

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА

*Рассмотрено
на педагогическом совете
протокол № 1
от « 31 » августа 2020 года*



*Утверждаю
Директор МБОУ ДО ДДТ
О.В. Гончарова
от « 31 » августа 2020 года*

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
по компьютерным технологиям**

«КОМПЬЮТЕР И МЫ»

техническая направленность

**возраст обучающихся 12 - 13 лет
срок реализации – 3 года**

Автор – составитель:
Терещенко Евгений Александрович
педагог дополнительного образования

ст. Тацинская
2020 год

Паспорт образовательной программы

Наименование ОП	«КОМПЬЮТЕР и МЫ»
Сведения об авторе	Ф.И.О. Терещенко Евгений Александрович
	Место работы: МБОУ ДО ДДТ пер. Пионерский, д. 23
	Адрес: ст. Тацинская, ул. Октябрьская, 37 Телефон: 8-928-628-62-55
	Должность: педагог дополнительного образования
Участие в конкурсах авторских ОП	
Направленность ОП	техническая
Возраст обучающихся	13 – 15 лет
Срок реализации ОП	3 года
Нормативно-правовая база	<p>Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. 07.05.2013 г.) «Об образовании в РФ» «Конвенция о правах ребенка» ратифицирована Постановлением Верховного Совета СССР от 13.06.1990 года №1559-1</p> <p>Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»</p> <p>Распоряжение Правительства РФ от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»</p> <p>Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14» санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»</p>
Год разработки и редактирование ОП	2014 год – разработка программы
	Ежегодное редактирование программы

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютер и мы» - *техническая*.

Предметом изучения являются методы использования информационных технологий в практической и повседневной жизни.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, стали интеллектуально емкими, так как компьютер активно проник во все сферы жизни общества. Культура общения с ИКТ становится необходимой частью общей грамотности, а такие умения необходимы сегодня каждому человеку. Отсюда возникает необходимость формирования психологической и практической готовности обучающихся к успешной реализации достижений информационного мира.

Новизна программы состоит в том, что обучение строится на основе организации исследовательской деятельности на занятиях, поэтапном формировании универсальных учебных навыков у обучающихся.

Актуальность программы ориентирована на большой объем практических и творческих работ с использованием компьютера, обучение ведется с соблюдением единой терминологии и обозначениями, учитываются профиль и направление предмета.

Педагогическая целесообразность образовательной программы направлена на подготовку обучающихся к жизни в современном информационном пространстве, с дальнейшим применением их знаний, умений и навыков в будущей профессии, при поступлении или обучении в других учебных заведениях, стать конкурентоспособным на рынке труда.

Данная программа знакомит обучающихся с миром компьютерных технологий, позволяет показать применение полученных знаний в различных

направлениях информационного пространства. В то же время, остается еще много не раскрытых вопросов, которые возникают у детей в процессе работ, и заставляют их думать, использовать дополнительные информационные источники, обращаться к справочникам, задавать вопросы педагогу.

Обучающиеся самостоятельно анализируют, передают информацию, переводят из исходной системы в другую (текст, карта, таблица, схема); участвуют в обсуждении проблем, формулируют собственную позицию по обсуждаемым вопросам; публично представляют результаты своей работы, отбирая адекватные формы и методы презентации.

Таким образом, развивается способность самостоятельно добывать знание, формируются исследовательские компетентности обучающихся и потребность в дальнейшем саморазвитии и реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации каждого человека в современном обществе.

Данная программа ставит своими задачами раскрыть перед обучающимся мир компьютерных технологий как средство творческого самовыражения.

В процессе обучения проводятся корректировки сложности заданий и внесение изменений в программу, исходя из опыта обучающихся и степени усвоения ими материала.

Индивидуальная работа реализуется в ходе групповых и индивидуальных занятий, а так же в процессе самостоятельной работы в случае одаренности обучающегося.

13% учебного времени отводится изучению регионального компонента.

Цель программы:

Формирование универсальных умений, навыков у обучающихся информационного характера при организации творческой, поисковой и исследовательской деятельности на занятиях.

