

Центр дополнительного образования цифрового и гуманитарного профиля
«Точка роста» структурное подразделение Муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения «Радищевская средняя школа №1 имени
Героя Советского Союза Д.П. Полынкина»

Рассмотрено и принято на
педагогическом совете №1
от 28.08 2023г

Согласовано
Руководитель структурного
подразделения «Точка роста»
Радищевской сш №1
 /Родионов А.В



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«В мире компьютерного дизайна»

Срок реализации программы: 1 год

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Уровень программы: базовый

Автор-составитель:

Зиновьева Татьяна Викторовна,
учитель информатики

р.п. Радищево, 2023 г.

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире компьютерного дизайна» на основании основных действующих нормативных и программных документов РФ в области общего образования детей, с учетом приоритетов развития системы дополнительного образования и существующего опыта реализации дополнительных образовательных программ.

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:

- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N

882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;

Адаптированные программы:

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09);
- Устав МБОУ «Радищевская средняя школа №1 имени Героя Советского Союза Д.П.Полынкина.

Уровень освоения программы: базовый

Направленность (профиль) программы: техническая

Актуальность программы

Одна из задач обучения информатике состоит в содействии прогрессивному изменению личностных качеств и свойств нового поколения в направлении, соответствующем стилю жизнедеятельности в условиях

информационного общества. Поэтому основной задачей учебных курсов информационно-технологической направленности является обогащение индивидуальности обучающихся и высвобождение их творческого потенциала в процессе освоения средств информационных технологий. В этом смысле умение целесообразно использовать информацию, выявлять в ней факты и проблемы, структурировать и преобразовывать информацию в текстовую и мультимедийную формы, применять её для решения возникающих задач является адекватным ответом на поставленную задачу.

Умение представлять преобразованную информацию, учитывая особенности восприятия других людей, — важное условие образовательной компетентности обучающихся, выбравших детское объединение «В мире компьютерного дизайна». Очень важно то, что активизация познавательного процесса позволяет обучающимся более полно выражать свой творческий потенциал и реализовывать собственные идеи в изучаемой области знаний, создаёт предпосылки по применению освоенных способов сайтостроения в других учебных курсах, а также способствует возникновению дальнейшей мотивации, направленной на освоение интернет-профессий, предусматривающих web-мастеринг.

Отличительные особенности программы

Содержание программы имеет особенности, обусловленные задачами развития, обучения и воспитания учащихся, социальными требованиями к уровню развития их личностных и познавательных качеств, психологическими возрастными особенностями учащихся. Содержание программы “В мире компьютерного дизайна” не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувство, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Новизна дополнительной общеразвивающей программы предполагает:

- новое решение проблем дополнительного образования;
- новые методики преподавания;
- новые педагогические технологии в проведении занятий.

Педагогическая целесообразность программы

Содержание занятий детского объединения направлено на освоение информационных терминологий, которые пригодятся в дальнейшей работе практически во всех образовательных областях старшей школы.

Дополнительность программы

Программа дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире компьютерного дизайна» включает в себя практическое освоение техники создания web-страниц, тематических сайтов, а также информационно-справочных и других сайтов.

Тесная связь стиля деятельности, сформированного интернет-технологиями, со всеми сферами современного общества (гуманитарной, естественнонаучной, социальной, экономической и др.) позволяет использовать знания, выработанные при освоении программы объединения, практически во всех образовательных областях школы.

Освоение знаний и способов web-конструирования осуществляется в процессе разработки сайтов на близкие учащимся темы, которые они определяют для себя самостоятельно. Такой подход гарантирует дальнюю мотивацию и высокую результативность обучения.

Программа расширяет кругозор, тем самым углубляя школьный курс информатики и художественной культуры, дополняет уроки изобразительного искусства.

Адресат программы

Заниматься по данной образовательной программе может каждый школьник с 10 до 14 лет, с согласия законных представителей. Запись в объединение проводится путем регистрации и подачи заявки через сайт

Навигатор дополнительного образования (dopodr.73.ru). Количество детей в группе – 15 человек. Программа ориентирована на обучающиеся общеобразовательные учреждения, учреждений дополнительного образования, проявляющих повышенный интерес к изучению предметов технического цикла, **высокомотивированных** на получение навыков проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Возрастные особенности обучающихся

В подростковом возрасте происходит изменение характера познавательной деятельности. Подросток становится способным к более сложному аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и обобщения. Развивается способность к абстрактному мышлению. Для подросткового возраста характерно интенсивное развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания.

Переход от детства к взрослости составляет главный смысл и специфическое различие этого этапа. Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения в организации ребенка на пути к биологической зрелости. Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

Объём программы - программа рассчитана на 72 часа.

Срок освоения программы – программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения – данная программа может быть использована при организации очного и дистанционного обучения учащихся.

Состав группы - постоянный.

Форма реализации: Занятия проводятся в группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Виды занятий Занятия построены по модульному принципу и предполагают практическое выполнение индивидуальных и групповых заданий, а также выполнение проектной работы в области Интернет-технологий.

