

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ
АЛЕКСЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» АЛЕКСЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от «25» 08 20 20 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Мир мультимедиа»**

**Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 10-16 лет
Срок реализации: 3 года**

Автор составитель:
Закирова Нурия Набиулловна,
педагог дополнительного образования

п.г.т. Алексеевское, 2019 г.

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	МБУДО ЦДТ Алексеевского муниципального района РТ
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа»
3.	Направленность программы	Техническая
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Закирова Нурия Набиулловна, педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	3 года
5.2.	Возраст обучающихся	10-16 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа общеразвивающая
5.4.	Цель программы	Создание условий для реализации творческих возможностей и формирования информационной культуры обучающихся при использовании наиболее популярных компьютерных графических программ, овладение ими мастерством применения полученных знаний в практической деятельности при создании художественных изображений, программных продуктов, печатной продукции, анимаций, 3D моделей.
6.	Формы и методы образовательной деятельности	<p>Основной формой организации учебной деятельности является учебное занятие, которое проводится в традиционной или в нетрадиционной (нестандартной) форме.</p> <p>Виды традиционных занятий: комбинированный урок, практическое занятие.</p> <p>Виды нетрадиционных занятий: дистанционные мастер-классы дистанционные практические занятия; занятие-экскурсия, занятие-выставка</p> <p>Все остальные виды занятий (домашние работы, проекты, олимпиады и т. д.) могут быть реализованы дистанционно как полностью, так и частично. Предложенная модель адаптируема для каждого учащегося индивидуальна: дистанционные и традиционные формы обучения варьируется в зависимости от уровня самостоятельности учащихся и их мотивации к использованию информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения.</p> <p>Методы обучения, в основе которых лежат способы организации занятий как: <u>словесный, наглядный, практический</u></p> <p>Много используется игровых методов и приемов. Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:</p>

		<u>Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный</u> <u>частично-поисковый, исследовательский</u> Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся занятия: <u>Фронтальный</u> <u>Индивидуально – фронтальный</u> <u>Индивидуальный</u> <u>Частично дистанционное</u>
7.	Формы мониторинга результативности	Зачет (тестирование, практическое задание)
8.	Результативность реализации программы	Развитие социального опыта ребенка, активное участие обучающихся в конкурсах и т.д. различного уровня
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	25.08.2020

Оглавление

Информационная карта образовательной программы	стр.2
Глава 1 Основные характеристики программы	стр.5
1.1 Пояснительная записка	стр.5
направленность (профиль) программы.....	стр.5
нормативно-правовое обеспечение программы	стр.5
актуальность программы.....	стр.5
отличительные особенности программы	стр.5
1.2 Цели программы	стр.5
1.3 Задачи программы	стр.5
адресат программы.....	стр.6
объем программы.....	стр.6
формы организации образовательного процесса.....	стр.6
сроки освоения программы.....	стр.6
режим занятий.....	стр.6
планируемые результаты освоения программы.....	стр.7
1.4 Формы подведения итогов реализации программы	стр.8
1.5 Учебный (тематический) план программы	стр.8
1.6 Содержание программы	стр.10
Раздел 2.Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1 Организационно-педагогических условия реализации программы...	стр.12
2.2. Формы аттестации (контроля).....	стр.12
2.3. Оценочные материалы.....	стр.13
2.4. Список литературы.....	стр. 14
Приложение 1 «Календарный учебный график»	стр.16
Приложение 2«Методические материалы»	стр.25

Глава 1 Основные характеристики программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы «Мир мультимедиа» - техническая.

Нормативно-правовое обеспечение программы – Дополнительная общеразвивающая программа «Мир мультимедиа» составлена на основе:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 13.07.2015) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 24.07.2015);

2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 г. "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей";

4. Письмо Министерства образования РФ от 11 декабря 2006 г. N 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

5. Методические рекомендации по проектированию современных дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ ГБУДО «РЦВР», 2017 г.;

6. Конвенция ООН "О правах ребенка".

Актуальность программы заключается в том, что:

- внедрение информационных технологий в нашу жизнь - в наше время компьютер используется практически во всех сферах приложения труда;
- при использовании ребёнком компьютера в своей деятельности проявляются во всей полноте такие процессы, как мышление, представление, память;
- востребованность знаний графических компьютерных программ в издательской, рекламной и других видах деятельности;

Отличительные особенности программы «Мир мультимедиа» в том, что она дает возможность познакомиться с основными видами изобразительного искусства. В основу данной программы заложено творческое и информационно-коммуникационное развитие обучающихся через знакомство с программами «Microsoft Office», «Macromedia Flash MX», SketchUp, Skretch. Овладение приемами, формами и способами работы в них.

Содержание программы включает в себя и проектную деятельность, подразумевающую активное взаимодействие и исследовательскую работу учащихся. Все предлагаемые проекты основаны на стратегии обучения навыкам информационных и коммуникационных технологий. Обучение проектной деятельности предполагает развитие творческого мышления обучающихся и помогает им адаптироваться в дальнейшей жизни.

Второй отличительной особенностью программы является то, что в него включен дистанционный модуль, который позволяет учащимся проходить некоторые разделы программы дополнительно к существующим темам самостоятельно, что позволяет приблизить дополнительное образование к индивидуальным физиологическим, психологическим и интеллектуальным особенностям каждого ребенка. Данные в программе учебные дистанционные модули могут быть использованы не только во время урока, но и для самостоятельного изучения материала учащимися, которые по тем или иным причинам не могут посещать занятия.

1.2. Цель

Создание условий для реализации творческих возможностей и формирования информационной культуры обучающихся при использовании наиболее популярных компьютерных графических программ, овладение ими мастерством применения полученных знаний в практической деятельности при создании художественных изображений, программных продуктов, печатной продукции, анимаций, 3D моделей.

1.3. Задачи

Обучающие

- Обучить воспитанников основным навыкам работы в графических программах и созданию собственных компьютерных изображений.
- Обучить основным навыкам создания компьютерных анимаций.
- Обучить простейшим элементам программирования при создании компьютерных рисунков и анимаций.
- Дать глубокое понимание принципов построения и хранения изображения.

Развивающие

- Развить художественный вкус, творческие способности.
- Развить умственные способности.
- Развить алгоритмическое мышление.
- Способствовать развитию интереса к изучению и практическому освоению программ для 3D моделирования.
- Развить образное и пространственное мышление воспитанников.
- Развить фантазию, воображение.

