получить пользовательские навыки использования персональных компьютеров для создания презентаций, обработки цифровых изображений, видеоматериалов и т.д. но и развивать творческие способности, мышление, активизировать гражданскую позицию.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной программы заключается в ее личностно-деятельностном характере образовательного процесса, который способствует развитию мотивации личности к познанию и самореализации.

Программа позволяет реализовать дифференцированный подход к обучающимся с разным уровнем готовности к обучению. Интерактивные обучающие программы, основанные на гипертекстовой структуре и мультимедиа, дают возможность организовать одновременное обучение детей, обладающих различными способностями и возможностями.

В современном обществе навыки работы с компьютером востребованы во всех областях деятельности. Программа построена с учетом запросов и потребностей учащихся, дает возможность творческого развития по силам, интересам и в индивидуальном темпе; побуждает к саморазвитию и самовоспитанию, к самооценке и самоанализу.

### **Отличительные особенности программы:**

Программа ориентирована на сотрудничество участников образовательного процесса, что позволяет формировать личную ответственность обучающихся за собственное образование, развивает творческие и аналитические способности, умение работать сообща, социальные навыки.

Данная программа разработана для детей 5-10 лет, проявляющих повышенный интерес к компьютерной технике.

**Цель** программы – формирование информационной культуры обучающихся посредством **реализации интересов детей и подростков в познании и техническом творчестве.**

Достижение цели осуществляется через решение следующих **задач:**

*обучающие*

- удовлетворение образовательных запросов учащихся в приобретении новых компетенций, выходящих за рамки уроков информатики общеобразовательной программы школ;

- формирование начальных и специальных умений и навыков работы за компьютером;

*воспитательные*

- формирование общекультурных навыков работы с информацией;

- воспитание толерантности, культуры общения и поведения;

*развивающие*

- развитие умения работать с литературой и справочными файлами, умения ориентироваться в информационном пространстве, анализировать, обобщать, делать выводы;

- формирование активного познавательного интереса к ИКТ;

- развитие умения организации собственной учебной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на изучение основ компьютерной грамотности в системе дополнительного образования детей в течение одного года обучения.

Занимаются обучающиеся 5-10 лет в количестве 8 человек. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 академических часа.

На занятиях обучающиеся знакомятся с современным программным обеспечением и формируют умения применять технологии решения задач по обработке текстовой, числовой, графической информации на начальном уровне.

Занятия могут проводиться в очной и очно-заочной формах обучения с учетом санитарно-эпидемиологической ситуации.

### Учебный план

#### 1 год обучения

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во часов	В том числе		Форма контроля
			теор.	практ.	
	<b>Введение</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Мониторинг ЗУН; Задания на определение уровня владения компьютером
<b>1.</b>	<b>Компьютер и программное обеспечение</b>	<b>24</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	
1.1.	История развития компьютерной техники	4	1	3	Угадайка по устройству компьютера и истории создания компьютерной техники
1.2.	Архитектура компьютера	4	1	3	
1.3.	Разновидности компьютерных программ	2	1	1	
1.4.	Файловая система	4	1	3	
1.5.	Операционные системы	6	2	4	
1.6.	Антивирусные программы	4	1	3	
<b>2.</b>	<b>Технология обработки графической (векторной) информации</b>	<b>42</b>	<b>13</b>	<b>29</b>	

2.1.	Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами	2	1	1	Викторина «Инструменты компьютерного художника»  Творческий проект	
2.2.	Графические примитивы. Технология преобразования объектов	2	1	1		
2.3.	Технология трансформации объектов	2	1	1		
2.4.	Технология создания объектов, состоящих из различных графических примитивов	4	1	3		
2.5.	Технология создания сложных рисунков	4	1	3		
2.6.	Технология использования искажения	2	1	1		
2.7.	Технология работы с текстурой	2	1	1		
2.8.	Технология работы с текстом	4	1	3		
2.9.	Технология применения «Интерактивных инструментов»	2	1	1		
2.10.	Технология использования готовых векторных изображений.	2	1	1		
2.11.	Технология вывода на печать	2	1	1		
2.12.	Использование видео уроков	6	1	5		
2.13.	Творческий проект «Я- художник»	8	1	7		
<b>3.</b>	<b>Технология обработки текстовой информации</b>	<b>42</b>	<b>11</b>	<b>31</b>		
3.1.	Технология набора и форматирования текста	4	1	3	Контрольная работа	
3.2.	Принципы работы с графическими объектами	4	1	3		Творческий проект
3.3.	Технология работы со списками	4	1	3		
3.4.	Технология работы с таблицами	4	1	3		
<b>Промежуточная аттестация</b>						
3.5.	Технология использования графических возможностей Word для создания схем	4	1	3		
3.6.	Технология применения колонок, использование рамок	4	1	3		
3.7.	Технология работы с формулами	2	1	1		
3.8.	Технология создания полиграфической продукции	6	1	5		
3.9.	Последовательность подготовки документа к печати	2	1	1		
3.10.	Технология работы над многостраничным документом	2	1	1		
3.11.	Творческий проект «Я-издатель»	6	1	5		
<b>4.</b>	<b>Технология обработки числовой информации</b>	<b>32</b>	<b>9</b>	<b>23</b>		
4.1.	Технология ввода и редактирования информации	4	1	3	Игра-зачет	
4.2.	Технология создания таблиц	2	1	1		
4.3.	Технология использование функции суммы	2	1	1		
4.4.	Технология использования абсолютной относительной адресации	2	1	1		
4.5.	Алгоритм использования формул и функций	6	1	5		