На занятиях детского объединения обучающиеся знакомятся с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решениями логических задач.

Необходимость широкого использования графических программных средств стала особенно ощутимой в связи с развитием Интернета и, в первую очередь, благодаря службе World Wide Web, связавшей в единую “паутину” миллионы отдельных домашних компьютеров. С каждым годом количество учащихся активно используемых ресурсы Интернет растет. Даже беглого путешествия по Web-страницам достаточно, чтобы понять, что страница, оформленная без компьютерной графики, не имеет шансов выделиться на фоне широчайшего круга конкурентов и привлечь к себе массовое внимание.

Компьютерная обработка видеосюжетов и компьютерная графика - необычайно интересный и перспективный предмет, одни из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессионалы, но и обычные пользователи.

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и т.д. В последнее время у молодежи возникает устойчивый интерес к данным видам деятельности.

Особенности организации образовательного процесса:

Режим занятий определяется в соответствии с нормами САНПиН. Продолжительность занятий в учебную неделю 2 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу в соответствии с утвержденным расписанием. Во время занятий предусмотрены 10-минутные перерывы для снятия напряжения и отдыха.

Режим занятий при очном обучении

Год обучения	Количество часов	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность учебного занятия (часов)	Общая учебная нагрузка в неделю (часов)	Возраст обучающихся (лет)
1	72	2	45 мин	2	10-14

Режим занятий при дистанционном обучении

Год обучения	Количество часов	Количество занятий в неделю	Продолжительность учебного занятия (часов)	Общая учебная нагрузка в неделю (часов)	Возраст обучающихся (лет)
1	72	2	30 мин	2	10-14

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий. **Дистанционные образовательные технологии** в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «В мире компьютерного дизайна» обеспечиваются применением совокупности образовательных технологий, при которых частично опосредованное или полностью опосредованное взаимодействие обучающегося и педагога осуществляется независимо от места их нахождения и распределения во времени на основе педагогически организованных технологий обучения.

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии реализуются в программе через онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; вебинары; skype – общение; e-mail; облачные сервисы; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

При реализации программы через электронное обучение и дистанционные образовательные технологии используются следующие организационные формы образовательного процесса:

- Консультация;
- Мастер-класс;
- Практическое занятие;
- Конкурсы;
- Выставки;
- Тестирование;
- Самостоятельная внеаудиторная работа;
- Проектно-исследовательская работа.

Цели и задачи программы

Цель программы - создание условий для формирования информационной культуры и развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся средствами компьютерной графики

Задачи:

- *Обучающие:*
 - расширять знания, полученные на уроках информатики, и способствовать их систематизации;
 - знакомить с основами знаний в области компьютерной графики и обработки фотографий
 - познакомить учащихся с технологиями видеообработки.
- *Развивающие:*
 - развивать стремление к самообразованию, обеспечить в дальнейшем социальную адаптацию в информационном обществе и успешную профессиональную и личную самореализацию;
 - раскрыть креативные способности, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;

- развивать композиционное мышление, художественный вкус, графическое умение;
- развивать творческое воображение;
- развивать моторику руки, зрительную память, глазомер.
- *Воспитательные:*
 - формировать информационную культуру учащихся;
 - воспитывать толерантное отношение в группе.
 - добиться максимальной самостоятельности детского творчества;
 - воспитывать собранность, аккуратность при подготовке к занятию;
 - воспитывать умение планировать свою работу;
 - воспитывать умственные и волевые усилия, концентрацию внимания, логичность и развитого воображения;
 - развивать культуру общения с цветами как одно из средств эстетического воспитания.

Ожидаемые результаты реализации программы

Предметные результаты:

- особенности, достоинства и недостатки растровой графики;
- особенности, достоинства и недостатки векторной графики;
- методы описания цветов в компьютерной графике — цветовые модели;
- способы получения цветовых оттенков на экране и принтере;
- способы хранения изображений в файлах растрового и векторного формата;
- методы сжатия графических данных;
- проблемы преобразования форматов графических файлов;
- назначение программы Photoshop, интерфейс, инструменты, их вид, опции, приемы их использования, основные операции с документами.
- назначение и функции различных графических программ.

Метапредметные результаты:

- создавать рисунки из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);

- выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др-);
- формировать собственные цветовые оттенки в различных цветовых моделях;
- закрашивать рисунки, используя различные виды заливок;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- создавать иллюстрации с использованием методов упорядочения и объединения объектов;
- создавать надписи, заголовки, размещать текст по траектории;
- выполнять обмен файлами между графическими программами.
- использовать различные инструменты для создания, редактирования графических объектов, работать с палитрой, выполнять основные действия с документами (создание, открытие, сохранение и т.д.);
- работать с палитрой слоев, делать необходимые настройки, соединять слои, выполнять различные эффекты слоя, выполнять монтаж изображений;
- применять различные фильтры, работать с текстом, трафаретом, создавать необходимые настройки этих инструментов;
- создавать простейшую анимацию из кадров по алгоритму, оптимизировать, сохранять и загружать анимацию.

