

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ
«МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2 пос. Новозавидовский»

СОГЛАСОВАНО
методическим советом



Протокол №

от «02» 09 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Ио директора



Е.А. Бурова

«02» 09 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Занимательная информатика»

Направленность: естественно-научная

Общий объем программы в часах: 34 часа

Возраст обучающихся: 11-12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Уровень: начальный

Автор: педагог дополнительного образования: Шульгина А.И.

Рег. № _____

пгт. Новозавидовский – 2024 г.

Информационная карта программы

Наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика»
Направленность	Естественно-научная
Разработчик программы	Шульгина А.И.
Общий объем часов по программе	34 часа
Форма реализации	Очная
Целевая категория обучающихся	Обучающиеся в возрасте 11-12 лет
Аннотация программы	<p>Данная программа направлена на формирование интереса обучающихся к предмету «информатика», ИТ-образованию, информационным технологиям.</p> <p>Методика программы заключается в том, что она имеет выраженную практическую направленность, которая определяет логику построения учебных занятий. Это увлекательная программа-тренажер по информатике.</p>
Планируемый результат реализации программы	<p>По итогам обучающиеся получают:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Базовые умения работы с информационными технологиями. – Навыки компьютерного дизайна.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Занимательная информатика**» составлена в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Направленность программы – Занимательная информатика. Данная программа направлена на обучение детей 11-12 лет с целью пробудить у обучающихся интерес к предмету «информатика», ИТ – образованию и информационным технологиям. Программа направлена на формирование умений и навыков работы с графическими программами. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для формирования эстетической культуры.

Актуальность программы сводится к тому, что в условиях повышения роли человеческого фактора большое значение приобретает проектная деятельность, целью которой является формирование функциональных и эстетических качеств предметной

среды, в которой живет и работает человек. Поэтому возникла необходимость расширения и укрепления связей ребенка с новыми информационными компьютерными технологиями и искусством.

Знания, умения и навыки, приобретенные в результате освоения данной программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области дизайнерского искусства с использованием трехмерной графики.

Программа ориентирована на приобретение знаний и овладению базовыми умениями и навыками по компьютерному дизайну.

Развитие потенциала личности, обучающегося при освоении данной программы, происходит, преимущественно, за счёт прохождения практических заданий.

Цель реализации программы: способствовать приобретению знаний и овладению базовыми умениями и навыками по компьютерному дизайну.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить обучающихся с особенностями, недостатками и достоинствами растровой графики; с особенностями графических программ; приемами работы с текстом;
- познакомить с основными методами художественного проектирования обучить чтению и выполнению различных видов графических изображений, повысить графическую культуру;
- дать первоначальные знания о работе в графических пакетах Publisher, Corel-Draw, Photoshop;
- формировать практические навыки художественно-графической творческой деятельности;
- расширить представления в различных областях дизайна;
- раскрыть специфику изобразительно-выразительных средств дизайна.

Развивающие:

- развивать умение работать с растровыми изображениями, спецэффектами, цветовыми спектрами.
- развивать техническое мышление и пространственные представления;
- развивать творческое воображение, художественно-конструкторские способности.

Воспитательные:

- воспитывать художественный вкус.

Новизна программы, в отличие от существующих программ по информатике, обеспечивается тем, что дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика», реализуемая на базе МБОУ СОШ №2 пгт. Новозавидовский, предоставляет возможность организовать образовательный процесс на основе установленных требований, сохраняя основные подходы и технологии в организации образовательного процесса. В тоже время, педагог-наставник может наполнять программу практическими работами, которая определяет логику построения учебных занятий.

Отличительной особенностью данной программы является то, что при реализации учебного плана программы планируется не только работа с графическими программами, но и .

Функции программы

Образовательная функция заключается в организации обучения ИТ – технологий на ПК.

Компенсаторная функция программы реализуется посредством чередования различных видов деятельности обучающихся, характера нагрузок, темпов осуществления деятельности.