Воспитывающие

- Воспитать чувство прекрасного.
- Воспитать чувство коллективизма.
- Воспитать чувства патриотизма и любви к своей малой Родине.

Адресат программы

Возраст обучающихся от 10 до 16 лет. Допускаются разновозрастные группы. Контингент учащихся без начальных базовых знаний информационных технологий. Тем учащимся, кто уже имеет опыт работы по изучаемым программам, дается возможность углубить свои знания и реализовать свои умения в проектной деятельности.

Объем программы: 432 часа за весь период обучения.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий по программе

Основной формой организации учебной деятельности является учебное занятие, которое проводится **в традиционной или в нетрадиционной (нестандартной) форме.**

Виды традиционных занятий:

- ✓ комбинированный урок,
- ✓ практическое занятие.

Виды нетрадиционных занятий:

- ✓ дистанционные мастер-классы
- ✓ дистанционные практические занятия;
- ✓ занятие-экскурсия,
- ✓ занятие-выставка,
- ✓ творческие отчеты и т.д.

Все остальные виды занятий (домашние работы, проекты, олимпиады и т. д.) могут быть реализованы дистанционно как полностью, так и частично. Предложенная модель адаптируема для каждого учащегося индивидуальна: дистанционные и традиционные формы обучения варьируется в зависимости от уровня самостоятельности учащихся и их мотивации к использованию информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения.

Данные в программе учебные дистанционные модули могут быть использованы не только во время урока, но и для самостоятельного изучения материала учащимися, которые по тем или иным причинам не могут посещать занятия. Связь с учащимися идет через личный сайт педагога, расположенного в сети Интернет по адресу: <https://nsportal.ru/zakirova-nyria-nabiyllovna>

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет педагог, а учащиеся наблюдают.
- *Фронтальная* - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
- *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- *Творческий проект* - выполнение работы индивидуально и в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.
- *Работа консультантов* – наиболее подготовленный ученик контролирует работу всей группы кружка.

Виды занятий

Лекция, практические занятия, творческий проект, защита творческой работы (игра, выставка, конкурс), презентация (вида деятельности, программы, сайта, и т.п.), деловые игры, экскурсии и т.д.

Срок освоения программы: Программа рассчитана на 3 года обучения.

Режим занятий: Занятия проводятся 4 раза в неделю по 1 часу (144 часа).

Наполняемость учебной группы: в группе, как правило, 15 чел.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

- Формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию.
- Знание культурного наследия народа своего края.
- Развитие творческой деятельности эстетического характера

Метапредметные:

- Умение самостоятельно определять цели обучения и планировать пути их достижения, в том числе альтернативные;
- Умение осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- Умение оценивать правильность выполнения учебных задач, собственные возможности её решения;
- Владение основами самоконтроля, самооценки;
- Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии;
- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- Работать индивидуально и в группе;
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные

Обучающийся будет	
знать	уметь
<i>Первый год обучения</i>	
основные понятия компьютерного дизайна, цветовые форматы и модели понятия «векторная графика» и «растровая графика», основные отличия принципов построения; назначение программы векторной компьютерной графики, её рабочих инструментов, команд меню	выбирать тип компьютерной графики (векторная или растровая) для решения поставленных задач; сканировать и печатать изображение; создавать рисунки в программах растровой и векторной графики
основные приёмы работы с текстом в программе векторной графики; основные типы шрифтов и правила применения шрифтовых решений; понятие импорта и экспорта файла	форматировать текст в программе векторной графики, подбирать шрифтовые и цветовые решения; импортировать и экспортировать изображение в программе векторной графики;
назначение и функциональные возможности PowerPoint; объекты и инструменты PowerPoint; этапы создания презентации; технологию работы с каждым объектом презентации.	создать презентацию из нескольких слайдов; изменить настройки слайда; создать анимацию текста, изображения; вставить в презентацию звук и видеоклип;
<i>Второй год обучения</i>	

назначение программы растровой графики, палитр, команд меню; инструменты растрового графического редактора, их применение. основные понятия тоновой и цветовой коррекции в программе растровой графики; основные приёмы работы с текстом в растровом графическом редакторе; как осуществляется обмен информацией между векторными и растровыми графическими редакторами	создавать в программе растровой графики текстуры, заливки, кисти; создавать в растровом графическом редакторе изображения на заданную тему: рисунки, фотомонтаж; улучшать качество изображения, ретушировать, редактировать
назначение и функциональные возможности PowerPoint; понятие гиперссылки в PowerPoint; этапы создания презентации; технологии работы с каждым объектом презентации.	создать презентацию из нескольких слайдов с вложениями объектов из других программ; вставить в презентацию звук и видеоклип
термины 3D моделирования; основы графической среды SketchUp, структуру инструментальной оболочки данного графического редактора; основные приемы построения 3D моделей. способы и приемы редактирования моделей	ориентироваться в трёхмерном пространстве сцены; модифицировать, изменять и редактировать объекты или их отдельные элементы; объединять созданные объекты в функциональные группы создавать простые трёхмерные модели реальных объектов.
<i>Третий год обучения</i>	
приобретут навыки трёхмерного моделирования.	эффективно использовать базовые инструменты создания объектов; создавать простые трёхмерные модели реальных объектов применять полученные знания в проектной деятельности
смысл понятия «алгоритм» и широту сферы его применения; термины «исполнитель», «формальный исполнитель», «среда исполнителя», «система команд исполнителя» и др.	оперировать алгоритмическими конструкциями «следование», «ветвление», «цикл» (подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую той или иной ситуации; переходить от записи алгоритмической конструкции на алгоритмическом языке к блок-схеме и обратно); составлять линейные алгоритмы, число команд в которых не превышает исполнять линейный алгоритм для формального исполнителя с заданной системой команд

1.4. Формы подведения итогов реализации программы

контроль знаний проводится в виде зачета, который может включать в себя: тестирования, практические задания, защиты творческих работ.