Личностные результаты

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

1.2. Учебный план

№ п/п	Наименование темы/ раздела	Кол-во часов			Форма контроля/ аттестации
		Теория	Практика	Итого	
1.	«Компьютерная графика» А) Paint, Gimp, Painter Net Б) Photoshop	7	15	22	Устный опрос Практическое задание Защита проекта
2.	Создание презентаций PowerPoint	6	16	22	Устный опрос Практическое задание Защита проекта
3.	«Создание видеороликов»	10	18	28	Устный опрос Практическое задание Защита проекта
	ИТОГО:	23	49	72	

1.3. Содержание учебного плана

Раздел 1. «Компьютерная графика» (22 часа)

Теория:

- заинтересовать обучающихся, показать возможности современных программных средств для обработки графических изображений;
- освоить основные технические приемы работы с растровыми графическими редакторами на примере русскоязычной версии программы Adobe Photoshop, MS Paint др.

- познакомить обучающихся с видами и основными понятиями компьютерной графики.
- исследовать достоинства и недостатки растрового изображения.
- познакомить обучающихся с основными инструментами растровых графических редакторов на примере русскоязычной версии программы Adobe Photoshop, MS Paint и CorelDraw.
- рассмотреть форматы файлов растровой графики.
- изучить методику сканирования изображений.
- исследовать приемы обработки изображений.
- познакомить обучающихся с некоторыми правилами компьютерного дизайна.
- развивать способности обучающихся к информатике.
- предоставить обучающимся возможность проанализировать их способности в области информатики и информационных технологий.

Раздел ориентирован на подготовку обучающихся к конкурсу. Он расширяет базовый курс по информатике и информационным технологиям, является практико- и предметно-ориентированным и дает учащимся возможность познакомиться с интересными, нестандартными вопросами информатики, с весьма распространенными методами обработки изображений, проверить способности к информатике.

Практика:

Раздел а). **«Paint, Gimp, Painter Net»**

Занятие 1. Введение в компьютерную графику. Редакторы.

Занятие 2. Графический редактор Paint, Gimp, Painter Net.

Занятие 3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.

Занятие 4. Инструмент графические объекты.

Занятие 5. Инструменты Кисть, Заливка.

Занятие 6. Копирование и вставка, поворот объекта

Занятие 7. Работа с фрагментами рисунка.

Занятие 8. Рисование орнаментов. Создание надписей на рисунках.

Занятие 9. Особенности редактора Gimp. Инструменты.

Занятие 10 - 12. Разработка и выполнение творческих работ.

Форма контроля: Защита проекта

Раздел б). «Adobe Photoshop»

Содержание раздела:

Занятие 1. Введение в компьютерную графику. Сканирование.

Занятие 2. Графический редактор Adobe Photoshop.

Занятие 3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета.

Инструменты сплошной заливки.

Занятие 4. Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.

Занятие 5. Основные виды фильтров и способы их применения.

Занятие 6. Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.

Занятие 7. Создание проекта.

Занятие 8-10. Разработка и защита собственных индивидуальных или групповых проектов.

Форма контроля: Практическое задание

Темы проектов:

1. Разработка рекламной листовки.
2. Разработка логотипа.
3. Создание визитки.
4. Разработка макета газетной рекламы.
5. Создание статического баннера.

Тема 2. Создание презентаций PowerPoint (22 часа)

Теория: Раздел предназначен не только для того, чтобы научить ученика современной школы средствам и методам создания собственно презентаций, но, в

первую очередь, творчески подойти к содержанию работы, научиться работать с литературными источниками и источниками информации, обрести новые знания, повысить свой интеллектуальный уровень. Ознакомить обучающегося с принципами организации и работы в PowerPoint.

Раздел включает в себя практическое освоение техники создания мультимедиа презентаций. Его задачей является подготовка учащихся к правильному оформлению и защите исследовательских работ и докладов и рассчитан на 22 академических часа.

- знакомство учащихся с общими требованиями к созданию современной презентации;
- развить у учащихся умения создавать мультимедиа презентации;
- развить навыки работы с программным обеспечением;
- воспитание усидчивости, выдержки, внимания, аккуратности;
- воспитание бережного отношения к оборудованию.

Обучающиеся должны:

- знать возможности программы **PowerPoint**;
- знать и уметь применять различные виды спецэффектов **PowerPoint**;
- уметь найти, сохранить и систематизировать, и представить необходимую информацию;
- уметь планировать результаты своей деятельности по созданию презентаций;
- владеть необходимыми способами проектирования;
- владеть приемами организации и самоорганизации работы по изготовлению презентаций;
- иметь опыт коллективной разработки и публичной защиты созданного продукта;
- осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по созданию презентаций.

Теория: Содержание раздела:

Занятие 1. Назначение и основные элементы программы PowerPoint

Занятие 2. Слайд и его оформление.