Задачи

обучающие:

- развитие интеллектуальных, творческих, информационно-коммуникативных качеств личности, логического мышления, познавательного интереса;
- развитие умений выступать перед аудиторией, презентовать результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- создание условий для самоопределения учащихся в профессиональном выборе;
- создание условий для развития духовно-нравственной личности;

развивающие:

- формирование самостоятельного мышления, практических умений воплощать свои творческие идеи посредством информационной деятельности на занятиях;

- формирование мотивов к познавательной и творческой деятельности, глубоких и прочных знаний на основе развития интереса к изучаемому курсу;

воспитательные:

- создание благоприятных условий для формирования детского коллектива как средства развития личности;
- развитие умений и навыков продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками, взрослыми.

Формы и режим занятий.

1,2,3 годы обучения – программа рассчитана на 216 часов - 3 занятия в неделю по 2 учебных часа.

Общий объем времени по плану определен количеством рабочих недель в учебном году: 36 недель.

Основной формой обучения является занятие. Приоритетными методами его организации служат практические, поисково-творческие.

Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

демонстрационной - работу на компьютере выполняет педагог, а учащиеся наблюдают;

фронтальной - синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога;

индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учащихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

групповой - выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий. Учащимся предоставляется возможность построить свою деятельность на основе принципа взаимопомощи, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Для реализации данной программы используются следующие методы:

- словесные - беседа, рассказ, лекции;
- наглядные - дидактические карточки, слайдовые презентации;
- практические - выполнение упражнений, лабораторных и практических работ, работа за компьютером.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности:

По окончании обучения обучающиеся будут демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и компьютерной техникой и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

К концу обучения по программе обучающиеся будут знать:

- общие сведения о текстовом редакторе MS OfficeWord, панель инструментов;
- понятия табличного редактора MS OfficeExcel;
- понятия и структуру MS OfficePowerPoint, панель инструментов;
- порядок работы в программе MS OfficePublisher;
- инструменты и рабочую область Photoshop;

уметь:

- кодировать информацию;
- пользоваться периферийными устройствами компьютера;
- работать с файлами и папками операционной системы, выполнять операции с файловой структурой;
- пользоваться приемами с текстом документа;
- создавать таблицы, диаграммы и графические объекты в MS OfficeWord;
- проектировать базу данных, работать с запросами и формами;
- работать с презентациями;
- создавать публикации;
- корректировать фотографии в программе Photoshop.

I. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	РАЗДЕЛЫ	Года обучения		
		1 год	2 год	3 год
1	Вводное занятие	2	2	2
2	Информационные технологии и системы	24	24	24
3	Компьютер наш верный друг	26	26	20
4	Устройство персонального компьютера	26	20	20
5	Основы работы с операционной системой	24	22	20
6	Стандартные программы операционной системы и работа с ними	24	24	20
7	Компьютерные сети, интернет	20	22	24
8	Игровые обучающие и развивающие программы	12	16	16
9	Основы программирования	22	20	24
10	Алгоритмы и создание презентаций	22	22	20
11	Цифровая фотография - «Будущее наступило»	12	16	24
12	Итоговое занятие	2	2	2
ИТОГО:		216	216	216

Учебно-тематический план 1 года обучения

№ п/п	Разделы и темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Диагностика ЗУНов и воспитанности обучающихся	2	1	1
2	Информационные технологии и системы	24	10	14
2.1	История развития вычислительной техники	2	1	1
2.2	Основные компоненты компьютера	2	1	1
2.3	Центральные и периферийные устройство компьютера.	2	1	1
2.4	Устройство компьютера: тест	2	1	1
2.5	Печать на клавиатурных тренажерах	2	0	2
2.6	Расчёт единиц измерения данных	2	1	1
2.7	Информационные системы	2	1	1
2.8	Информационные технологии	2	0	2
2.9	Информация и данные	2	1	1
2.10	Устройство ввода и вывода	2	1	1
2.11	Единицы измерения и хранения данных	2	1	1
2.12	Кодирование информации	2	1	1
3	Компьютер – наш верный друг	26	1	25
3.1	Компьютерный тренажер на клавиатуре: буквы а б о в г л ы д ф з я	2	1	1
3.2	Компьютерный тренажер на клавиатуре: буквы ж п р г у н к е ъ ю х э ъ	2	0	2
3.3	Компьютерный тренажер на клавиатуре	2	0	2