Виды аттестации	Формы оценки результативности	Срок проведения
Промежуточная аттестация	Диагностика уровня ключевых, мета предметных и предметных компетенций учащихся. Формы – тестирование, практическая работа	Декабрь, май (кроме последнего года освоения программы)
Итоговая аттестация	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по образовательной программе Формы – тестирование, практическая работа.	май последнего учебного года освоения программы

**1.5. Учебный (тематический) план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
Первый год обучения**

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
1	Введение	6	3	3	Беседа, наблюдение
2	Основы растровой графики. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint	40	5	35	Наблюдение, выставка
3	Основы векторной графики.	54	8	46	Наблюдение, защита работ
4	Создание презентаций в среде Power Point	44	4	40	Наблюдение, опрос, тестирование
5	Дистанционный модуль: 1) Практические задания. Paint https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya 2) Практические задания для Macromedia Flash MX (1-5) http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html 3) Практические задания для Power Point «Анимация кота», «Что такое счастье», «Война» https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya				
	Итого	144	20	124	

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
1	Введение	6	3	3	Беседа, наблюдение
2	Основы растровой графики. Возможности графического редактора Paint 3D	38	10	28	Наблюдение, выставка
3	Основы векторной графики	60	10	50	Наблюдение, выставка, опрос
4	3D графика в программе SketchUp	30	10	20	Наблюдение
5	Среда Power Point	10	2	8	Наблюдение, опрос, тестирование

6	Дистанционный модуль: Paint 3D: 1) Как вырезать объект из фото или картинки 2) Как изменить изображение 3) Как сделать изображение черно-белым 4) Как изменить размер изображения https://nsportal.ru/user/21988/page/2-god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya Практические задания для Macromedia Flash MX (6-14) http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html SketchUp: https://nsportal.ru/user/21988/page/obedinenie-mir-multimedia-2-gruppa-2019-2020-uch-god				
	Итого	144	35	109	

Учебно-тематический план третьего года обучения

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
1	«Сначала повторим!» Повторение правил техники безопасности. Повторение пройденного материала.	6	3	3	Беседа, наблюдение
2	3D графика в программе SketchUp	66	13	53	Наблюдение, выставка
3	Программирование в среде графического исполнителя «Стрелочка»	28	6	22	Наблюдение, выставка, опрос
4	Программирование в среде Scratch	38	10	28	Наблюдение
5	Повторение	6	1	5	Наблюдение, опрос, тестирование
6	Дистанционный модуль 1. Мир 3D: SketchUp https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie 2. ГРИС«Стрелочка» http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html 3. Среда Scratch https://younglinux.info/scratch/introduction				
	Итого	144	33	111	

Содержание 1 года обучения

I. Введение(6 ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Назначение компьютера в современной жизни.

Практика. Работа на клавиатурных тренажерах. Знакомство с программами Microsoft Office

II. Основы растровой графики. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint (40 ч.)

Теория. Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Практика. Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню. «Планеты Солнечной системы», «Старый дедушкин будильник», «Грибная поляна», «Зимняя сказка», «Весенний букет», «Транспорт», рекламные постеры.

III. Основы векторной графики. (54 ч.)

Теория. Работа в редакторе Flash. Основные элементы интерфейса. Временная диаграмма. Изображение временной диаграммы. Инспектор свойств. Работа с отдельными объектами. Выбор и выделение объектов.

Выбор нескольких объектов и группирование объектов

Практика. Бабочка. Елочка. Гриб. Лес с грибами. Мышонок. Земляника. Рисунок на свободную тему. Метод обрисовки. Ваза. Транспорт. Создание Gif анимации. Работа над проектом «Gif анимация»

IV. Создание презентаций в среде Power Point (44 ч.)

Теория. Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов. Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки.

Теория создания слайд фильмов.

Практика. Создание самопрезентации. (презентации о самом себе). Анимация в среде Power Point. Герои нашей сказки «Колобок на новый лад». Создание слайд фильма «Мультфильм».

Работа над оформлением анимированной презентации. Работа над конкурсными работами

V. Дистанционный модуль:

- 1) Практические задания. Paint <https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>
- 2) Практические задания для Macromedia Flash MX (1-5) <http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html>
- 3) Практические задания для Power Point «Анимация кота», «Что такое счастье», «Война» <https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>

Содержание 2 года обучения

I. Введение (6 ч)

Теория. «Безопасность прежде всего» Инструктаж по технике безопасности.

Назначение компьютера в современной жизни. Путешествие в мир мультимедийных технологий.

Практика. Работа на клавиатурных тренажерах. Знакомство с программами Microsoft Office

II. Основы растровой графики. Возможности графического редактора Paint 3D (38 ч.)

Теория. Paint 3D. Знакомство. Основные инструменты. Создание 3D рисунков в графическом редакторе Paint. Как вырезать объект из фото или картинки. Как сделать изображение черно-белым. Как изменить размер изображения. Форматы изображений jpg и png, сохранение на диск

Сохранение анимации в формате GIF и MP4 VIDEO. Сохранение видео того, как рисовали.

Как определить цвет изображения, как узнать его код.

Практика. Вырезаем объект из фото. Делаем изображение черно-белым. Простые 3D фигуры. Сохранение работы на диск. Меняем размер изображения. Рисуем дракона. Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»

III. Основы векторной графики (60 ч.)

Теория. Технология Flash . Работа в редакторе Flash. Основные элементы интерфейса.

Работа с текстом. Создание и редактирование текста. Анимация. Основные понятия. Виды анимации.

Преобразование объектов. Преобразование формы. Преобразование заливки.

Использование слоев и библиотеки объектов. Создание и использование слоев.

Создание и использование библиотечных образцов. Основы Flash анимации. Основные понятия.

Покадровая анимация. Анимация движения.

Практика. Работа с текстом. Преобразование заливки.

Использование слоев и библиотеки объектов. Создание и использование слоев. Новогодняя ёлка.

Светофор. Развивающийся вымпел. Моргающий кот. Рисунок на свободную тему. Пропеллер вентилятора.

Ракета в звездном небе. Воздушный шарик. Воздушный шар и облака. Движение автомобилей. Движение

Луны вокруг Земли. Осенний листопад. Практика на свободную тему «Мы - аниматоры»

IV. 3D графика в программе SketchUp (30 ч.)

Теория. Основные понятия 3D графики в программе SketchUp. Интерфейс. Текстовые меню. Панели инструментов. Базовые инструменты рисования. Инструменты модификаций. Инструменты камеры и прогулки. Копирование. Инструменты камеры и прогулки

Масштабирование. Менеджер материалов

Практика. Изучение текстового меню. Рисование объекта с помощью базовых инструментов. Рисование объекта с применением опций модификации. Использование инструментов камеры для навигации в сцене созданных объектов. Использование средств менеджера материалов для визуализации созданных объектов.