4.6.	Технология использования диаграмм	4	1	3	
4.7.	Технология использования данных и проверки вводимых значений	4	1	3	
4.8.	Технология работы со ссылками	8	2	6	
<b>5.</b>	<b>Технология обработки графической (растровой) информации</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>	
5.1.	Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией	4	2	2	Игра-зачет Творческий проект
5.2.	Панель инструментов	6	1	5	
5.3.	Палитры в графическом редакторе	6	2	5	
5.4.	Цвет в программе Adobe Photoshop CS4	6	2	5	
5.5.	Технология работы с текстом	10	3	8	
5.6.	Технология создания рамок	6	1	5	
5.7.	Технология создания анимированных изображений	6	1	5	
5.8.	Фотомонтаж	18	3	15	
5.9.	Творческий проект «Я - компьютерный дизайнер»	10	1	9	
5.10	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Творческий отчет Мониторинг ЗУН
	<b>ИТОГО:</b>	<b>216</b>	<b>58</b>	<b>158</b>	

### Содержание учебного плана 1 год обучения

#### Введение. (2 часа)

##### *Теория*

Компьютерная техника в современном мире. Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места.

##### *Практическая работа*

Демонстрация творческих работ, выполненных учащимися объединения прошлых лет.

#### **Начальное диагностическое обследование учащихся.**

#### **1. Компьютер и программное обеспечение (24 часа)**

##### **1.1. История развития компьютерной техники. (4 часа)**

##### *Теория*

История возникновения компьютерной техники. Пять поколений компьютерной техники.

##### *Практическая работа*

Работа с клавиатурными тренажерами. Викторина по истории развития компьютерной техники.

##### **1.2. Архитектура компьютера. (4 часа)**

##### *Теория*

Устройства ввода информации (клавиатура, мышь, сканер, цифровые камеры, микрофон и звуковая карта).

Устройства вывода информации (монитор, принтер, плоттер, акустические системы).

Устройства хранения информации (магнитные и оптические носители информации).

##### *Практическая работа*

Работа с клавиатурными тренажерами. Запись информации на магнитные и оптические носители информации. Угадайка по устройству компьютера.

### **1.3. Разновидности компьютерных программ. (2 часа)**

#### *Теория*

Прикладное программное обеспечение. Системное программное обеспечение. Системы программирования. Программное управление работой компьютера.

#### *Практическая работа*

Работа с клавиатурными тренажерами. Работа в группах по определению назначения компьютерных программ.

### **1.4. Файловая система. (4 часа)**

#### *Теория*

Файлы и их представление с помощью графического интерфейса. Разновидности файлов, правила работы с ними.

#### *Практическая работа*

Работа с клавиатурными тренажерами. Создание, удаление, копирование, переименование файлов и папок. Запись файлов и папок на магнитные и оптические носители.

### **1.5. Операционные системы. (6 часов)**

#### *Теория*

Операционные системы Windows XP, Windows 7, Windows 8. Основные объекты графического интерфейса (окна, панели, значки, ярлыки). Обзор программного обеспечения, установленного на компьютере.

#### *Практическая работа*

Загрузка операционной системы. Работа с меню пуск. Запуск программ. Настройки рабочего стола и установка заставок. Работа с панелью управления (настройка даты и времени, изменение параметров указателей мыши, настройка учетных записей). Определение конфигурации компьютера.

### **1.6. Антивирусные программы. (4 часа)**

#### *Теория*

Компьютерные вирусы и антивирусные программы.