	буквы: м ь и т у ш с э ц щ ч й			
3.4	Компьютерный тренажер: цифры 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	2	0	2
3.5	Компьютерный тренажер: цифры 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	2	0	2
3.6	Компьютерный тренажер: цифры от 20 до 50	2	0	2
3.7	Компьютерный тренажер цифры: от 60 до 100	2	0	2
3.8	Компьютерный тренажер: заглавные буквы А В З Ж И Б Г Е Д	2	0	2
3.9	Компьютерный тренажер: заглавные буквы К Р Т У М П С О Л Н	2	0	2
3.10	Компьютерный тренажер: заглавные буквы: Х Ф Ч Ш Ц Щ Э Ю Я	2	0	2
3.11	Компьютерный тренажер: печать всех букв и цифр	2	0	2
3.12	Компьютерный тренажер: печать всех цифр	2	0	2
3.13	Компьютерный тренажер: печать всех букв	2	0	2
4	Устройство персонального компьютера	26	9	17
4.1	Клавиатура. Процессор. Память	2	1	1
4.2	Гимнастика для рук. Работа на клавиатуре	2	0	2
4.3	Работа на клавиатуре	2	0	2
4.4	Базовая конфигурация компьютера	2	1	1
4.5	Составление конфигурация персонального компьютера	2	0	2
4.6	Системы, расположенные на материнской плате.	2	1	1
4.7	Внутренние устройства системного блока.	2	1	1
4.8	Создание файлов и папок операционной системы.	2	1	1
4.9	Рабочий стол, управление мышью, значки и ярлыки объектов	2	0	2
4.10	Копирование, перемещение, переименова- ние и удаление файлов и папок	2	1	1
4.11	Периферийные устройства ПК.	2	1	1
4.12	Настройка элементов оформления Windows XP	2	1	1
4.13	Программное обеспечение ПК.	2	1	1
5	Основы работы с операционной системой	24	9	15
5.1	Понятие, назначение и загрузка ОС.	2	1	1
5.2	Назначение и загрузка операционной системы	2	1	1
5.3	Просмотр папки, окно папки, структура окна	2	1	1
5.4	Определение видов информации	2	1	1

5.5	Файлы и папки Windows XP	2	1	1
5.6	Разработка проектов в программе MikrosoftPublisher	2	1	1
5.7	Создание фонов и работа с картинками	2	0	2
5.8	Создание буклетов в программе MikrosoftPublisher	2	1	1
5.9	Технология обработки текстовой информации	2	1	1
5.10	Набор текста и форматирование	2	0	2
5.11	Основные понятия компьютерной графики	2	1	1
5.12	Свободное рисование	2	0	2
6	Стандартные программы операционной системы и работа с ними	24	7	17
6.1	Файлы и папки операционной системы.	2	1	1
6.2	Основные объекты и приёмы управления ОС	2	1	1
6.3	Операции с файловой структурой.	2	0	2
6.4	Настройка элементов управления ОС.	2	0	2
6.5	Текстовый редактор Блокнот и работа с ним	2	1	1
6.6	Подключение периферийных устройств к компьютеру	2	0	2
6.7	Запуск программ и открытие документов, создание папок	2	0	2
6.8	Практические работы с редактором и калькулятором	2	1	1
6.9	Калькулятор и работа с ним	2	1	1
6.10	Графический редактор Paint, его основные понятия	2	1	1
6.11	Создание изображений в графическом редакторе Paint	2	1	1
6.12	Настройка фона и заставки рабочего стола	2	0	2
7	Компьютерные сети, Интернет	20	10	10
7.1	История создания и развития информационных ресурсов	2	1	1
7.2	Компьютерные вычислительные сети.	2	1	1
7.3	Сеть Интернет, её основные протоколы и службы	2	1	1
7.4	Классификация сетей по топологии	2	1	1
7.5	Способы подключения к сети Интернет	2	1	1
7.6	Выход в интернет. Обзор провайдеров	2	1	1
7.7	Правила и приемы компьютерной игры	2	1	1
7.8	Вирусы и антивирусные программы.	2	1	1
7.9	История создания электронной почты	2	1	1
7.10	Скачивание с интернета картинок, рисунков	2	1	1
8	Игровые обучающие и развивающие программы	12	2	10
8.1	Знакомство с понятиями: компьютерная	2	1	1

