

Центр дополнительного образования цифровой и гуманитарного профиля
«Точка роста» структурное подразделение Муниципального бюджетного
образовательного учреждения «Радчицкая средняя школа №1 имени
Героя Советского Союза Д.П.Пальмашкина»

Рассмотрено и принято на
педагогическом совете № _____ от
2021 г.

Составлено:
Руководитель структурного
подразделения «Точка роста»
Радчицкой сш №1
Резникова А.В.



Составлено:
Директор
Муниципального бюджетного
образовательного учреждения
«Радчицкая средняя школа №1
имени Героя Советского
Союза Д.П.Пальмашкина»
Александрова Е.А.
от _____ 2021 г.

Дополнительная общеобразовательная обизеративающая 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.Радчицево, 2021 г

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «В мире компьютерного дизайна» разработана в соответствии и 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:

- Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ № 273);
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепции развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 № 1726;
- Письма Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242. «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- СанПиН 2.4.3172-14: «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устава МБОУ «Радищевская средняя школа №1 имени Героя Советского Союза Д.П.Полынкина.

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.

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.

Адресат программы

Начать заниматься по данной образовательной программе может каждый школьник с 10 до 14 лет, с согласия законных представителей. Количество детей в группе – 15 человек.

Объём и срок освоения программы

Программа реализуется 1 год и рассчитана на 72 часа.

Формы обучения и виды занятий

Форма обучения – очная, состав группы – постоянный.

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, один 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. Объединение собирается на занятия 2 раза в неделю по 1 часу в соответствии с утвержденным расписанием.

Уровень освоения программы – базовый.

Цели и задачи программы

Основными целями являются:

- научить обучающихся ориентироваться и продуктивно действовать в информационном интернет-пространстве, используя для достижения своих целей создаваемые web-ресурсы;
- сформировать у школьников целостное представление об информационной картине мира средствами Всемирной паутины, научить их способам представления информации в сети Интернет;
- познакомить обучающихся со способами научно-технического мышления и деятельности, направленными на самостоятельное творческое познание и исследование информационной части сетевого пространства;
- реализовать способности учеников в ходе проектирования и конструирования сайтов;
- сформировать элементы информационной и телекоммуникационной компетенций по отношению к знаниям, умениям и опыту конструирования.

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

Обучающиеся должны овладеть *основами компьютерной графики*, а именно должны **знать**:

- 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.

В результате освоения *практической части* курса обучающиеся должны **уметь:**

- 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.

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 PowerPoit	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	

Содержание программы

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, чувствование, осмысление. Содержание программы построено по спирали и на каждом витке усложняется и расширяется рассматриваемые вопросы, понятия, проблемы.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, чувствования.

Блок «Компьютерная графика» (22 часа)

Дело не в том, чтобы научиться рисовать, а в том, чтобы научиться мыслить.

Стендаль

Цель:

- заинтересовать учащихся, 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.

Задачи:

- Познакомить учащихся с видами и основными понятиями компьютерной графики.
- Исследовать достоинства и недостатки растрового изображения.
- Познакомить учащихся 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 учащихся с некоторыми правилами компьютерного дизайна.
- Развивать способности учащихся к информатике.
- Предоставить учащимся возможность проанализировать их способности в области информатики и информационных технологий.

Место блока

Блок ориентирован на подготовку учащихся к конкурсу и рассчитан на 22 академических часа. 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.

Раздел «Paint, Gimp, Painter Net»

Содержание раздела:

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.

Раздел «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.

Темы проектов:

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

Блок Создание презентаций PowerPoint (22 часа)

Блок 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 учащегося с принципами организации и работы в PowerPoint.

Блок 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.

Цели:

- 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.

Учащиеся 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.

Содержание раздела:

Занятие 1. Назначение и основные элементы программы PowerPoint

Занятие 2. Слайд и его оформление.