Построение моделей различных объектов на свободную тему.

V. Среда Power Point (10 ч.)

Теория. Интерфейсом MS PowerPoint. Повторение пройденного.

Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.

Практика. Работа на свободную тему «Творим. Выдумываем»

VI. Дистанционный модуль:

Paint 3D:

- 1) Как вырезать объект из фото или картинки
- 2) Как изменить изображение

3) Как сделать изображение черно-белым 4) Как изменить размер изображения
<https://nsportal.ru/user/21988/page/2-god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>

Практические задания для Macromedia Flash MX (6-14) <http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html>

SketchUp:

<https://nsportal.ru/user/21988/page/obedinenie-mir-multimedia-2-gruppa-2019-2020-uch-god>

Содержание 3 года обучения

I. «Сначала повторим!» Повторение правил техники безопасности. Повторение пройденного материала. (6ч.)

Теория. «Безопасность прежде всего» Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Работа на клавиатурных тренажерах. Работа в программах Microsoft Office.

II. 3D графика в программе SketchUp (66ч.)

Теория. Основные понятия 3D графики в программе SketchUp. Копирование. Масштабирование. Размеры, вспомогательные линии. Фигуры вращения. Полигоны. Шрифты. Надписи. Вращения. Текстуры. Виды. Компоненты. Группы. Интерьеры. Рельефы. Сцены.

Практика. «Строим дом». Создаем модель «Ваза», «Парапет». Интерьеры. Создаем ландшафт. «Песочница», «Горы, реки». «Загородный дом». Моделирование мировых достопримечательностей, достопримечательностей нашего поселка. Моделирование и дизайн интерьера комнаты

III. Программирование в среде графического исполнителя «Стрелочка» (28 ч.)

Теория. ГРИС. Среда исполнителя "Стрелочка". Линейные алгоритмы. Вспомогательные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Алгоритмы с ветвлением.

Практика. Решение задач на «Линейные алгоритмы», «Вспомогательные алгоритмы», «Циклические алгоритмы», «Алгоритмы с ветвлением»

IV. Программирование в среде Scratch (38 ч.)

Теория.

Практика.

V. Повторение (6 ч.)

Теория. Знакомство с программой Scratch. Координаты. Система координат. Новые объекты.

Спрайты. Одновременное выполнение скриптов (программ). «Рисование объектов с помощью Пера».

Последовательно е выполнение скриптов (программ). Изменение размеров объектов. Сцены. Знакомство с музыкальными возможностями Scratch. Запись музыки с нот.

Интерактивность. Переменные и условный оператор. Случайное число. Сценарий со случайными числами. Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры. Импорт и экспорт объектов.

Практика. Первая программа в Scratch. «Рисование объектов с помощью Пера»

Последовательно е выполнение скриптов (программ).

«Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта». «Добавление сцен в проект. Смена сцены». «Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов». Создание простейшей анимации для спрайта Кот. Запись музыки с нот. Самостоятельные работы по темам занятий «Творим, выдумываем»

VI. Дистанционный модуль

1. Мир 3D: SketchUp <https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie>

2. ГРИС«Стрелочка» <http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html>

3. Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-технические условия

- Наличие компьютерного класса с хорошим световым режимом.

- Наличие персональных компьютеров (ноутбуков), принтера, сканера, мультимедийный проектор с экраном.

Программное обеспечение

Данная программа дополнительного образования носит универсальный характер, то есть в зависимости от возможностей учреждения образования по ней можно работать как на свободном программном обеспечении, так и на платном лицензированном.

- Различный электронный дидактический материал: теоретические задания, поурочные задания на

изучение различных компьютерных программ (*приложение 8*), тесты, опросники.
 - Иллюстрационный материал: компьютерные презентации, печатная продукция (буклеты, приглашения, открытки, плакаты и т.д.), лучшие работы обучающихся.

Кадровое обеспечение: занятия по дополнительной общеобразовательной программе «Мир мультимедиа» ведет специалист с высшим образованием Закирова Н.Н., стаж пед.работы 23 года. По образованию – учитель математики и информатики, КГПУ, 2002 год.

2.2. Формы аттестации/контроля

контроль знаний проводится в виде зачета, который может включать в себя: тестирования, практические задания, защиты творческих работ.

Виды аттестации	Формы оценки результативности	Срок проведения
Промежуточная аттестация	Диагностика уровня ключевых, мета предметных и предметных компетенций учащихся. Формы – зачет (тестирование, практическая работа)	Декабрь, май (кроме последнего года освоения программы)
Итоговая аттестация	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по образовательной программе Формы – зачет (тестирование, практическая работа)	май последнего учебного года освоения программы

Для отслеживания результатов реализации программы применяются различные методы: анкеты, тесты, выставки, защиты творческих работ и т.д.

Так же проводится педагогическое наблюдение. Каждый ребенок в течение календарного года принимает участие в конкурсах, выставках различного уровня, начиная от участия в выставках объединения и заканчивая районными, региональными и всероссийскими конкурсами.

2.3. Оценочные материалы

Проведение диагностики осуществляется педагогом и администрацией учреждения с помощью различных методов: наблюдение, анкетирование, выполнение практического задания. Оценивание идет по критериям.