	игра, виды игр.			
8.2	Правила и приемы компьютерной игры.	2	1	1
8.3	Логические компьютерные игры	2	0	2
8.4	Развивающие компьютерные игры	2	0	2
8.5	Компьютерные игры на сообразительность	2	0	2
8.6	Практическая работа: компьютерные игры	2	0	2
9	Основы программирования	22	4	18
9.1	Алгоритм, структура и свойства алгоритма.	2	1	1
9.2	Работа с блок-схемами	2	1	1
9.3	Программирование на алгоритмическом языке QBasic.	2	1	1
9.4	Работа с командами оператора QBasic	2	0	2
9.5	Работа в программе Noobster для создания игр	2	0	2
9.6	Игровые обучающие программы	2	1	1
9.7	Игровые развивающие программы	2	0	2
9.8	Создание портфолио обучающихся	2	0	2
9.9	Программа для обработки растровой графики	2	0	2
9.10	Создание проектов открыток	2	0	2
9.11	Создание проектов календарей	2	0	2
10	Алгоритмы и создание презентаций	22	3	19
10.1	Понятие презентации	2	1	1
10.2	Этапы создания презентаций	2	1	1
10.3	Алгоритм создания презентаций:	2	1	1
10.4	Алгоритм создания презентаций: запуск	2	0	2
10.5	Алгоритм создания презентаций: ввод текста	2	0	2
10.6	Алгоритм создания презентаций: вставка слайдов	2	0	2
10.7	Алгоритм создания презентаций: оформление слайдов	2	0	2
10.8	Алгоритм создания презентаций использование шаблонов	2	0	2
10.9	Алгоритм создания презентаций оформления	2	0	2
10.10	Алгоритм создания презентаций цветовые схемы	2	0	2
10.11	Алгоритм создания презентаций изменение фоновой заливки	2	0	2
11	Цифровая фотография – «Будущее наступило»	12	6	6
11.1	Фотоплёнка и пиксели	2	1	1
11.2	Рисование рисунков в пикселях в программе PAINT	2	1	1
11.3	Техника и основные приёмы цифровой фотосъёмки	2	1	1
11.4	Зашифрованные фотографии	2	1	1

11.5	Портретная и пейзажная фотосъёмка	2	1	1
11.6	Особенности съёмки детей, семейных праздников, в походах.	2	1	1
12	Итоговое занятие	2	1	1
	ИТОГО:	216	63	153

К концу обучения 1 года обучения обучающиеся будут знать:

- единицы измерения информации;
- внутренние и внешние устройства компьютера;
- назначение операционной системы;

уметь:

- самостоятельно работать с программами и устройствами компьютера;
- пользоваться программами Блокнот и Paint;
- подключаться к сети Интернет;
- работать с блок-схемами, на алгоритмическом языке.

Учебно-тематический план 2 года обучения

№ п/п	Раздел и темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Диагностика ЗУНов и воспитанности обучающихся	2	1	1
2	Информационные технологии и системы	12	3	9
2.1	Общие сведения о текстовом редакторе MicrosoftOfficeWord.	4	2	2
2.2	Приёмы работы с текстами	2	0	2
2.3	Создание таблиц в MicrosoftOfficeWord	2	0	2
2.4	Создание диаграмм в MicrosoftOfficeWord.	2	1	1
2.5	Создание графических объектов в MicrosoftOfficeWord.	2	0	2
3	Компьютер - наш верный друг	32	6	26
3.1	Создание данных средствами электронных таблиц Microsoft Office Excel	10	2	8
3.2	Основные понятия табличного редактора	4	0	4
3.3	Функциональные возможности табличного редактора.	6	2	4
3.4	Приёмы работы с таблицами.	6	2	4
3.5	Расчёты и итоговые вычисления в таблицах	6	0	6
4	Устройство персонального компьютера	26	5	21
4.1	Основные понятия и структура баз данных.	2	1	1
4.2	Виды информации. Определение видов информации.	2	0	2