Социально–адаптивная функция программы состоит в том, что каждый обучающийся умел работать в команде, интернет сообществе и т.д.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся в возрасте 11-12 лет, без ограничений возможностей здоровья, проявляющих интерес к предмету «информатика».

Количество обучающихся в группе – 18 человек.

Форма обучения: практическая и теоретическая

Уровень программы: начальный

Форма реализации образовательной программы: очная

Организационная форма обучения: групповая.

Режим занятий: занятия с обучающимися проводятся 1 раз в неделю по 45 минут.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:** имеет выраженную практическую направленность, которая определяет логику построения учебных занятий. Это увлекательная программа-тренажер по информатике.

По внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:

- *словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
- *наглядный* – показ, просмотр видеофильмов и презентаций;
- *практический* – самостоятельное выполнение заданий.

По степени активности познавательной деятельности обучающихся:

- *объяснительно-иллюстративные* – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- *репродуктивный* – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- *исследовательский* – овладение обучающимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы.

По логичности подхода:

- *аналитический* – анализ этапов выполнения заданий.

По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучающихся:

- *частично-поисковый* – обучающиеся участвуют в коллективном поиске в процессе решения поставленных задач, выполнении заданий досуговой части программы;
- метод проблемного обучения;
- метод дизайн-мышления;
- метод проектной деятельности.

Возможные формы проведения занятий:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра (указываете по вашей программе);
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа (указываете по вашей программе);
- на этапе освоения навыков – творческое задание (указываете по вашей программе);
- на этапе проверки полученных знаний – указываете по вашей программе.

Ожидаемые результаты:

- **Личностные результаты:** указываете по вашей программе
- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;

- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- воспитание чувства справедливости, ответственности;
- формирование профессионального самоопределения;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками;
- формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях.

Метапредметные результаты:

- *Регулятивные универсальные учебные действия:* (указываете по вашей программе свои)
 - умение принимать и сохранять учебную задачу;
 - умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
 - умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
 - умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль;
 - способность адекватно воспринимать оценку педагога и сверстников;
 - умение различать способ и результат действия;
 - умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
 - умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
 - способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
 - умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
 - умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- *Познавательные универсальные учебные действия* (указываете по вашей программе)
 - умение осуществлять поиск информации;
 - умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
 - умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
 - умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
 - умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
 - умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
 - умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта;
 - умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.
- *Коммуникативные универсальные учебные действия:*

- умение планировать учебное сотрудничество с педагогом-наставником и сверстниками: определять цели, функций участников, способов взаимодействия;
- умение осуществлять самостоятельную организацию в практической работе;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающегося как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающегося формируются:

универсальные компетенции:

- умение работать в команде в общем ритме, эффективно распределяя задачи;
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- умение ставить вопросы, выбирать наиболее эффективные решения задач в зависимости от конкретных условий;
- проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- способность творчески решать технические задачи;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.

предметные результаты:

В результате освоения программы, обучающиеся должны **знать**:

- основные методы художественного проектирования;
- графическую культуру;
- специфику изобразительно – выразительных средств дизайна.

В результате освоения программы, обучающиеся должны **уметь**:

- работать с компьютерными программами;
- работать с растровыми изображениями, спецэффектами, цветовыми спектрами;
- применять техническое мышление, воображение, пространственное представление.

В результате освоения программы, обучающиеся должны **владеть**:

- Навыками работы на компьютере.
- Навыками работы в стандартных программах, для создания документов, презентаций, видеороликов и т.д.

Мониторинг образовательных результатов

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Надежность знаний и умений – предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере работы с программным оборудованием.
2. Сформированность личностных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере коммуникации.
3. Готовность к продолжению обучения – определяется заинтересованностью учеников, повышению успеваемости на уроках информатики и выбор сдачи ОГЭ или ЕГЭ по информатике.

Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

Текущий контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и служит для определения педагогических

приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

Периодический контроль проводится по окончании изучения каждой темы в виде конкурсов, соревнований или представления практических результатов выполнения заданий. Конкретные проверочные задания разрабатывает педагог с учетом возможности проведения промежуточного анализа процесса формирования компетенций. Периодический контроль проводится в виде лабораторных работ.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела, темы или в конце определенного периода обучения.

Формами контроля могут быть: педагогическое наблюдение за ходом выполнения практических заданий педагога, анализ на каждом занятии качества выполнения работ и приобретенных навыков общения, устный и письменный опрос, выполнение тестовых заданий, выступление на конференции, зачет, контрольная работа, выставка, конкурс, фестиваль, соревнование, презентация проектов, анализ участия, обучающегося в мероприятиях (указываете по вашей программе)

Итоговая аттестация – проводится с целью оценки качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы после завершения ее изучения.

В процессе проведения итоговой аттестации оценивается результативность освоения программы.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1 и 2..

Таблица 1

Критерии оценивания сформированности компетенций

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень - недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень – развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.
3 уровень – опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень – продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень – мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2

Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт

Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

2. Содержание программы

2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика»

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение. Устройство ПК. Техника безопасности.	1	1	0
2	Основные приемы работы с средствами приложения Microsoft	4	1	3
3	Знакомство с программой Paint.	4	1	3
4	Графический редактор Adobe Photoshop. Основные приёмы работы в Программе.	9	2	7
5	Фото шоу PRO. Знакомство с интерфейсом Импорт данных. Создание мини слайд шоу. Анимация и анимированный коллаж. Музыкальный фотоальбом. Создание мультфильма.	9	2	7
6	Основные элементы окна и настройки. Импорт и редактирование Видеофрагментов. Сборка и запись видеофильма Озвучивание видеофильма. Добавление изображений, видеоэф- фектов и титров	4	2	2
7	Проектная деятельность	2	1	1
8	Выставка работ	1	0	1
	Итого часов	34	10	24

2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	в том числе		Форма аттестации/ контроля
			теория	практика	
1	Вводное занятие	1	1	0	Тест
2	Основные приемы работы с средствами приложения Microsoft	4	1	3	Лабораторная работа
2.1	Знакомство с интерфейсом программы PowerPoint. Технология создания презентации				Лабораторная работа

2.2	Форматирование текста на слайдах. Декоративная надпись.				Лабораторная работа
2.3	Работа с рисунками. Анимация в слайдах.				Лабораторная работа
2.4	Работа с графическими объектами				Лабораторная работа
2.5	Добавление элементов мультимедиа. Подготовка презентации для демонстрации.				Лабораторная работа
2.6	Итоговая работа				
3	Знакомство с программой Paint.	4	1	3	
3.1	Возможности рисования. Создание простейших рисунков				Лабораторная работа
3.2	Редактирование растровых изображений и фотографий				Лабораторная работа
3.3	Использование программы Word для расширения возможностей программы Paint				Лабораторная работа
3.4	Итоговая работа				
4	Графический редактор Adobe Photoshop	9	2	7	
4.1	Рабочее окно программы Adobe PhotoShop				Лабораторная работа
4.2	Основные инструменты рисование и раскрашивание				Лабораторная работа
4.3	Основные инструменты выделения				Лабораторная работа
4.4	Работа со слоями и фигурами				Лабораторная работа
4.5	Коллаж. Основы работы со слоями. Преобразование объектов				Лабораторная работа
4.6	Маски и каналы				Лабораторная работа
4.7	Дополнительный интерфейс пользователя. Фильтры				Лабораторная работа
4.8	Инструмент текст				Лабораторная работа
4.9	Настройка изображения				Лабораторная работа
4.10	Тоновая и цветовая коррекция				Лабораторная работа