Обобщение и закрепление материала по теме «Компьютер и программное обеспечение»

#### *Практическая работа*

Запуск антивирусных программ, диагностика компьютера на наличие вирусов. Викторина «Компьютер и программное обеспечение»

## **2. Технология обработки графической (векторной) информации. (42 часа)**

### **2.1. Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами. (2 часа)**

#### *Теория*

Классификация графических изображений. Обзор графических редакторов. Показ работ учащихся прошлых лет: стендов, буклетов, грамот, открыток. Обсуждение работ. Планирование работы.

#### *Практическая работа*

Загрузка графических редакторов, самостоятельное исследование их возможностей.

### **2.2. Графические примитивы. Технология преобразования объектов (2 часа)**

#### *Теория*

Инструменты выделения и рисования. Операции над вершинами. Преобразование в кривые.

#### *Практическая работа*

Создание графических примитивов с помощью инструментов рисования. Изменение формы графических примитивов.

### **2.3. Технология трансформации объектов (2 часа)**

#### *Теория*

Масштабирование, вращение, отражение, позиционирование объектов. Соединение, пересечение, объединение и обрезка.

#### *Практическая работа*

Создание графических объектов и их трансформация по образцу.

### **2.4. Технология создания объектов, состоящих из различных графических примитивов. (4 часа)**

#### *Теория*

Смена ориентации страницы. Группировка объектов. Работа с цветом. Копирование и вставка объектов.

*Практическая работа.* Создание рисунков «Цветочная поляна», «Кот и рыбки», «Петушки»

### **2.5. Технология создания сложных рисунков (4 часа)**

#### *Теория*

Трансформация с привязкой объектов. Перекрывание части изображения. Отражение по вертикали и горизонтали. Использование направляющих для точного позиционирования объектов.

#### *Практическая работа*

Создание логотипов по образцу. Разработка макетов и создание собственных логотипов (без текста).

### **2.6. Технология использования искажения (2 часа)**

#### *Теория*

Применение инструмента «Интерактивное искажение». "Искажение вдавливания и выпячивания", "Искажение застёжкой", "Искажение закручиванием».

#### *Практическая работа*

Создание объектов и применение инструментов искажения по образцу. Самостоятельное создание объектов и применение искажений с различными параметрами.

### **2.7. Технология работы с текстурой (2 часа)**

#### *Теория*

Заливка замкнутых областей. Однородная, фронтальная заливка. Заливка узором, текстурой. Изменение цвета и толщины абриса.

#### *Практическая работа*

Создание рисунка по образцу. Самостоятельная работа.

### **2.8. Технология работы с текстом. (4 часа)**

#### *Теория*

Фигурный и простой текст. Текстовые блоки. Возможность обтекание объектов текстом. Надписи по кривой. Изменение цвета надписи и отдельных букв. Инструмент «Живопись»

#### *Практическая работа*

Создание текста на логотипах. Создание надписей для комиксов. Создание надписей нестандартной величины. Создание надписей с использованием инструмента «Живопись». Изготовление медалей.

### **2.9. Технология применения «Интерактивных инструментов» (2 часа)**

#### *Теория*

«Интерактивная тень», "Интерактивная прозрачность", "Интерактивное перетекание", "Интерактивный ореол"

#### *Практическая работа*

Создание рисунков по образцу

### **2.10. Технология использования готовых векторных изображений. (2 часа)**

#### *Теория*

Главное меню программы CorelDraw. Точечные и векторные изображения. Импорт готовых изображений. Корректировка цвета и формы. Масштабирование объектов.

*Практическая работа*

Формирование изображений с использованием готовых векторных объектов.

### **2.11. Технология вывода на печать. (2 часа)**

*Теория*

Подготовка документа к печати. Выбор и настройки принтера. Выбор части документа для печати. Настройки печати. Размещение на листе бумаги. Предварительный просмотр.

*Практическая работа*

Вывод на печать своих работ.

### **2.12. Использование видео уроков (6 часов)**

*Теория*

Технология поиска видео материалов по программе. Параллельный просмотр и выполнение видео уроков.

*Практическая работа*

Выполнение 2-3 наиболее понравившихся уроков в интернете. Обучение данному материалу своих товарищей.

### **2.13. Творческий проект «Я – художник» (8 часов)**

*Теория*

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

*Практическая работа*

Реализация проекта (изготовление докладов, книжек-раскрасок и т.п.). Выставка и защита работ.