4.3	Технология обработки текстовой информации.	2	0	5
4.4	Текстовый редактор Word	4	0	4
4.5	Проектирование базы данных	4	1	3
4.6	Работа с таблицами, запросами и формами	4	1	3
4.7	Работа с базой данных Microsoft OfficeAccess	4	2	2
4.8	Практическая работа «Набор текста и форматирование»	4	0	4
5	Основы работы с операционной системой	30	3	27
5.1	Технология обработки текстовой информации	4	1	3
5.2	Набор текста и форматирование	4	1	3
5.3	Просмотр web страниц в интернете	4	0	4
5.4	Каких размеров изображений и картинок нужно скачивать?	4	0	4
5.5	Скачивание с интернета картинок, рамок	4	0	4
5.6	История создания электронной почты	4	0	4
5.7	Основные понятия компьютерной графики	4	1	4
5.8	Свободное рисование	2	0	2
6	Стандартные программы операционной системы и работа с ними	26	4	22
6.1	Общие сведения о Microsoft Office Publisher	4	1	3
6.2	Порядок работы в программе Microsoft OfficePublisher	4	1	3
6.3	Работа с публикациями Microsoft Office Publisher	6	1	5
6.4	Создание публикаций, буклетов	12	1	11
7	Компьютерные сети, интернет	20	3	17
7.1	Классификация сетей по топологии	2	1	1
7.2	Способы подключения к сети Интернет	2	0	2
7.3	Выход в интернет	4	1	3
	Обзор провайдеров	2	0	2
7.4	Правила и приемы компьютерной игры	4	0	4
7.5	Вирусы и антивирусные программы.	2	1	1
7.6	История создания электронной почты	4	0	4
8	Игровые обучающие и развивающие программы	16	1	15
8.3	Логические компьютерные игры	4	1	3
8.4	Развивающие компьютерные игры	4	0	4
8.5	Компьютерные игры на сообразительность	4	0	4
8.6	Практическая работа: компьютерные игры	4	0	4
9	Основы программирования	12	2	10
9.2	Работа с блок-схемами	2	0	2
9.3	Программирование на алгоритмическом языке QBASIC.	4	1	3

9.4	Работа с командами оператора QBasic	2	0	2
9.5	Работа в программе Noobster для создания игр	4	1	3
10	Алгоритмы и создание презентаций	22	3	19
10.1	Приемы работы с презентациями	4	1	3
10.2	Работа с презентациями Microsoft Office Power Point	4	1	3
10.3	Алгоритм создания презентаций: вставка слайдов	4	0	4
10.4	Алгоритм создания презентаций: оформление слайдов	4	0	4
10.5	Алгоритм создания презентаций использование шаблонов	4	1	3
10.6	Алгоритм создания презентаций оформления	2	0	2
11	Цифровая фотография – «Будущее наступило»	16	4	12
11.1	Общие сведения о программе Photoshop	2	1	1
11.2	Назначение и возможности программы AdobePhotoshop	2	0	2
11.3	Сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации	2	1	1
11.4	Инструменты и рабочая область Photoshop	2	1	1
11.5	Работа с графическим редактором Photoshop	2	1	1
11.6	Практические занятия по способам коррективировки экспозиции.	2	0	2
11.7	Портретная и пейзажная фотосъемка	2	0	2
11.8	Устройства ввода и вывода изображений	2	0	2
12	Итоговое занятие	2	1	1
ИТОГО:		216	34	182

К концу обучения 2 года обучения обучающиеся будут знать:

- возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;
- различные форматы документов точечных рисунков;
- назначение инструментов, панелей и палитр, правила выбора инструмента или команды меню программы AdobePhotoshop;
- виды и особенности использования инструментов ретуширования изображения.

- способы повышения резкости изображения, осветления и затемнения фрагментов изображения.
- особенности формирования многослойных изображений;

уметь:

- следовать требованиям техники безопасности, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- определять способ представления графической информации для решения конкретной задачи;
- создавать графические документы и задавать их параметры, сохранять документы в различных форматах, копировать информацию из одного документа в другой;
- выбирать и использовать основные инструменты графического редактора для создания и обработки простейших изображений;
- применять возможности программы Adobe Photoshop для создания фотоколлажей.