4.11	Ретуширование фотографии				Лабораторная работа
4.12	Создание объектов и фигур				Лабораторная работа
4.13	Проектирование анимации				Лабораторная работа
4.14	Итоговая работа				
5	Создание видеопрезентаций	9	2	7	
5.1	Знакомство с программой				Лабораторная работа
5.1	Основные элементы окна и настройки				Лабораторная работа
5.2	Озвучивание видеофильма				Лабораторная работа
5.3	Работа с живым фото				Лабораторная работа
5.4	Выполнение проекта «Моя сказка»				Лабораторная работа
6	Sony Vegas Pro	7	3	4	
6.1	Знакомство с программой				Лабораторная работа
6.2	Основы монтажа				Лабораторная работа
6.3	Монтаж видеофрагментов				Лабораторная работа
6.4	Работа с видео				Лабораторная работа
6.5	Аудио монтаж				Лабораторная работа
6.7	Итоговая работа				Лабораторная работа
	Итого часов	34	10	24	

2.3 СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ

по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Занимательная информатика»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Содержание занятия
1	Вводное занятие	Знакомство с программой, целями и задачами кружка. Целеполагание. Введение в программу. Тематический план занятий. Техника безопасности на

		занятиях. Правила поведения в кабинетах, компьютерном классе. Организационные вопросы. Базовые навыки владения компьютером.
2	Знакомство с интерфейсом программы PowerPoint. Технология создание презентации	Запуск программы. Основные элементы рабочего окна программы. Сохранение документа и его открытие. Структура. Форматы файлов. Лента команд. Вкладки их группы и работа с ним Практическая работа: «Работа с фоном слайда»
3	Форматирование текста на слайдах. Декоративная надпись	Вставка WordArt: вставка декоративного текста в документ, работа с декоративными надписями и их редактирование (изменение цвета, градиентности, формы, расположение) Практическая работа: «Ввод текста и работа с ним» «Художественные надписи, вставка декоративного текста»
4	Работа с рисунками. Анимация в слайдах.	Вставка рисунка: форматирование (изменение цвета, формы, расположение) и редактирование Настройка анимации: время, эффекты, последовательность Практическая работа: «Работа с готовыми изображениями. Подготовка анимационных слайдов»
5	Работа с графическими объектами	Вставка графических объектов в презентацию. Графические объекты в презентации- ClipArt, Picture. Рисование фигур. Работа с объектами. Изменение ориентации объекта. Форматирование объектов. Формы сохранения готовых рисунков. Практическая работа: «Работа с графическими объектами»
6	Добавление элементов мультимедиа. Подготовка презентации для демонстрации	Настройка и параметры мультимедиа. Добавление эффектов перехода. Анимация слайдов. Практическая работа: «Подготовка презентации к демонстрации».
7	Итоговая работа	Проект и создание собственной презентации.
8	Возможности рисования. Создание простейших рисунков	Установка свойств, рисование стандартных фигур и их комбинаций. Метод последовательных укрупнений. Способы создания и работы с текстом.
9	Редактирование растровых изображений и фотографий	- инструменты выделения части или всего изображения. Создание собственной кисти; оформление и редактирование растровых изображений и фотографий.
10	Использование программы Word для расширения	работа с двумя окнами разных программ: программы Paint и программы Word. Панель инструментов программы Word.