## **3. Технология обработки текстовой информации (42 часа) 3.1. Технология набора и форматирования текста. (4 часа) Теория**

Текстовый редактор MS Word. Главное меню. Основные приемы набора и редактирования текста (выделение, вырезание, копирование вставка). Основы форматирования текста. Основные объекты в документе (символ, абзац) и операции над ними Панель форматирования.

*Практическая работа*

Создание, редактирование и форматирование текстов. Набор текста, копирование текста, удаление части текста, изменение местоположения частей текста. Выравнивание текста. Установка отступов, изменение интервалов. Изменение шрифта, размера, цвета, начертания символов. Создание типовых документов (заявление, объявление).

### **3.2. Принципы работы с графическими объектами. (4 часа)**

*Теория*

Форматы графических объектов. Вставка готовых графических объектов. Масштабирование изображения с использованием мыши или главного меню. Размещение рисунков в тексте. Вставка декоративного текста WordArt.

Работа с панелью рисования. Настройка панели. Обрамление и заливка.

*Практическая работа*

Создание документов с использованием готовых изображений. Создание изображений с помощью панели рисования. Создание текста с рисунками (письмо инопланетянину).

### **3.3. Технология работы со списками. (4 часа)**

*Теория*

Разновидности списков. Использование списков. Маркированные списки. Изменение маркера. Нумерованные списки способы изменения нумерации. Многоуровневые списки.

*Практическая работа*

Создание маркированных списков. Изменение цвета, шрифтов, маркеров. Создание нумерованных списков и их форматирование. Создание многоуровневых списков.

### **3.4. Технология работы с таблицами. (4 часа)**

#### *Теория*

Использование главного меню для создания таблиц. Автоформат таблиц. Сортировка объектов таблицы. Изменение ширины столбцов.

Добавление и удаление столбцов, строк.

#### *Практическая работа*

Создание простых таблиц. Сортировка по заданному параметру. Создание таблиц с разбиением и объединением ячеек. (Табель успеваемости). Создание таблиц по образцу.

**Промежуточная аттестация.** Теоретические и практические задания.

### **3.5. Технология использования графических возможностей Word для создания схем. (4 часа)**

#### *Теория*

Применение схем. Цветовой баланс. Объемные объекты. Использование теней.

#### *Практическая работа*

Создание схемы «Мое генеалогическое древо». Создание схемы «Чему я научусь на занятиях».

### **3.6. Технология применения колонок, использование рамок. (4 часа)**

#### *Теория*

Рамка как способ выделения части текста. Использование рамок для оформления документа. Правила оформления титульного листа доклада. Использование колонок для оформления текста. Изменение числа колонок, их ширины, промежутков.

#### *Практическая работа*

Оформление титульного листа к докладу с помощью рамок. Выбор темы газетной заметки. Набор газетной заметки с использованием колонок.

### **3.7. Технология работы с формулами. (2 часа)**

#### *Теория*

Области применения документов с формулами. Обзор способов создания формул в текстовом редакторе.

#### *Практическая работа*

Создание формул с помощью параметров оформления символов. Создание формул с помощью символов стандартных шрифтов ОС Windows. Создание формул с помощью встроенного редактора формул.

### **3.8. Технология создания полиграфической продукции. (6 часов)**

#### *Теория*

Демонстрация готовых работ. Принципы создания газет, листовок, открыток, докладов, брошюр, книжек. Использование шаблонов документов.

#### *Практическая работа*

Создание листовки, расписания уроков, распорядка дня.

### **3.9. Последовательность подготовки документа к печати. (2 часа)**

#### *Теория*

Подготовка документа к печати: поля, колонтитулы, размер и ориентация страниц. Печать документов. Вызов контекстно-зависимого меню. Предварительный просмотр печатаемого документа.

#### *Практическая работа*

Вывод на печать.

### **3.10. Технология работы над многостраничным документом. (2 часа)**

#### *Теория*

Работа с многостраничными документами. Нумерация страниц документа. Использование

колонтитулов. Создание ссылок. Оформление оглавления.

#### *Практическая работа*

Создание документа, содержащего разные колонтитулы для четных и нечетных страниц.  
Создание листа с оглавлением.

### **3.11. Творческий проект «Я - издатель». (6 часов)**

#### *Теория*

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта.  
Планирование проекта. Подбор материалов.

#### *Практическая работа*

Реализация проекта. Оформление работы (детская сказка или сборник стихов, доклад) с использованием текстового редактора. Вывод на печать. Выставка и защита работ.

### **4. Технология обработки числовой информации. (32 часа)**

#### **4.1. Технология ввода и редактирования информации. (4 часов)**

##### *Теория*

Техника безопасности при работе за компьютером. Назначение EXCEL. Главное меню. Рабочая область. Форматы числовых данных. Математические операции над числовыми данными. Использование строки формул.