Критерии оценки практического задания			
Практическая подготовка			
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	▪ практически не овладел умениями и навыками;	0	Наблюдение, контрольное задание
	▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков;	1	
	▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½;	2	
	▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	3	
Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	▪ не пользуется специальными приборами и инструментами;	0	Наблюдение, контрольное задание
	▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием;	1	
	▪ работает с оборудованием с помощью педагога;	2	
	▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей	3	

Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; 	0	Наблюдение, контрольное задание
	<ul style="list-style-type: none"> репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; 	1	
	<ul style="list-style-type: none"> творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; 	2	
	<ul style="list-style-type: none"> творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 	3	

Полученные данные заносятся в сводную таблицу результатов образовательного уровня обучающихся:

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
мониторинга результатов обучения детей по дополнительной образовательной программе

Объединение _____ Доп. образ. программы _____

Год обучения _____ Группа № _____ Педагог _____ Учебный год _____

Фамилия, имя воспитанника	Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного		Конец 1-го учебного	
	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного
Сроки диагностики																				
Показатели																				
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а																				
Теоретические знания, предусмотренные программой. Владение специальной терминологией																				
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а																				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой																				
Владение специальным оборудованием и оснащением																				
Творческие навыки																				
К-во баллов всего																				
Уровень																				

Д о с т и ж е н и я в о с п и т а н н и к о в																				
Районный уровень																				
Муниципальный уровень																				
На уровне района, города																				
Республиканский уровень																				
Международный уровень																				

Осуществляется анализ результатов диагностики. И все результаты заносятся в сводную таблицу:

№	Название объединения	к-во детей	Уровни освоения программы за _____ полугодие _____ уч.года							
			низкий уровень баллов		средний уровень баллов		высокий уровень баллов			
			к-во детей	%	к-во детей	%	к-во детей	%		
1										

2.4. Список литературы, использованный для написания данной программы

1. Андропова Е.В., Губин М.А., Губина Т.Н. Информационные технологии на базе свободного программного обеспечения. – Елец: ЕГУ, 2008. – 86 с.
2. Дополнительное образование детей: Учеб. Пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под. ред. Лебедева О.Е. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003. – 256 с.
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005. – 320 с.: ил.
4. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель компьютерной графики: Учебное пособие. – М.: ТЕХНОЛОДЖИ, 2004.
5. Подласый И.П. Педагогика: Новый курс: В 2 кн. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2003.
6. Гутгарц Р.Д. и др. Компьютерная технология обучения.//Информатика и образование. – 2005 - №5.
6. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. // Информатика, 2006 - №1, №2
7. Макова Т.Н. и др. Элементы занимательности в курсе информатики.// Информатика и образование. – 2004 - №5

Интернет ресурсы

1. Paint 3D: Как вырезать объект из фото или картинки; Как изменить изображение; Как сделать изображение черно-белым; Как изменить размер изображения <https://nsportal.ru/user/21988/page/2-god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>
2. Практические задания для Macromedia Flash MX (6-14) <http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html>
3. Практические задания. Paint <https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>
4. Практические задания для Macromedia Flash MX (1-5) <http://www.modern-computer.ru/practice/macromedia-flash/practical-task-1.html>
5. Практические задания для Power Point. «Анимация кота», «Что такое счастье», «Война»: <https://nsportal.ru/user/21988/page/god-obucheniya-prakticheskie-zadaniya>
6. Мир 3D: SketchUp <https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie>
7. ГРИС«Стрелочка» <http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html>
8. Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Месяц Недел я	Число	Время прове дения	Форма занятия	Ко л- во час	Тема занятия	Мест о пров еден ия	Форма контроля
1				Лекция	2	«Безопасность прежде всего» Инструктаж по технике безопасности.	Каб. 6	Беседа
2				Экскурсия	2	Назначение компьютера в современной жизни.	Каб. 6	наблode ние
3				Экскурсия	2	Путешествие в мир мультимедийных технологий.	Каб. 6	наблode ние

II. Основы растровой графики. Использование прикладной среды растрового графического редактора Paint (46 ч.)

4				Занятие - практикум	2	Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	Каб. 6	наблode ние
5				Занятие - практикум	2	Панель инструментов. Работа с инструментами.	Каб. 6	наблode ние
6				Занятие - практикум	2	Меню «Палитра»	Каб. 6	наблode ние
7				Занятие - практикум	2	Инструмент «Надпись»	Каб. 6	наблode ние
8				Занятие - практикум	2	Буфер обмена.	Каб. 6	наблode ние
9				Занятие - практикум	2	Создание симметричных изображений с помощью горизонтального меню.	Каб. 6	наблode ние
10				Занятие - практикум	2	Использование редактора Paint для моделирования. «Светофор»	Каб. 6	наблode ние
11				Занятие - практикум	2	«Планеты Солнечной системы»	Каб. 6	наблode ние
12				Занятие - практикум	2	«Старый дедушкин будильник»	Каб. 6	наблode ние
13				Занятие - практикум	2	«Грибная поляна»	Каб. 6	наблode ние
14				Занятие - практикум	2	«Зимняя сказка»	Каб. 6	выставка
15				Занятие - практикум	2	«Весенний букет»	Каб. 6	выставка
16				Занятие - практикум	2	«Транспорт»	Каб. 6	выставка
17				Занятие - практикум	2	«Транспорт»	Каб. 6	выставка
18				Занятие - практикум	2	«Творческая мастерская». Рисуем на свободную тему.	Каб. 6	выставка
19				Занятие - практикум	2	«Творческая мастерская». Рисуем на свободную тему.	Каб. 6	выставка
20				Занятие - практикум	2	Рекламный постер. Обзор Интернет ресурсов. Выбор темы.	Каб. 6	наблode ние
21				Занятие - практикум	2	Рекламный постер. «Моя реклама» (на вободную тему)	Каб. 6	наблode ние

2				Занятие - практикум	2	Рекламный постер. «Моя реклама» (на свободную тему)	Каб. 6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Рекламный постер. «Моя реклама» (на свободную тему)	Каб. 6	выставка
III. Основы векторной графики (54 ч)								
4				Занятие - практикум	2	Введение в технологию Flash	Каб. 6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Работа в редакторе Flash. Основные элементы интерфейса.	Каб. 6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Основные элементы интерфейса. Практика.	Каб. 6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Временная диаграмма. Изображение временной диаграммы	Каб. 6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Инспектор свойств.	Каб. 6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Работа с отдельными объектами . Выбор и выделение объектов.	Каб. 6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Выбор нескольких объектов и группирование объектов	Каб. 6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Рисование. Инструменты рисования.	Каб. 6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Работа с цветом.	Каб. 6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Практика. Бабочка.	Каб. 6	выставка
4				Занятие - практикум	2	Инструмент Fill Transform.	Каб. 6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Практика. Инструмент Fill Transform.	Каб. 6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Практика. Елочка. Гриб. Лес с грибами.	Каб. 6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Практика. Мышонок.	Каб. 6	наблюдение
8				Занятие - практикум		Практика. Земляника.	Каб. 6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Практика. Рисунок на свободную тему.	Каб. 6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Метод обрисовки. Ваза.	Каб. 6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Метод обрисовки. Транспорт	Каб. 6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Метод обрисовки. Транспорт	Каб. 6	выставка
3				Видео экскурсия	2	Gif анимация. Обзор Интернет ресурсов.	Каб. 6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Работа над проектом «Gif анимация»	Каб. 6	наблюдение