Занятие 3. Шаблоны

Практика:

Занятие 4. Выбор и вставка объектов в слайд

Занятие 5. Работа с ссылками

Занятие 6. Добавление музыки в презентацию

Занятие 7. Работа с видео

Занятие 8. Работа с видео

Занятие 9. Настройка анимации

Занятие 10. Триггеры

Занятие 11. Создание анимации с триггерами

Занятие 12. Переходы и их настройка

Занятие 13. Переходы и их настройка

Занятие 14. Требования к оформлению и демонстрации презентаций

Занятие 15-22. Создание собственной презентации

Форма контроля: Практическое задание. Презентация

Тема 3. «Создание видеороликов» (28 часов)

Раздел ориентирован на ознакомление учащихся возможностью создания видеороликов и рассчитан на 28 академических часов.

Теория: Создание, монтирование и распространение любительских фильмов с помощью цифровой видеокамеры. Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make.

Задачи:

- научить импортировать видеозаписи, сделанные с помощью цифровой видеокамеры.
- научить сохранять все любительские видеоматериалы на компьютере.

- научить упорядочивать выбранные видеоклипы по любому из свойств.
- рассмотреть видео переходы между клипами.
- познакомить с импортированием музыкального сопровождения, звуковых эффектов и закадрового комментария.

Практика:

Создание видеоклипов,

Видео переходы,

Добавление файлов в видеоролик

Создание видеоролика на заданную тему

Презентация своего видеоролика

Форма контроля: Практическое задание. Защита проекта

Комплекс организационно-педагогических условий

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Период обучения — сентябрь-май.

Количество учебных недель — 34.

Количество часов — 72.

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю (1 час)

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	09.			Беседа	1	Техника безопасности и эргономика рабочего места	учебный кабинет	Устный опрос
2.	09.			Познавательное занятие, практическая работа	1	Введение в компьютерную графику. Редакторы.	учебный кабинет	Практическое задание
3.	09.			Познавательное занятие Практическая работа	1	Графический редактор Paint, Gimp, Painter Net.	учебный кабинет	Практическое задание
4.	09.			Практическая работа	1	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	учебный кабинет	Практическое задание
5.	09.			Работа в парах	1	Инструмент графические объекты.	учебный кабинет	Практическое задание
6.	09.			Работа в парах	1	Инструменты Кисть, Заливка.	учебный кабинет	Практическое задание

							кабинет	задание
7.	09.			Практическая работа	1	Копирование и вставка, поворот объекта.	учебный кабинет	Практическое задание
8.	09.			Работа в парах	1	Работа с фрагментами рисунка.	учебный кабинет	Практическое задание
9.	10.			Лекция Практическая работа	1	Рисование орнаментов. Подпись рисунков.	учебный кабинет	Практическое задание
10.	10.			Познавательное занятие	1	Особенности редактора Gimp	учебный кабинет	Устный опрос
11.	10.			Познавательное занятие	1	Особенности редактора Gimp Инструменты.	учебный кабинет	Устный опрос
12.	10.			Практическая работа	1	Создание проекта.	учебный кабинет	Практическое задание
13.	10.			Практическая работа	1	Разработка собственных индивидуальных или групповых проектов.	учебный кабинет	Практическое задание
14.	10.			Выполнение творческих работ	1	Разработка и выполнение творческих работ.	учебный кабинет	Практическое задание
15.	10.			Лекция Практическая работа		Введение в компьютерную графику. Сканирование.	учебный кабинет	Практическое задание
16.	10.			Познавательное занятие	1	Графический редактор Adobe Photoshop.	учебный кабинет	Устный опрос
17.	11.			Познавательное занятие Практикум	1	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.	учебный кабинет	Практическое задание

18.	11.			Познавательное занятие Практическая работа	1	Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.	учебный кабинет	Практическое задание
19.	11.			Познавательное занятие Практическая работа	1	Основные виды фильтров и способы их применения.	учебный кабинет	Практическое задание
20.	11.			Практическая работа	1	Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	учебный кабинет	Практическое задание
21.	11.			Выполнение творческих работ	1	Создание проекта.	учебный кабинет	Практическое задание
22.	11.			Выполнение творческих работ	1	Разработка собственных индивидуальных или групповых проектов.	учебный кабинет	Практическое задание
23.	11.			Выполнение творческих работ	1	Выполнение проекта	учебный кабинет	Практическое задание
24.	11.			Познавательное Работа в парах	1	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	учебный кабинет	Устный опрос
25.	12.			Практическая работа	1	Слайд и его оформление.	учебный кабинет	Практическое задание
26.	12.			Лекция, практикум		Шаблоны	учебный кабинет	Практическое задание
27.	12.			Лекция, практикум	1	Выбор и вставка объектов в слайд	учебный кабинет	Практическое задание
28.	12.			Познавательное		Работа с ссылками	учебный кабинет	Практическое задание