##### *Практическая работа*

Ввод и редактирование данных. Изменение формата данных. Решение задач на работу с данными различного типа. Решение арифметических примеров.

#### **4.2. Технология создания таблиц. (2 часа)**

##### *Теория*

Табличное представление данных. Редактирование таблиц. Форматячеек таблицы.

##### *Практическая работа*

Составление таблиц различной сложности. Использование функции автозаполнения таблиц.

#### **4.3. Технология использование функции суммы. (2 часа)**

##### *Теория*

Использование функции суммы, автосуммы в Excel.

##### *Практическая работа*

Составление прайс-листов виртуальной фирмы или меню кафе с подсчетом стоимости товаров и покупки в целом (может быть предусмотрена система скидок).

#### **4.4. Технология использования абсолютной относительной адресации. (2 часа)**

##### *Теория*

Адресация в Excel. Абсолютная адресация. Относительная адресация.

##### *Практическая работа*

Задачи на перевод данных в различные единицы измерения (см, дюйм, аршин, фут).  
Составление таблицы Пифагора.

#### **4.5. Алгоритм использования формул и функций. (6 часов)**

##### *Теория*

Формулы в Excel. Возведение в степень. Изменение количества листов и их названий. Функции и их назначение. Логические функции. Математические функции. Функции даты и времени. Текстовые функции.

##### *Практическая работа*

Решение задач на составление и заполнение сводных ведомостей. Решение квадратных уравнений. Решение задач на использование случайных чисел, денежных единиц. Решение задач с использованием текстовых функций.

#### **4.6. Технология использования диаграмм. (4 часа)**

##### *Теория*

Диаграммы. Форматы диаграмм. Применение диаграмм. Лист данных. Исследование функций

и построение их графиков в электронных таблицах. Наглядное представление числовой информации (статической, бухгалтерской, результатов экспериментов и др.) с помощью диаграмм.

#### *Практическая работа*

Работа по созданию диаграмм различного типа. Изменение формата диаграммы. Работа с легендой. Изменение оформления диаграммы.

#### **4.7. Технология использования данных и проверки вводимых значений. (4 часа)**

##### *Теория*

Возможность выбора одного из вариантов ответа из источника данных. Использование логических функций для проверки вводимых значений и оценивания результата.

##### *Практическая работа*

Составление тестовых программ.

#### **4.8. Технология работы со ссылками. (8 часов) Теория**

Использование ссылок. Внутренние внешние ссылки. Гиперссылки.

##### *Практическая работа*

Решение задач на отработку навыка использования данных, расположенных на разных листах таблицы, использование ссылок между листами, вложенной функцией «ЕСЛИ». Составление кроссвордов с подсчетом баллов результата. Контрольная работа по теме «Технология обработки числовой информации».

#### **5. Технология обработки графической (растровой) информации. (72 часа)**

##### **5.1. Обзор программного обеспечения для работы с растровой информацией. (4 часа)**

##### *Теория*

Понятие растра. Пикселя. Обзор редакторов для работы с растровой графикой. Демонстрация работ в различных графических редакторах. Демонстрация возможностей программы Adobe Photoshop. Источники изображения. Расширение для веб-графики. Размер файла. Миниатюры. Форматы сохранения файлов.

##### *Практическая работа*

Загрузка графического редактора Adobe Photoshop. Обсуждение работ, выполненных в Adobe Photoshop. Настройки нового документа. Изменение размера файла. Сохранение изображений для веб-сайта. Сохранение изображений для полиграфической продукции. Преобразование, масштабирование, изменение формата файла изображений.

##### **5.2. Панель инструментов. (6 часов)**

##### *Теория*

Возможности панели инструментов. Палитра инструментов для выделения области геометрической формы. Палитра инструментов для устранения дефектов изображений. Палитра инструментов клонирования. Палитра инструментов стирания. Палитры инструментов рисования и заливки. Панель инструментов для осветления и затемнения изображений. Панель инструментов для работы с текстом

##### *Практическая работа*

Выделение областей геометрической формы и произвольное выделение. Устранение дефектов фотографии. Клонирование и стирание объектов. Осветление переднего плана и затемнение фона фотографии. Создание надписей на фотографии.

##### **5.3. Палитры в графическом редакторе. (6 часов)**

##### *Теория*

Изменение значений полей палитры или диалогового окна. Настройки палитры цвета. Использование палитры стилей. Работа со слоями (превращение выделенной области в слой, дублирование слоя, скрытие и показ слоя, настройки прозрачности). Дополнительные палитры.