0				Деловая игра	2	Защита работ.	Каб. 6	Итоги защиты
IV. Создание презентаций в среде Power Point								
1				Занятие - практикум	2	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. Заполнение слайдов.	Каб. 6	наблode ние
2				Занятие - практикум	2	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	Каб. 6	наблode ние
3				Занятие - практикум	2	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылки. Демонстрация презентации.	Каб. 6	наблode ние
4				Занятие - практикум	2	Создание самопрезентации. (презентации о самом себе).	Каб. 6	наблode ние
5				Занятие - практикум	2	Демонстрация самопрезентации	Каб. 6	Просмот р работ
6				Занятие - практикум	2	Теория создания слайд фильмов.	Каб. 6	наблode ние
7				Занятие - практикум	2	Анимация в среде Power Point.	Каб. 6	наблode ние
8				Занятие - практикум	2	Подбор темы для будущей работы. Просмотр анимационных фильмов.	Каб. 6	наблode ние
9				Занятие - практикум	2	Герои нашей сказки «Колобок на новый лад»	Каб. 6	наблode ние
0				Занятие - практикум	2	Работа над образами будущего анимационного фильма	Каб. 6	наблode ние
1				Занятие - практикум	2	Работа над образами будущего анимационного фильма	Каб. 6	наблode ние
2				Занятие - практикум	2	Работа над сюжетом	Каб. 6	наблode ние
3				Занятие - практикум	2	Создание слайд фильма «Мультфильм».	Каб. 6	наблode ние
4				Занятие - практикум	2	Работа над оформлением анимированной презентации	Каб. 6	наблode ние
5				Занятие - практикум	2	Просмотр и защита творческих работ.	Каб. 6	Итоги защиты
6- 0				Занятие - практикум	10	Работа над конкурсными работами	Каб. 6	Участие в конкурсе
1				Контроль	2	Зачет	Каб. 6	Тесты, практ.за дания
2				Экскурсия	2	Виртуальная экскурсия в лес.	Каб. 6	наблode ние
ИТОГО					144 ч			

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы
2 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Месяц Недел я	Число	Время проведен ия	Форма занятия	Ко л- во час	Тема занятия	Место провед ения	Форма контро ля
1				Лекция	2	«Безопасность прежде всего» Инструктаж по технике безопасности.	Каб.6	Беседа
2				Экскурсия	2	Назначение компьютера в современной жизни.	Каб.6	наблю дение
3				Экскурсия	2	Путешествие в мир мультимедийных технологий.	Каб.6	наблю дение

II. Основы растровой графики. Возможности графического редактора Paint 3D (38 ч.)

4				Занятие - практикум	2	Paint 3D. Знакомство.	Каб.6	наблю дение
5				Занятие - практикум	2	Создание 3D рисунков в графическом редакторе Paint	Каб.6	опрос
6				Занятие - практикум	2	Как вырезать объект из фото или картинки	Каб.6	наблю дение
7				Занятие - практикум	2	Как сделать изображение черно- белым	Каб.6	наблю дение
8				Занятие - практикум	2	Как изменить размер изображения	Каб.6	наблю дение
9				Занятие - практикум	2	Форматы изображений jpg и png, сохранение на диск	Каб.6	наблю дение
10				Занятие - практикум	2	Сохранение анимации в формате GIF и MP4 VIDEO	Каб.6	наблю дение
11				Занятие - практикум	2	Сохранение видео того, как рисовали.	Каб.6	наблю дение
12				Занятие - практикум	2	Как определить цвет изображения, как узнать его код	Каб.6	наблю дение
13				Занятие - практикум	2	Простые 3D фигуры Первое знакомство	Каб.6	наблю дение
14				Занятие - практикум	2	3D коллекции. Сохранение на диск.	Каб.6	наблю дение
15				Занятие - практикум	2	Функция волшебное выделение paint 3d	Каб.6	выстав ка
16				Занятие - практикум	2	Рисуем дракона.	Каб.6	выстав ка
17				Занятие - практикум	2	Рисуем дракона	Каб.6	выстав ка
18				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем»	Каб.6	выстав ка
19				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем»	Каб.6	выстав ка
20				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем»	Каб.6	выстав ка
21				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблю дение
22				Деловая игра	2	«Мастерская 3d мастера»	Каб.6	выстав ка

III. Основы векторной графики (60 ч.)

				Занятие - практикум	2	Технологию Flash . Повторение.	Каб.6	наблю дение
4				Занятие - практикум	2	Работа в редакторе Flash. Основные элементы интерфейса.	Каб.6	Наблю дение, опрос
5				Занятие -	2	Работа с текстом. Создание и	Каб.6	Наблю

				практикум		редактирование текста.		дение, опрос
6				Занятие - практикум	2	Практика. Работа с текстом.	Каб.6	Наблюдение, опрос
7				Занятие - практикум	2	Анимация. Основные понятия. Виды анимации.	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Преобразование объектов. Преобразование формы.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Преобразование заливки.	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Практика. Преобразование заливки.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Использование слоев и библиотеки объектов. Создание и использование слоев.	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Практика. Создание и использование слоев.	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Создание и использование библиотечных образцов.	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Основы Flash анимации. Основные понятия.	Каб.6	выставка
5				Занятие - практикум	2	Покадровая анимация.	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Практика. Новогодняя ёлка.	Каб.6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Практика. Светофор.	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Практика. Развивающийся вымпел.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум		Практика. Моргающий кот.	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Практика. Рисунок на свободную тему.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Анимация движения.	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Практика. Пропеллер вентилятора.	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Практика. Ракета в звездном небе.	Каб.6	выставка
4				Видео экскурсия	2	Практика. Воздушный шарик.	Каб.6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Движение нескольких объектов.	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Звуковое сопровождение.	Каб.6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Практика. Воздушный шар и облака.	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Практика. Движение автомобилей.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Движение по траектории.	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Практика. Движение Луны вокруг Земли.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Практика. Осенний листопад.	Каб.6	опрос
2				Деловая игра	2	«Мы - аниматоры»	Каб.6	Итоги защиты