				занятие, практикум			кабинет	задание
29.	12.			Познавательное занятие, практикум	1	Настройка анимации (Добавление музыки в презентацию)	учебный кабинет	Практическое задание
30.	12.			Познавательное занятие, практикум	1	Настройка анимации. Работа с видео	учебный кабинет	Практическое задание
31.	12.			Лекция, практикум	1	Настройка анимации. Работа с видео	учебный кабинет	Практическое задание
32.	12.			Познавательное занятие, практикум	1	Настройка анимации	учебный кабинет	Практическое задание
33.	01.			Лекция, практикум	1	Триггеры	учебный кабинет	Практическое задание
34.	01.			Лекция, практикум	1	Создание анимации с триггерами	учебный кабинет	Практическое задание
35.	01.			Практикум	1	Переходы и их настройка	учебный кабинет	Практическое задание
36.	01.			Практикум	1	Переходы и их настройка	учебный кабинет	Практическое задание
37.	01.			Познавательное занятие,	1	Требования к оформлению и демонстрации презентаций	учебный кабинет	Устный опрос
38.	01.			Практическая работа	1	Разработка групповых проектов.	учебный кабинет	Практическое задание
39.	01.			Практическая работа	1	Выполнение проекта	учебный кабинет	Практическое задание
40.	01.			Практическая	1	Выполнение проекта	учебный	Практическое

				работа			кабинет	задание
41.	02.			Выполнение творческих работ	1	Создание собственной презентации	учебный кабинет	Практическое задание
42.	02.			Выполнение творческих работ	1	Создание собственной презентации	учебный кабинет	Практическое задание
43.	02.			Выполнение творческих работ	1	Создание собственной презентации	учебный кабинет	Практическое задание
44.	02.			Выполнение творческих работ	1	Создание собственной презентации	учебный кабинет	Практическое задание
45.	02.			Выполнение творческих работ	1	Создание собственной презентации	учебный кабинет	Защита проектов
46.	02.			Учебно - познавательное занятие	1	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	учебный кабинет	Устный опрос
47.	02.			Комплексное занятие	1	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	учебный кабинет	Практическая работа
48.	02.			Практическая работа	1	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	учебный кабинет	Практическое задание
49.	03.			Комплексное занятие	1	Работа в программе Windows Movie Make. Многофункциональный редактор.	учебный кабинет	Практическая работа
50.	03.			Комплексное занятие	1	Работа в программе Windows Movie Make. Обзор возможностей.	учебный кабинет	Практическая работа
51.	03.			Комплексное	1	Работа в программе Windows	учебный	Практическая

				занятие		Movie Make	кабинет	работа
52.	03.			Познавательное занятие	1	Создание видеоклипов	учебный кабинет	Устный опрос
53.	03.			Практическая работа	1	Создание видеоклипов	учебный кабинет	Практическое задание
54.	03.			Самостоятельная работа	1	Создание пошаговой анимации	учебный кабинет	Практическая работа
55.	03.			Комплексное занятие	1	Перемещение, копирование и уничтожение кадров. Изменение очередности их следования.	учебный кабинет	Практическая работа
56.	03.			Комплексное занятие	1	Создание анимации «Двигающийся по кругу цветной шар».	учебный кабинет	Практическая работа
57.	04.			Учебно - познавательное занятие	1	Видео переходы	учебный кабинет	Устный опрос
58.	04.			Практическая работа	1	Структура анимационного фильма. Пример многослойного фильма с пошаговой анимацией.	учебный кабинет	Анализ выполненного задание
59.	04.			Комплексное занятие	1	Создание анимации	учебный кабинет	Наблюдение
60.	04.			Комплексное занятие	1	Структура анимационного фильма. Пример многослойного фильма с пошаговой анимацией.	учебный кабинет	Практическое задание

61.	04.			Учебно познавательное занятие	1	Добавление файлов в видеоролик	учебный кабинет	Устный опрос
62.	04.			Комплексное занятие	1	Анимация движения.	учебный кабинет	Наблюдение
33.	04.			Комплексное занятие	1	Анимация движения.	учебный кабинет	Наблюдение
64.	04.			Практическая работа	1	Добавление файлов в видеоролик.	учебный кабинет	Практическое задание
65.	05.			Комплексное занятие	1	Добавление файлов в видеоролик.	учебный кабинет	
66.	05.			Комплексное занятие	1	Создание анимации	учебный кабинет	Практическое задание
67.	05.			Познавательное занятие	1	Создание видеоролика на заданную тему	учебный кабинет	Устный опрос
68.	05.			Выполнение творческих работ	1	Создание видеоролика на заданную тему.	учебный кабинет	Практическое задание
69.	05.			Комплексное занятие	1	Создание анимированных клипов для своей Web-странички.	учебный кабинет	Наблюдение
70.	05.			Комплексное занятие	1	Работа над созданием видеоролика	учебный кабинет	Практическое задание
71.	05.			Выполнение творческих работ	1	Презентация своего видеоролика	учебный кабинет	Итоговая работа
72.	05.			Выполнение творческих работ	1	Итоговый контроль	учебный кабинет	Защита проектов

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для проведения занятий используется учебный кабинет, соответствующий санитарно-гигиеническим нормам и требованиям. Кабинет оборудован столами, стульями, школьной доской, персональными компьютерами (по численности группы); мультимедийный проектор; Internet.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- браузеры Internet Explorer, Opera;
- программа Paint, Gimp, Painter Net. , PhotoShop, PowerPoint , Windows Movie Make.