##### *Практическая работа*

Создание многослойных объектов. Изменение порядка следования слоев. Настройка прозрачности слоев. Создание фоновых эффектов с помощью палитры стилей.

##### **5.4. Цвет в программе Adobe Photoshop CS4. (6 часов)**

### *Теория*

Основные сведения о цвете. Цветовые представления RGB и CMYK. Каналы. Режимы изображений. Управление цветом. Раскрашивание. Тоновая коррекция

### *Практическая работа*

Создание черно-белых изображений. Изменение цветового профиля документа. Коррекция цвета изображений. Изменение основного и фоновый цвета. Замена, изменение и загрузка библиотеки образцов. Заливка выделенных областей узором или цветом.

### **5.5. Технология работы с текстом. (10 часов)**

#### *Теория*

Создание, изменение, перемещение и изгиб текста.

Изменение атрибутов литер и абзацев. Преобразование текста в растровое представление. Изменение фона текста и заполнение текста изображением. Работа с выделенными областями в виде символов текста. Создание текстовой маски для корректирующего слоя. Выравнивание

#### *Практическая работа*

Создание надписей и изменение формы литер в результате перекоса габаритной рамки. Создание надписей и свободная трансформация текста. Создание открытки с растрованной надписью и заполнением ее узором. Создание изображений с эффектом исчезающей надписи. Заснеженный текст. Взрывающиеся буквы. Пишем «кровью». Пишем «льдом». «Горящие буквы». «Пушистая надпись». «Стальная надпись».

### **5.6. Технология создания рамок (6 часов)**

#### *Теория*

Рамки для фотографий и способы их создания. Использование текстур для создания рамок. Объемные рамки. Рамки с применением фильтров. Имитация структуры камня, металла, воды, камуфляжа, кирпича, мозаичной поверхности. Создание эффекта скорости. Рамки в Web-дизайне. Рамки на прозрачной основе.

#### *Практическая работа*

Подбор фотоматериалов. Выбор текстур для фона. Создание рамок на фотографии. Создание рамок на прозрачной основе. Внутренняя рамка. Создание фото с рамкой для Web-дизайна. Создание рамок с помощью стиля слоя.

### **5.7. Технология создания анимированных изображений (6 часов)**

#### *Теория*

Технология создания анимированных изображений. Способы сохранения анимированных изображений и Экспортирование в другие форматы.

#### *Практическая работа*

Создание анимированных изображений: дождь, падающий снег, летящие листья, бабочка машет крыльями, кошка моргает, лучи солнца в цветке, блики на золотом колечке.

### **5.8. Фотомонтаж (18 часов)**

*Теория* технология замены фона. Слияние и объединение слоев. Сглаживание и размытие. Использование фильтров. Использование маски слоя.

#### *Практическая работа*

Фотомонтаж из двух фотографий. Фотомонтаж из нескольких фотографий.

### **5.9. Творческий проект «Я - компьютерный дизайнер» (10 часов)**

#### *Теория*

Генерация идей проекта. Выбор темы проекта. Исследование информации по теме проекта. Планирование проекта. Подбор материалов.

#### *Практическая работа*

Реализация проекта (изготовление коллажей, постеров, открыток). Выставка и защита работ.

### **Итоговое занятие (2 часа)**

*Промежуточное диагностическое обследование обучающихся.* Творческий отчет. Обсуждение и анализ результатов работы за год.

## Планируемые результаты

В результате освоения учебного плана 1-го года обучения обучающиеся должны иметь необходимый объем результатов:

### **знать**

- правила поведения на занятиях, минутах отдыха.
- правила технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;
- технологию хранения, поиска и сортировки информации
- основные и дополнительные устройства компьютера
- состав и назначение программного обеспечения компьютера;
- назначение операционной системы;
- технологию создания и обработки текстовой информации;
- технологию создания и обработки числовой информации;
- технологию создания и обработки графической информации;

### **уметь:**

- работать под руководством педагога;
- ориентироваться на ситуацию успеха в творческой деятельности;
- адаптироваться в коллективе, уважительно относиться к педагогу и друг друга, слушать и понимать других;
- соблюдать правила работы и дисциплину;
- различать виды информации по способам ее восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- работать с файлами (создавать, копировать, переименовывать, осуществлять поиск);
- работать с носителями информации (форматирование, «лечение» от вирусов);
- объяснять различия растрового и векторного способа представления;
- применять графический редактор для создания и редактирования графических изображений, графической информации;
- создавать типовые документы на компьютере;
- в электронных таблицах строить таблицы, диаграммы;

### **владеть:**

- правилами поведения при сотрудничестве (этическими нормами);
- способами взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими учащимися;
- взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами;
- возможностью реализовать творческий потенциал в собственной творческой деятельности;
- текстовым редактором для редактирования и форматирования текстов;
- графическим редактором для создания и редактирования простейших графических объектов;

— электронными таблицами для оформления таблиц и построения диаграмм.