3D графика в программе SketchUp (30 ч.)								
3				Занятие - практикум	2	Основные понятия 3D графики в программе SketchUp	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Интерфейс. Текстовые меню. Панели инструментов	Каб.6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Базовые инструменты рисования	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Базовые инструменты рисования	Каб.6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Инструменты модификаций	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Инструменты камеры и прогулки	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Копирование	Каб.6	наблюдение
10				Занятие - практикум	2	Инструменты камеры и прогулки	Каб.6	наблюдение
11				Занятие - практикум	2	Масштабирование	Каб.6	наблюдение
12				Занятие - практикум	2	Менеджер материалов	Каб.6	наблюдение
13				Занятие - практикум	2	Построение моделей различных объектов	Каб.6	наблюдение
14				Занятие - практикум	2	Построение моделей различных объектов	Каб.6	наблюдение
15				Деловая игра	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
16				Деловая игра	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
17				Деловая игра	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
IV. Среда Power Point (10 ч.)								
18				Занятие - практикум	2	Интерфейс MS PowerPoint. Повторение пройденного.	Каб.6	наблюдение
19				Занятие - практикум	2	Составление презентации с вложениями. Гиперссылки.	Каб.6	наблюдение
20				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем». Выбор темы. Обсуждение будущей работы.	Каб.6	наблюдение
21				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем».	Каб.6	наблюдение
22				Занятие - практикум	2	«Творим. Выдумываем». Окончательное оформление работы. Тестирование	Каб.6	Просмотр работ
ИТОГО					144 ч			

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
3 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Месяц Неделя	Число	Время проведения	Форма занятия	Ко- л- во час.	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
				Лекция	2	«Безопасность прежде всего»	Каб.6	Беседа

						Инструктаж по технике безопасности.		
				Экскурсия	2	Разновидности тренажеров для образования	Каб.6	наблюдение
				Экскурсия	2	Путешествие в мир мультимедийных технологий.	Каб.6	наблюдение
. 3D графика в программе SketchUp (66 ч.)								
				Занятие - практикум	2	Основные понятия 3D графики в программе SketchUp. Повторение.	Каб.6	наблюдение
				Занятие - практикум	2	Копирование.	Каб.6	опрос
				Занятие - практикум	2	Масштабирование	Каб.6	наблюдение
				Занятие - практикум	2	Размеры, вспомогательные линии	Каб.6	наблюдение
				Занятие - практикум	2	Фигуры вращения. Полигоны	Каб.6	наблюдение
				Занятие - практикум	2	Шрифты. Надписи. Вращения	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Текстуры.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Виды. «Строим дом»	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Компоненты. Группы	Каб.6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Создаем модель «Ваза»	Каб.6	выставка
6				Занятие - практикум	2	Создаем модель «Парапет»	Каб.6	выставка
7				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	выставка
8				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	выставка
9				Занятие - практикум	2	Библиотеки объектов. Интерьеры.	Каб.6	выставка
0				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	выставка
1				Занятие - практикум	2	Рельефы. Создаем ландшафт. «Песочница»	Каб.6	наблюдение
2				Деловая игра	2	Рельефы. Создаем ландшафт. «Горы, реки»	Каб.6	выставка
3				Занятие - практикум	2	Рельефы. Создаем ландшафт. «Горы, реки»	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	Наблюдение, опрос
5				Занятие - практикум	2	Сцены	Каб.6	Наблюдение, опрос
6				Занятие - практикум	2	Сцены. «Творим, выдумываем».	Каб.6	Наблюдение, опрос
7				Занятие - практикум	2	Моделирование экстерьера. «Загородный дом»	Каб.6	наблюдение

8				Занятие - практикум	2	Моделирование экстерьера. «Загородный дом». Защита работы.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Моделирование мировых достопримечательностей.	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Моделирование мировых достопримечательностей. Защита работы.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Моделирование достопримечательностей нашего поселка.	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Моделирование достопримечательностей нашего поселка.	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Моделирование достопримечательностей нашего поселка. Защита работы.	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Моделирование и дизайн интерьера комнаты	Каб.6	выставка
5				Занятие - практикум	2	Моделирование и дизайн интерьера комнаты	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Моделирование и дизайн интерьера комнаты. Выставка работ.	Каб.6	наблюдение
III. Программирование в среде графического исполнителя «Стрелочка» (28 ч.)								
7				Занятие - практикум	2	ГРИС. Среда исполнителя "Стрелочка"	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Линейные алгоритмы.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Линейные алгоритмы. «Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Вспомогательные алгоритмы.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Вспомогательные алгоритмы. Решаем задания-практикумы.	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Вспомогательные алгоритмы. «Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Циклические алгоритмы.	Каб.6	выставка
4				Видео экскурсия	2	Циклические алгоритмы. Решаем задания-практикумы.	Каб.6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Циклические алгоритмы. Решаем задания-практикумы.	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	Решаем задания-практикумы. «Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Алгоритмы с ветвлением.	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Алгоритмы с ветвлением. 2 -3 уровни сложности.	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	Алгоритмы с ветвлением. «Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	Алгоритмы с ветвлением. «Творим. Выдумываем»	Каб.6	наблюдение
IV. Программирование в среде Scratch (38 ч.)								
1				Занятие - практикум	2	Знакомство с программой Scratch.	Каб.6	опрос
2				Деловая игра	2	Первая программа в Scratch.	Каб.6	Итоги защиты
3				Занятие - практикум	2	Координаты. Система координат. Новые объекты.	Каб.6	наблюдение