При реализации программы в **дистанционной форме:**

При дистанционном обучении каждому обучающемуся должна обеспечиваться возможность доступа к средствам ДОТ, в т.ч. к образовательной онлайн - платформе, в качестве основного информационного ресурса, а также осуществляться учебно-методическая помощь обучающимся через консультации педагога как при непосредственном взаимодействии с обучающимися, так и опосредовано.

Кадровое обеспечение

Реализация программы осуществляется педагогом, имеющим квалификационную категорию, опыт организационной и педагогической работы с детьми.

Информационное обеспечение при дистанционном обучении:

В образовательном процессе можно использовать следующие ресурсы: Webinar, Zoom, Youtube, Skype, группа объединения в социальной сети «В Контакте», чаты в Viber/WatsUp.

Цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах, видеоконференции, вебинары, видеоуроки, презентации; e-mail, облачные сервисы, электронные носители мультимедийных приложений; электронные

пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Информационное обеспечение

Методические материалы

Основой для данной программы послужили следующие программы и методики:

- Программы включает в себя дидактические принципы и методы, техническое оснащение, организационные формы работы, формы подведения итогов.

- При подготовке к занятиям большое внимание уделяется нормам организации учебного процесса и дидактическим принципам. Прежде всего это принцип наглядности, так как психофизическое развитие обучающихся, на которое рассчитана данная программа, характеризуется конкретно-образным мышлением. Следовательно, обучающиеся способны полностью усвоить материал при осуществлении практической деятельности с применением предметной (практические упражнения), изобразительной (учебно-наглядные пособия) и словесной (образная речь педагога) наглядности. Естественно, что достижение поставленной цели в учебно-воспитательной деятельности во многом зависит от системности и последовательности в обучении. При строгом соблюдении логики обучающиеся постепенно овладевают знаниями, умениями и навыками. Ориентируясь на этот принцип, педагог составляет учебный план все же с учетом возможности его изменения. Большое внимание также уделяется принципам доступности в обучении, методу активности, связи теории с практикой, прочности овладения знаниями и умениями.

Цифровые образовательные ресурсы:

1. Интернет-ресурсы;
2. Материалы интерактивного курса «Учи.ру»;
3. Материалы интерактивного курса «Якласс».

Дидактические материалы:

- Наглядные пособия (фотографии, иллюстрации, рисунки, таблицы);
- Методическая продукция.

Формы аттестации

В результате освоения программы происходит развитие личностных качеств, общекультурных и специальных знаний, умений и навыков, расширение опыта творческой деятельности. Контроль или проверка результатов обучения является обязательным компонентом процесса обучения: контроль имеет образовательную, воспитательную и развивающую функции.

Вводный контроль: проводится педагогом с целью выявления способностей обучающихся.

Текущий — это систематическая проверка усвоения знаний, умений, навыков на каждом занятии. Тематический контроль оперативен, гибок, разнообразен по методам и формам (устный, письменный, наблюдение, проигрывание).

Периодический контроль - осуществляется после изучения крупных разделов программы.

Итоговый контроль проводится в конце учебного года.

Кроме знаний, умений и навыков, содержанием проверки достижений является социальное и общепсихологическое развитие обучающихся, поскольку реализация программы не только формирует знания, но и воспитывает и развивает. Содержанием контроля является также сформированность мотивов учения и деятельности, такие социальные качества, как чувство ответственности, моральные нормы и поведение (наблюдение, диагностические методики).

Одним из показателей действенности и результативности диагностики и контроля является их своевременность. Разрыв во времени между выполнением задания и диагностикой образовательного продукта снижает эффективность процесса обучения.

Педагогическая ценность контроля заключается в том, что при правильном подходе к его организации педагог будет получать всестороннюю информацию о внешних образовательных продуктах и об изменении внутренних личностных качеств, свойств учащихся (активизация способности к анализу или синтезу, усиление логической обоснованности и др.) И учащиеся смогут самостоятельно оценивать эффективность собственного учебного труда.

Диагностика и контроль — необходимые части учебного процесса, но увеличение их доли неизбежно приводит к сокращению времени на изучение материала. Поэтому столь важно извлечение максимума информации об учащихся за минимальное время.

Проверка достигаемых обучающимися результатов производится в следующих формах:

- текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий;

- текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающихся в виде трёх контрольных работ (создание проектов) по следующим темам: «Графический редактор Paint, Gimp, Painter Net», «Создание собственной презентации PowerPoint», «Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make».

Итоговый контроль проводится в конце курса. Он организуется в форме дифференцированного зачёта — защита итогового проекта.

Оценочные материалы

Обучающийся на контрольно-проверочном мероприятии оценивается одной из следующих оценок: «зачтено» и «не зачтено».