По итогам обучения у обучающихся сформируются **учебные универсальные действия:** личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные.

*Личностные УУД:*

сформированы умения:

оценивать собственную учебную деятельность и свои достижения;

проявлять самостоятельность, инициативу; уважение к культуре и истории своего народа, родной страны.

*Регулятивные УУД:*

сформированы умения:

целеполагания, способность ставить перед собой новые учебные задачи и осуществлять их реализацию; контролировать и оценивать свои действия по результатам работы;

желание принимать участие в концертных выступлениях и других коллективных мероприятиях.

*Познавательные УУД:*

умение поставить учебную задачу, выбрать способы и найти информацию для её решения, уметь работать с информацией, анализировать и структурировать полученные знания;

*Коммуникативные УУД:*

сформированы умения:

сотрудничества с педагогом и сверстниками;

групповой деятельности.

#### Методическое обеспечение программы

№п/п	Название раздела	Формы занятий	Методы, приемы, дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
	Введение	Занятие - игра, творческое занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, диспут. <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> Компьютерный класс	Гестирование по карточкам на определение ЗУН Практическое занятие
1.	Компьютер и программное обеспечение	Занятие игра, лабораторная работа, соревнования, лекция	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа <i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций по теме. <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, компьютер в разобранном состоянии, периферийные устройства, различные носители информации.	Конкурс-игра
2.	Технология обработки	Беседа, учебная игра,	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа.	Папка документов,

	текстовой информации	лабораторная работа, турнир, практические занятия	<i>Наглядные методы:</i> демонстрация презентаций по теме. Показ работ. Работа по карточкам. <i>Техническое оснащение:</i> сборник лабораторных работ, карточки, компьютерный класс, принтер	творческий проект, зачет
3.	Технология обработки числовой информации	лекция, игра, лабораторная работа, диспут, практические занятия	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа. <i>Наглядные методы:</i> демонстрация работ, работа по карточкам. <i>Техническое оснащение:</i> сборник лабораторных работ, карточки, компьютерный класс, принтер	Папка документов, контрольная работа
4.	Технология обработки графической (векторной) информации	лекция, игра, практические занятия, лабораторные работы, творческое занятие	<i>Словесные методы:</i> рассказ, беседа, импровизация на заданную тему <i>Наглядные методы:</i> демонстрация готовых работ <i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки	Папка документов, творческий проект
	Итоговое занятие	Практическое занятие	<i>Техническое оснащение:</i> компьютерный класс, карточки	Контрольная работа

### Методы организации учебного процесса

Работа по данной программе сочетает в процессе вариативной деятельности индивидуальные, групповые и коллективные формы занятий.

При этом используются разнообразные *формы* проведения занятий: демонстрация материала с помощью обучающих программ или банка личных работ, практическая работа с компьютером, бинарные занятия, самостоятельная работа, творческие задания, ролевые и деловые игры, конкурсы.

Выбор методов и форм для реализации программы определяется:

- поставленными целями и задачами;
- ведущими принципами обучения: от практической деятельности к внутреннему развитию всех качеств личности;
- возможностями учащихся на данном этапе (возраст, уровень подготовки, мотивации и др.);
- наличием соответствующей материальной базы.

Для реализации программы используются следующие *методы*:

- развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий).
- дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания).
- игровые.

Одними из важнейших методов обучения по данной программе являются методы

стимулирования познавательной деятельности: методдискуссии, создание ситуации успеха.

Приоритетная технология обучения по программе «Прогресс» – метод проектов. Обучающиеся выполняют исследовательские, творческие проекты при завершении тем, а также творческий проект как итоговую зачетную работу, интегрирующую знания и умения по всему изученному материалу.

### **Методические материалы**

Одним из неперенных условий успешного обеспечения образовательного процесса является его методическое обеспечение, которое включает:

- методические разработки по темам программы;
- архив работ обучающихся;
- видео и фото материалы;
- подборка мультимедийных сэмплов;
- коллекция графических и анимационных материалов;
- сценарии досуговых мероприятий.