4				Занятие - практикум	2	Спрайты.	Каб.6	наблюдение
5				Занятие - практикум	2	Одновременное выполнение скриптов (программ)	Каб.6	наблюдение
6				Занятие - практикум	2	«Рисование объектов с помощью Пера»	Каб.6	наблюдение
7				Занятие - практикум	2	Последовательно е выполнение скриптов (программ). Изменение размеров объектов.	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	«Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта»	Каб.6	наблюдение
9				Занятие - практикум	2	«Добавление сцен в проект. Смена сцены»	Каб.6	наблюдение
0				Занятие - практикум	2	«Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов»	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	Создание простейшей анимации для спрайта Кот	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Знакомство с музыкальными возможностями Scratch. Запись музыки с нот.	Каб.6	наблюдение
3				Занятие - практикум	2	Интерактивность.	Каб.6	наблюдение
4				Занятие - практикум	2	Переменные и условный оператор.	Каб.6	наблюдение
5				Деловая игра	2	Случайное число. Сценарий со случайными числами	Каб.6	наблюдение
6				Деловая игра	2	Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры.	Каб.6	наблюдение
7				Деловая игра	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	наблюдение
8				Занятие - практикум	2	Импорт и экспорт объектов.	Каб.6	Опрос, выставка
9				Занятие - практикум	2	«Творим, выдумываем»	Каб.6	Защита работ
IV. Повторение (6 ч.)								
0				Занятие - практикум	2	Повторение пройденного.	Каб.6	наблюдение
1				Занятие - практикум	2	«Мир мультимедиа». Повторение и закрепление пройденного.	Каб.6	наблюдение
2				Занятие - практикум	2	Итоговое занятие. Экскурсия в «Мир профессий»	Каб.6	наблюдение
	ИТОГО			144 ч				

Методические материалы

Приложение 2.


Тест для проверки начального уровня знания

Задание №1. Тест.


Ответьте на вопросы теста:

1. Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?

- а) Заливка
- б) Валик
- в) Кисть
- г) Карандаш

2. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для выделения прямоугольной области рисунка
- б) Для выделения области рисунка произвольной формы
- в) Для введения текста
- г) Для рисования ломаной линии

3. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для удаления фрагментов рисунка
- б) Для рисования линий произвольной формы
- в) Для введения текста
- г) Для изменения масштаба просмотра рисунка

4. Для чего предназначен инструмент  на панели инструментов графического редактора Paint?

- а) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка
- б) Для заливки выбранным цветом замкнутых областей
- в) Для удаления фрагментов рисунка
- г) Для рисования линий произвольной формы

5. Чтобы не возникло путаницы, все файлы в памяти компьютера хранятся в определенной системе - ...

- а) в больших файлах
- б) в документах
- в) программах
- г) в папках

6. Группа файлов, объединенных по некоторому принципу, имеющая имя, называется ...

- а) документ
- б) папка
- в) файл

7. Power Point – это ...

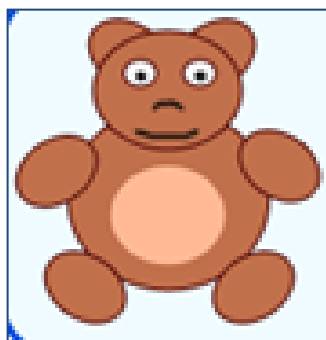
- а) прикладная программа, предназначенная для создания презентаций и слайд-фильмов с целью повышения эффективности восприятия и запоминания информации;
- б) прикладная программа для обработки кодовых таблиц;
- в) системная программа, управляющая ресурсами компьютера.

8. Минимальной единицей презентации, содержащей различные объекты, называется...

- а) слайд;
- б) лист;
- в) кадр;
- г) рисунок.

Используя материалы в папке «Диагностика 1 год обучения» на Рабочем столе создайте презентацию по следующим требованиям:

- 1 слайд – титульный лист с указанием темы, автора работы
- 2 слайд – содержание вашей презентации
- 3 слайд – вставьте рисунок, созданный вами в графическом редакторе:



Дополнительное задание.

Попробуй доработать свою презентацию на свое усмотрение.

Работу сохрани на рабочем столе в папке «Входной контроль» с именем «Фамилия.ptx»

Задания для промежуточной аттестация за 1 полугодие (декабрь)

Тест.

I. Power Point.

1. Чтобы удалить текст или рисунок со слайда, необходимо ...

- выделить его и нажать клавишу ESC;
- щелкнуть по объекту;
- выделить его и нажать клавишу DELETE;
- стереть.

2. Запуск демонстрации слайдов

- Показ презентации;
- F6;
- F5;
- Добавить эффект.

3. Для выхода из режима просмотра презентации используется клавиша...

- F5;
- ESC;
- ENTER;
- DELETE.

4. Что относится к средствам мультимедиа:

- звук, текст, графика, изображения;
- звук, колонки, графика;
- анимация, тест, видео, мультимедийные программы;
- видео, анимация, текст, звук, графика.

II. Paint.

1. Графический редактор Paint является:

- Архиватором;
- Стандартным приложением ОС;
- Прикладной программой;
- Служебной программой.

2. Панель инструментов используется для:

- выбора цвета
- выбора инструменов, используемых для создания и изменения рисунков
- описания холста

3. Строка меню содержит команды работы с основным окном графического редактора и рисунками

- верно
- неверно

4. Если графическое изображение очень большое и не помещается в рабочей области, то используются

- специальные стрелки

- полосы прокрутки
- инструменты перемотки

5. Программа Adobe Flash

1. Flash- технология основана

- только на векторной графике и анимации;
- только на растровой графике и анимации;
- на смешанной графике и анимации.

2. На временной шкале располагаются

- слои, папки слоев, кадры
- слои, файлы слоев, кадры;
- слои, фрагменты, кадры.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

За каждый верный ответ по 1 б. Всего максимальный 10 б.

0 б. “не усвоил программу”

1-4б “низкий уровень”

5-8 б. “средний уровень”

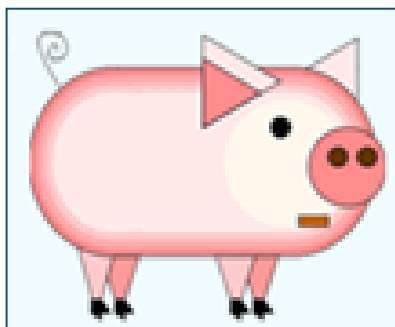
9-10 б. “высокий уровень”

1. Используя материалы в папке «**Промежуточная аттестация 1 год обучения. практика**» на **Рабочем столе** создайте презентацию по следующим требованиям:

1 слайд – титульный лист с указанием темы, автора работы

2 слайд – содержание вашей презентации

3 слайд – вставьте рисунок, созданный вами в графическом редакторе:



2. Задание. Работу сохраните в папке «Промежуточная аттестация» на рабочем столе под своей фамилией.

Дополнительное задание .

Попробуй анимировать свой рисунок в программе Adobe Flash. Работу сохраните в папке «Промежуточная аттестация» на рабочем столе с именем файла “фамилия. 2.gif”