Критерии выставления оценки «зачтено»:

- Оценки «зачтено» заслуживает обучающийся, показавший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умеющий свободно выполнять задания, предусмотренные программой.

- Оценка «зачтено» выставляется обучающимся, показавшим полное знание программного материала, успешно выполняющим предусмотренные в программе задания, демонстрирующие систематический характер знаний по предмету.
- Оценкой «зачтено» оцениваются обучающиеся, показавшие знания основного программного материала в минимально необходимом объеме, справляющихся с выполнением заданий, предусмотренных программой, но допустившим погрешности при выполнении контрольных заданий, не носящие принципиального характера, когда установлено, что обучающийся обладает необходимыми знаниями для последующего устранения указанных погрешностей под руководством педагога.

Критерии выставления оценки «не зачтено»:

- Оценка «не зачтено» выставляется обучающимся, показавшим пробелы в знаниях основного программного материала, допускающим принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий. Такой оценки заслуживают результаты обучающихся, носящие несистематизированный, отрывочный, поверхностный характер.

Оценочные материалы

Мониторинг результатов обучения ребёнка

по дополнительной общеобразовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка.			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);	1
		Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (ребенок	

		освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1
		Средний уровень (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	5
		Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием).	10
ВЫВОД:	Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20
2. Практическая подготовка ребенка.			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);	1
		Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2);	5
		Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	10
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и	Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);	1
		Средний уровень (работает с	5

<p>3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации</p>	<p>Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1 5 10</p>
<p>3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)</p>	<p>Самостоятельность в учебно-исследовательской работе</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1 5 10</p>

<p>3.2. Учебно-коммуникативные умения:</p>	<p>Адекватность восприятия информации, идущей от педагога</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p>Средний уровень (работает с помощью педагога или родителей);</p> <p>Максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>
<p>3.2.1. Умение слушать и слышать педагога</p>	<p>Свобода владения и подачи обучающимися подготовленной информации</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p>Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);</p> <p>Максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>
<p>3.2.2. Умение выступать перед аудиторией вести полемику, участвовать в дискуссии</p>	<p>Самостоятельность в построении дискуссионного выступления. логика в построении доказательств</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <p>Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);</p> <p>Максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>

3.3. Учебно-организационные умения и навыки:		Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой).	1
3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2). Максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	5 10
3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	1 5 10
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Удовлетворительно Хорошо Отлично	1 5 10
ВЫВОД:	Уровень обще-учебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
Заключение	Результат обучения ребенка по дополнительной образовательной	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

Мероприятия воспитательной деятельности

Организация взаимодействия с родителями

Взаимодействие образовательной организации и семьи всегда была и остается в центре внимания. Современный педагог, обучающий и воспитывающий, наряду с родителями, становится очень значимым взрослым для ребенка, поэтому от его умения взаимодействовать с семьей обучающегося во многом зависит эффективность формирования личности обучающегося.

Задачи, реализуемые в процессе сотрудничества с родителями:

- ознакомление родителей с содержанием и методикой учебно-воспитательного процесса, организуемого педагогами;
- психолого-педагогическое просвещение родителей;
- вовлечение родителей в совместную с детьми деятельность;
- корректировка воспитания в семьях отдельных обучающихся.

Формы работы:

- индивидуальные беседы;
- консультации;
- родительское собрание;
- круглый стол;
- мастер-классы.

Мероприятия по профилактике правонарушений

Включение мероприятий по профилактике правонарушений в рамках воспитательно-досуговой деятельности предусматривает создание условий для проявления обучающимися нравственных и правовых знаний, умений, развитие потребности в совершении нравственно оправданных поступков, формирование у обучающихся потребности в здоровом образе жизни путем воспитания умения противостоять вредным привычкам.

Основные формы работы:

- Беседа,
- Акции;
- Тренинги;
- Игра.

Примерная тематика мероприятий:

- Что вы знаете друг о друге.
- Я и моя будущая профессия
- Путь к успеху
- Мой выбор-ЗОЖ

Мероприятия, направленные на профориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся

Основательно вопросы выбора профессии интересуют старшего подростка, когда он задумывается о личностном смысле в профессиональном труде, выборе специальности, учебного заведения, в котором он будет её осваивать. Современное понимание профориентационной работы заключается в ее нацеленности не на выбор конкретной профессии каждым обучающимся, а на формирование неких универсальных качеств у обучающихся, позволяющих осуществлять сознательный, самостоятельный профессиональный выбор, быть ответственными за свой выбор, быть профессионально мобильными.

Данная программа способствует оказанию профориентационной поддержки обучающимся в процессе самоопределения и выбора сферы будущей профессиональной деятельности через:

- организацию фрагментов занятий по теме «Мир профессий»,
- изучение профессиональных намерений и планов обучающихся,
- исследование готовности обучающихся к выбору профессии,
- изучение личностных особенностей и способностей обучающихся.

Примерная тематика мероприятий:

- Проект «Мир профессий»
- Беседа «Знакомство с Атласом профессий»
- Экскурсии на местные предприятия.
- Мини-конференция «Профессии моей семьи»
- Встречи с людьми разных профессий и др.