В основу обучения по образовательной программе «Прогресс» положены индивидуальный и дифференцированный подходы. Каждый обучающийся определяет уровень и сферу освоения компьютерных технологий самостоятельно.

В программе важное внимание обращается на придание процессу обучения проблемного характера, направления деятельности подростков на самостоятельность выявления и формулирования проблемы; выработку аналитико-синтетических умений, способностей к теоретическим обобщениям. Важное место в программе отводится развитию навыков самостоятельной познавательной работы, формированию умения работать с учебными материалами, проявлению творческого подхода при выполнении самостоятельных заданий. Особое внимание уделяется стимулированию познавательной деятельности учащихся, развитию познавательных мотивов и интересов. Программа позволяет варьировать сложность материала с учетом, как возрастных особенностей развития обучающихся, так и их индивидуальных проявлений.

В современном мире компьютерная грамотность неотделима от знания нескольких программных пакетов, которым в первую очередь и уделяется большое внимание. Изложение ведется последовательно, от простого к сложному.

### **Материально – техническое обеспечение**

Занятия проводятся в помещении, которое соответствует всем санитарно-гигиеническим нормам (температура воздуха, проветриваемость, освещенность естественная и искусственная и т. д.), и позволяет проводить занятия со сменой деятельности, организовывать открытые занятия, коллективный просмотр детских работ.

Для успешного освоения программы необходим компьютерный класс, оснащенный компьютерной техникой и подключенный к сети интернет:

- компьютеры с установленным изучаемым программным обеспечением;
- струйный принтер;
- сканер;
- видеопроектор или электронная доска;
- электронные носители: CD-диски и USB- носители: флеш-карты, съёмные диски.

## Литература

### Литература для детей

1. Алексей Калугин Иллюстрированный самоучитель по Windows [.http://bookz.ru/authors/avtor-neizvesten/winxpsmuch.html](http://bookz.ru/authors/avtor-neizvesten/winxpsmuch.html)
2. Учебники по компьютерной графике  
[http://ling.ulstu.ru/linguistics/resourses/student\\_works/design/books.html](http://ling.ulstu.ru/linguistics/resourses/student_works/design/books.html)  
Учебник по Adobe Premiere Pro 1.5 <http://www.softportal.com/software-4548-uchebnik-po-adobe-premiere-pro.html>
3. Учебник по Macromedia Dreamweaver [http://www.sreda.ws/uchebnik\\_dreamweaver.htm](http://www.sreda.ws/uchebnik_dreamweaver.htm)
4. Мультипликация <http://art.ioso.ru/wiki/index.php/Мультипликация>
5. Мультипликация <http://mmorpgbb.ru/foegwoeg/Мультипликация>
6. Анимация <http://www.screamschool.ru/programs/p/?id=175>
7. Прахов А. А. «Самоучитель Blender 2.7» БХВ-Петербург, 2016 год, 400стр.
8. Комолова Н. Яковлева Е. «Adobe Photoshop СС для всех» БХВ-Петербург, 2014 год, 624 стр.
9. Леса Снайдер «Photoshop СС 2014. Исчерпывающее руководство» Эксмо, 2015 год, 1044 стр
10. Справочник по сайтостроению <http://in-sites.ru>

### Литература для педагогов

1. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
2. Виталий Леонтьев «Новейшая энциклопедия. Компьютер и интернет2016» Эксмо, 2016 год, 560 стр.
3. Устинова М., Прохоров А., Прокди Р. «Photoshop на примерах. Изучаемобработку фотографий и фотомонтаж на практике» Наука и техника (НиТ), 2016 год, 272 стр.
4. Пер. с англ. Н. А. Райтмана «Adobe Illustrator CS5» Эксмо, 2011 год, 592стр.
5. James Chronister «Blender Basics Classroom Tutorial Book» 2011 год, 178 стр. Юрий Азовцев (Translator), Юлия Корбут (Translator), издание 3 и 4

### Интернет-ресурсы:

1. <http://www.microsoft.com>
2. <http://www.microsoft.com/ru>
3. <http://www.microsoft.com/ru/windows2000/>
4. <http://www.microsoft.com/ru/office2000/>
5. <http://www.corel.ru/>
6. <http://www.adobe.ru/>
7. <http://www.macromedia.com/>
8. <http://ru.wikimultia.org/wiki/Мультипликация>
9. Анимация <http://blender3d.org.ua/tutorial/FlatAnimation.html>
10. [http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender\\_Basics\\_4-th\\_edition](http://b3d.mezon.ru/index.php/Blender_Basics_4-th_edition)