Занятие 3. Шаблоны

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

Блок «Создание видеороликов» (28 часов)

Место блока

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

Цель: создание, монтирование и распространение любительских фильмов с помощью цифровой видеокамеры

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 видеопереходы между клипами.
- познакомить с импортированием музыкального сопровождения, звуковых эффектов и закадрового комментария.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ занятия	Наименование темы	Кол-во часов	Дата проведения		Форма занятия	Форма контроля
			по плану	факт		
1	Техника безопасности и организация рабочего места	1			Лекция	Устный опрос
Блок «Компьютерная графика» (22 часа)						
2	Введение в компьютерную графику. Редакторы.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
3	Графический редактор Paint, Gimp, Painter Net.				Лекция Практическая работа	Практическое задание
4	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание

	Инструменты.					
5	Инструмент графические объекты.	1			Работа в парах	Практическое задание
6	Инструменты Кисть, Заливка.	1			Работа в парах	Практическое задание
7	Копирование и вставка, поворот объекта	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
8	Работа с фрагментами рисунка.	1			Работа в парах	Практическое задание
9	Рисование орнаментов. Подписывание рисунков.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
10	Особенности редактора Gimp	1			Лекция	Устный опрос
11	Особенности редактора Gimp Инструменты.	1			Лекция	Устный опрос
12	Создание проекта.	1			Практическая работа	Практическое задание
13	Разработка собственных индивидуальных или групповых проектов.	1			Практическая работа	Практическое задание
14	Разработка и выполнение творческих работ.	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
15	Введение в компьютерную графику. Сканирование.				Лекция Практическая работа	Практическое задание
16	Графический редактор Adobe Photoshop.	1			Лекция	Устный опрос
17	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты сплошной заливки.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
18	Изобразительные слои. Работа со “слоистыми” изображениями.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
19	Основные виды фильтров и способы их применения.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
20	Основные средства и принципы композиции. Фотомонтаж.	1			Лекция Практическая работа	Практическое задание
21	Создание проекта.	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
22	Разработка собственных	1			Выполнение	Практическое

	индивидуальных или групповых проектов.				творческих работ	е задание
23	Выполнение проекта	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
Блок Создание презентаций PowerPoint (22 часа)						
24	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	1			Лекция Работа в парах	Устный опрос
25	Слайд и его оформление.	1			Практическая работа	Практическое задание
26	Шаблоны				Лекция, практикум	Практическое задание
27	Выбор и вставка объектов в слайд	1			Лекция, практикум	Практическое задание
28	Работа с ссылками				Лекция, практикум	Практическое задание
29	Настройка анимации (Добавление музыки в презентацию)	1			Лекция, практикум	Практическое задание
30	Настройка анимации. Работа с видео	1			Лекция, практикум	Практическое задание
31	Настройка анимации. Работа с видео	1			Лекция, практикум	Практическое задание
32	Настройка анимации	1			Лекция, практикум	Практическое задание
33	Триггеры	1			Лекция, практикум	Практическое задание
34	Создание анимации с триггерами	1			Лекция, практикум	Практическое задание
35	Переходы и их настройка	1			Практикум	Практическое задание
36	Переходы и их настройка				Практикум	Практическое задание
37	Требования к оформлению и демонстрации презентаций	1			Лекция	Устный опрос
38	Разработка групповых проектов.	1			Практическая работа	Практическое задание
39	Выполнение проекта	1			Практическая работа	Практическое задание
40	Выполнение проекта	1			Практическая работа	Практическое задание
41	Создание собственной презентации	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание

42	Создание собственной презентации	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
43	Создание собственной презентации	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
44	Создание собственной презентации	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
45	Создание собственной презентации	1			Выполнение творческих работ	Защита проектов
Блок «Создание видеороликов» (27 часов)						
46-47	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	2			Лекция	Устный опрос
48-50	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	3			Практическая работа	Практическое задание
51-52	Создание видеоклипов	2			Лекция	Устный опрос
53-55	Создание видеоклипов	3			Практическая работа	Практическое задание
56-57	Видеопереходы	2			Лекция	Устный опрос
58-60	Видеопереходы	3			Практическая работа	Практическое задание
61-62	Добавление файлов в видеоролик	2			Лекция	Устный опрос
63-65	Добавление файлов в видеоролик	3			Практическая работа	Практическое задание
66-67	Создание видеоролика на заданную тему	2			Лекция	Устный опрос
68-70	Создание видеоролика на заданную тему	3			Выполнение творческих работ	Практическое задание
71	Презентация своего видеоролика	1			Выполнение творческих работ	Практическое задание
72	Итоговый контроль	1			Выполнение творческих работ	Защита проектов

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

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

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.

Информационное обеспечение

Методические материалы

В качестве форм занятий по данной программе предполагаются лекции, беседы, объяснение нового материала, демонстрация примеров работ, комбинированные занятия, состоящие из теории и практики, показ приемов работы инструментами, самостоятельная тренировочная работа за компьютером, практические учебные занятия.

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса.

- Беседа
- Лекция
- Объяснение материала
- Метод демонстрации
- Конспектирование основного теоретического материала
- Комбинированные теоретически-практические занятия

- Самостоятельная практическая работа за компьютером

Формы аттестации и оценочные материалы

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 не только педагог будет получать всестороннюю информацию о внешних образовательных продуктах и об изменении внутренних личностных качеств и свойств учащихся (активизация способности к анализу или синтезу, усиление логической обоснованности и др.), но 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.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка ребенка.			
1.1. Теоретические знания (по основным разделам тематического учебного 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	Соответствие	Минимальный уровень	1

<p>умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p>	<p>практических умений и навыков программным требованиям</p>	<p>(ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);</p> <p>Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2);</p> <p>Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).</p>	<p>5</p> <p>10</p>
<p>2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением</p>	<p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>Минимальный уровень умений (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием);</p> <p>Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);</p> <p>Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>
<p>2.3. Творческие навыки</p>	<p>Креативность в выполнении практических заданий</p>	<p>Начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);</p> <p>Репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца);</p>	<p>1</p> <p>5</p>

		Творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества).	10
ВЫВОД:	Уровень практической подготовки	Низкий Средний Высокий	3-10 11-22 23-30
3.Общеучебные умения и навыки ребенка.			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1
3.1.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу		Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	5
		Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает любых трудностей).	10
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднений при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1
		Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);	5
		Максимальный уровень	

		(работает с литературой самостоятельно, не испытывает любых трудностей).	10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения 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 с литературой самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	1 5 10
3.2. Учебно-коммуникативные умения:	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<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>	1 5 10

<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 затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1 5 10</p>
<p>3.2.2. Умение выступать перед аудиторией полемику, участвовать в дискуссии</p>	<p>Самостоятельность в построении дискуссионного выступления. логика в построении доказательств</p>	<p>Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей); Максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает любых трудностей).</p>	<p>1 5 10</p>
<p>3.3. Учебно-организационные умения и навыки:</p> <p>3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к</p>	<p>Минимальный уровень (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности,</p>	<p>1</p>

	деятельности и убирать его за собой	предусмотренных программой 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 программе	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

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 и родителей

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. Как перейти с компьютером на ТЫ. Творческие проекты и оригинальные решения - "ЗАО Издательский Дом Ридерз Дайджест", 2008.
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
(<http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>)
7. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов
(<http://school-collection.edu.ru/>)

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>

Электронные пособия

1. «Информатики для 5-7 классов» под редакцией Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой и Л.П. Панкратовой издательства БИНОМ, Лаборатория знаний, М. 2012-2013 DVD
2. Мир информатики 1-2 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия
3. Мир информатики 3-4 год обучения: Комплекс компьютерных программ Медиатека Кирилла и Мефодия