Профориентационная работа проводится с целью подготовки обучающихся к осознанному выбору профессии при согласовании их личных интересов и потребностей с изменениями, происходящими на рынке труда. Вышеперечисленные формы работы реализуются как один из этапов учебного занятия, так и во внеучебной деятельности в рамках каникулярной занятости.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Босова Л.Л., Информатика: Учебник для 7 класса/Л.Л.Босова.-3-е изд., испр. и доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-191 с.: ил.
2. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 5 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 6 класса. – М.: Баласс, 2007. – 80 с.
4. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике М. Лаборатория Базовых Знаний 2001
5. Ковалько В. И. Здоровьесберегающие технологии: школьник и компьютер: 1-4 классы. В. И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2007. – 304 с.
6. Леготина С.Н. Элективный курс "Графический редактор Photoshop" (информатика). 1-2 часть, - Волгоград, 2005

Литература для обучающихся:

1. Богомолова О.Б. Логические задачи. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.

2. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
3. Босова Л.Л. Набор цифровых образовательных ресурсов "Информатика". - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
4. Горбунова Л.Н., Лунина Т.П. Клуб весёлых информатиков. - Волгоград: Учитель, 2009.
5. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017
6. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
7. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)

Литература для родителей:

- 1.Путина А. С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде /
- 2.Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
3. Сорокина Т. Е. Практикум по программированию в среде Scratch. / : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

- Справочник Scratch Class <https://inventwithscratch.com/>
- Видеоуроки <https://scratch.mit.edu/help/videos/#>
- Сайт проекта Scratch [Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](https://scratch.mit.edu/)
- Авторская мастерская Босовой Л.Л. [Scratch-программирование \(bosova.ru\)](https://bosova.ru/)
- Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home>
- Босова Информатика
<https://www.youtube.com/channel/UCTn1twdHTQQyFZbVi-4UxNg>

- <https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHFxmCTK1Ejw>
- Официальный сайт проекта Scratch <https://scratch.mit.edu/>
- Руководства. <https://scratch.mit.edu/ideas>

Сайты сети интернет

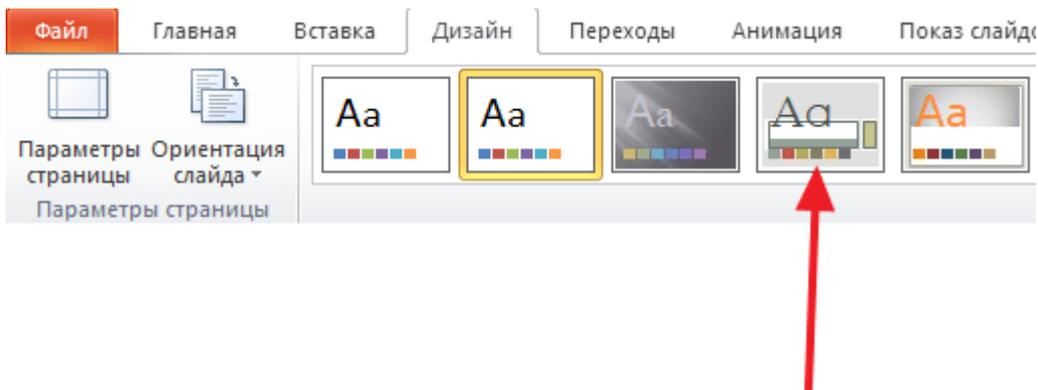
1. <http://standart.edu.ru/catalog.aspx?CatalogId=6400>
2. <http://www.lbz.ru/books/227/>
3. <http://www.zavuch.info/methodlib/291/>
4. http://www.zanimatika.narod.ru/Nachalka17_1.htm
5. <http://www.koshki-mishki.ru/n4-9.html>
6. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>
7. <http://school-collection.edu.ru/catalog/pupil/?subject=19>
8. Справочник Scratch Class <https://inventwithscratch.com/>
9. Видео уроки <https://scratch.mit.edu/help/videos/#>
10. Сайт проекта Scratch [Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](https://scratch.mit.edu/)
11. Авторская мастерская Босовой Л.Л. [Scratch-программирование \(bosova.ru\)](http://bosova.ru)
12. Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home>
13. Босова

Информатика

<https://www.youtube.com/channel/UCTn1twdHTQQyFZbVi-4UxNg>

Выбор дизайна презентации

После того, как PowerPoint запущен можно сразу приступить к созданию презентации. Лучше всего начать с дизайна, для этого перейдите на вкладку «Дизайн». На этой вкладке вы увидите большой список готовых дизайнов презентации. Выберите один из доступных вариантов.



Справа от списка готовых дизайнов, есть кнопки «Цвета», «Шрифты», «Эффекты» и «Стили фона». С помощью этих кнопок можно подогнать выбранный дизайн под ваши требования. Вы можете изменить цвет и шрифт текста, цвет фона презентации, а также добавить дополнительные эффекты.