	возможностей программы Paint	
11	Итоговая работа	Растровых изображений «Создание рамки», работы с автофигурами.
12	Рабочее окно программы Adobe PhotoShop	Особенности меню. Рабочее поле. Организация панели инструментов. Панель свойств. Панели — вспомогательные окна. Просмотр изображения в разном масштабе. Строка состояния.
14	Основные инструменты рисование и раскрашивание	Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Выбор цвета кисти. Цветовые модели. Библиотеки Pantone.
15	Основные инструменты выделения	Инструменты выделения.
16	Работа со слоями и фигурами	Общие сведения о слоях. Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление.
17	Коллаж. Основы работы со слоями. Преобразование объектов	Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, трансформирование, зеркальное отражение, объединение.
18	Маски и каналы	Выполнение сложного монтажа. Общие сведения о каналах. Виды каналов. Создание и сохранение альфа-каналов.
19	Дополнительный интерфейс пользователя. Фильтры	Классификация фильтров. Использование фильтров. Фильтр как способ художественного рисования
20	Инструмент текст	Текстовый слой. Панель параметров. Стилизация текста. Спецэффекты на слоях: создание тени, ореола, имитация рельефа, обводка контура
21	Настройка изображения	Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс; контраст, цветовой тон и насыщенность. Приёмы стилизации
22	Тоновая и цветовая коррекция	Понятие тонового диапазона изображения. График распределения яркостей пикселей (гистограмма). Гистограмма светлого, тёмного и тусклого изображений. Основная задача тоновой коррекции. Команды тоновой коррекции.
23	Ретуширование фотографии	Инструменты восстановления, реставрации и ретуширования изображения. Проблемы старых фотографий
24	Создание объектов и фигур	Режим контуры. Элементы контуров. Редактирование контуров. Обводка контура.
25	Проектирование анимации	Понятие анимации. Средства управления анимацией. Редактирование анимации. Просмотр анимации. Создание простой анимации. Визуализация анимации.
26	Итоговая работа	Проект
27	Знакомство с программой создания видеопрезентаций	Обзор работы с мультимедиа приложениями.
28	Основные элементы окна и настройки	Импорт и редактирование видеофрагментов. Сборка и запись видеофильма. Конвертирование презентации в видеофайл. Запуск программы. Главное меню программы.

29	Озвучивание видеофильма	Аудиозапись рассказа, соответствующего видеоряду.
30	Работа с живым фото	Добавление изображений, видеоэффектов и титров. Формирование проигрываемого видео-файла из рисунков.
31	Выполнение проекта «Моя сказка»	Демонстрация проекта. Работа над созданием проектов – мультфильмов
32	Знакомство с программой «Sony Vegas Pro»	Интерфейс Sony Vegas. Создание нового проекта. Знакомство с панелью инструментов. Виды шаблонов. Сохранение.
33	Основы монтажа	Переходы. Дорожки. Монтаж. Встроенные видео эффекты.
34	Монтаж видеофрагментов	Работа слоями. Изучение видеоэффектов, встроенных в программу. Панорамирование видео.
Итого часов 34 часа		

2.4. Календарный учебный график реализации программы

Год обучения	Название раздела, модуля, темы	Количество часов			Количество учебных		Даты начала и окончания	Продолжительность каникул
		всего	теория	практика	недель	дней		
2024-2025	Занимательная информатика	34	10	24	34	170	02.09.24 - 26.05.25	

3. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика»

3.1. Материально-техническое обеспечение (указывается по вашей программе)

Программа реализуется на базе МБОУ СОШ №2 пос. Новозавидовский

Для занятий необходимо помещение – учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	Количество, шт.
1.	Компьютерное оборудование	
1.1	Рабочий компьютер	12
2.	Презентационное оборудование	
2.1	Проектор	1
2.2	Доска	1
3.	Программное обеспечение	
3.1	Microsoft, Photoshop, Sony Vegas Pro	1

3.2 Информационное обеспечение Список рекомендованной литературы

Для педагога

1. Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс (+ CD) ЭксмоПресс, 512 стр., 2014 г.;
2. ADOBE AFTER EFFECTS http://video.demiart.ru/books/after_effects_cc.pdf;
3. Беляева И.Н.: Лабораторный практикум по Adobe Photoshop. - Белгород: ИПК НИУ "БелГУ", 2012;
4. Информатика: учебник для 8 класса. Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В., Шестакова Л.В. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

5. Кокс, Джойс Microsoft PowerPoint 2013. Русская версия / Джойс Кокс , Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2016. - 496 с.;
6. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2003.-М.: ОЛМА-ПРЕСС,2003.-920 с.;
7. Программа Intel «Путь к успеху»/ Практическое руководство.2006-2007 г.
8. Прохоров А.А., Михайлов С.В.: Photoshop на примерах. Практика, практика и ничего кроме практики. Наука и техника, 2018 г., 272 с.;
9. Пташинский Владимир: ВИДЕОМОНТАЖ в Sony Vegas Pro 10, ДМК Пресс, 2011. – 272 с.: ил.;
10. Сергейчук Юлия Борисовна, Photoshop_креатив или Расстегиваем океан. Лайфхаки и креативные проекты, Наука и Техника, 2019 г., 364 с.;
11. Электронный мультимедийный учебник по созданию презентации в Power Point. <https://multiurok.ru/files/uchebnoe-posobie-sozдание-elektronnoi-prezentatsii.html>

Электронные образовательные ресурсы и интернет-ресурсы

1. <http://www.metodist.ru> Лаборатория информатики МИОО
2. <http://www.it-n.ru> Сеть творческих учителей информатики
3. <http://www.metod-kopilka.ru> Методическая копилка учителя информатики
4. <http://fcior.edu.ru> <http://eor.edu.ru> Федеральный центр информационных образовательных ресурсов (ОМС)
5. <http://pedsovet.su> Педагогическое сообщество
6. <http://school-collection.edu.ru> Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов
7. <http://fotoshow-pro.ru/tutorial.php> Учебник по работе в программе ФОТОШОУ ПРО

3.3 Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы

Инструменты Google Meet и Яндекс.

3.4 Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог Шульгина Анна Ивановна, имеющий среднее профессиональное или высшее образование по профилю педагогической деятельности, педагогическое образование и опыт работы 1 год и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования».

3.5 Методическое обеспечение

Особенности организации образовательной деятельности

Работа с обучающимися построена следующим образом: 1) изучение теории и всех инструментов работы с программами и компьютером; 2) практическая часть – выполнение лабораторных работ; 3) творческое задание.

Практика показывает, что именно такая модель взаимодействия с детьми максимально эффективна.

Методы образовательной деятельности

В период обучения применяются такие методы обучения и воспитания, которые позволят установить взаимосвязь деятельности педагога и обучающегося, направленную на решение образовательно-воспитательных задач.

По уровню активности используются методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;
- метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;

– метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;

– исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.

– проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;

– закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;

– диалоговый и дискуссионный.

Приемы образовательной деятельности:

– соревнования и конкурсы,

– наглядный (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература),

– создание творческих работ.

Занятие состоит из теоретической (лекция, беседа) и практической части, создаются все необходимые условия для творческого развития обучающихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности.

Основные образовательные процессы: решение учебных задач на базе современного оборудования, формирующих способы продуктивного взаимодействия с действительностью и разрешения проблемных ситуаций; познавательные квест-игры; соревнования и конкурсы (представлено как пример, указываете по вашей программе)

Основные формы деятельности:

– познание и учение: изучение теории и инструкций.

– творчество: создание уникального авторского продукта.

Форма организации учебных занятий: указывается в соответствии с вашей программой

– лекция;

– игра-квест;

– индивидуальная защита проектов;

– творческая мастерская;

– творческий отчет и другие

Типы учебных занятий: указывается в соответствии с вашей программой

– первичного ознакомления с материалом;

– усвоение новых знаний;

– комбинированный;

– практические занятия;

– закрепление, повторение;

– итоговое.

Диагностика эффективности образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие критерии, определяющие развитие способностей у обучающихся: лабораторная работа + творческий проект.

Результатом усвоения обучающимися программы являются: знания, умения и навыки, которые они применяют при создании уникального продукта.

Учебно-методические средства обучения:

– специализированная литература;

- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование и другое по вашему направлению.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет.

Педагогические технологии указывается в соответствии с вашей программой

В процессе обучения по программе используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.
- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;
- кейс-технологии, это интерактивные технологии, основанные на реальных или вымышленных ситуациях, направленные на формирование у обучающихся новых качеств и умений по решению проблемных ситуаций;
- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.