Учебно-тематический план 3 года обучения

№ п/п	Разделы и темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Диагностика ЗУНов и воспитанности обучающихся	2	1	1
2	Информационные технологии и системы	24	3	21
2.1	Центральные и периферийные устройство компьютера. Тест	4	1	3
2.2	Исторические факты. Боевые подвиги казачества	4	2	2
2.3	Практикум на клавиатуре	4	0	4
2.4	Клавиатурный тренажер: компьютерный тест	4	0	4
2.5	Клавиатурный тренажер: выбирать и загружать нужную программу.	4	0	4
2.6	Приёмы работы с таблицами. Расчёты и итоговые вычисления в таблицах.	4	0	4
3	Компьютер – наш верный друг	20	6	14
3.1	Центральные и периферийные устройство компьютера. Тест	2	1	1
3.2	Теоретические основы компьютерной графики	2	1	1
3.3	Единицы измерения информации и скорости передачи информации	2	1	1

3.4	Тестирование соединения с Интернетом.	2	1	1
3.5	Устройства ввода и вывода изображений	2	0	2
3.6	Режимы работы с выделенными областями	2	0	2
3.7	Создание графических документов	2	0	2
3.8	Сохранение документов в различных форматах	2	0	2
3.9	Управление окном просмотра документа	2	1	1
3.10	Определение физического размера изображения по заданному размеру	2	1	1
4	Устройство персонального компьютера	20	1	19
4.1	Настройка яркости и контрастности изображения	2	0	2
4.2	Настройка цветового баланса изображения	2	0	2
4.3	Изменение размеров изображения	2	0	2
4.4	Кадрирование изображения	2	0	2
4.5	Осуществление цветовой коррекции	2	0	2
4.6	Перемещение и изменение границ выделения	2	0	2
4.7	Преобразование выделенной области	2	0	2
4.8	Сохранение выделенной области в каналах	2	0	2
4.9	Редактирование введённых текстов	4	1	3
5	Основы работы с операционной системой	20	4	16
5.1	Понятие «Информационная грамотность»	2	1	1
5.2	Основы работы с цветами: сведения о цвете	4	1	3
5.3	Изменение размера изображения в пикселях	2	0	2
5.4	Основные цветовые модели пространства и режимы	4	0	4
5.5	Импорт изображений из цифровых камер и сканеров	4	1	3
5.6	Применение автоматической коррекции	4	1	3
6	Стандартные программы операционной системы и работа с ними	20	4	16
6.1	Интерфейс программы Adobe	2	1	1
6.2	Векторная и растровая графика.	2	0	2
6.3	Назначение и возможности программы Adobe Photoshop.	2	1	1
6.4	Рисование мультфильма в программе Paint	2	1	1
6.5	Меню палитр, инструменты для рисования	2	0	2
6.6	Основные понятия программы Microsoft Publisher	2	1	1
6.7	Поиск и применение шаблонов	2	0	2
6.8	Вставка и обрезка изображений	2	0	2
6.9	Вставка рисунка, фона, цвета, фотографии	2	0	2

6.10	Вставка рамки, текстового поля	2	0	2
7	Компьютерные сети, интернет	24	6	18
7.1	Компьютерные телекоммуникации	4	1	3
7.2	Виды компьютерных сетей и ресурсов Интернет	4	1	3
7.3	Классификация услуг, предоставляемых компьютерными сетями	4	1	3
7.4	Требование к аппаратной части, способы соединения с Интернет	4	1	3
7.5	Единицы измерения информации и скорости передачи информации.	2	1	1
7.6	Создание электронной почты	4	0	4
7.7	Тестирование соединения с Интернетом	2	1	1
8	Игровые обучающие и развивающие программы	16	4	12
8.1	Знакомство с понятиями: компьютерная игра	2	1	1
8.2	Правила и приемы компьютерных игр	2	1	1
8.3	Работа в программе Noobster для создания игр	4	1	3
8.4	Составление собственной компьютерной игры в программе Noobster	4	1	3
8.5	Создание собственного ролика	4	0	4
9	Основы программирования	24	4	20
9.1	Алгоритм, структура и свойства алгоритма	2	0	2
9.2	Работа с блок-схемами	4	1	3
9.3	Программирование на алгоритмическом языке	2	0	2
9.4	Работа с командами оператора QBasic	4	1	3
9.5	Работа в программе Noobster для создания игр	4	1	3
9.6	Игровые обучающие программы	2	0	2
9.7	Игровые развивающие программы	2	0	2
9.8	Создание портфолио обучающихся	4	1	3
10	Алгоритмы и создание презентаций	20	1	19
10.1	Программа PowerPoind , ее назначение	4	1	3
10.2	Структура MS OfficePowerPoint и панель инструментов	4	0	4
10.3	Вставка таблиц, диаграмм	4	0	4
10.4	Вставка выделенного текста	4	0	4
10.5	Создание макета для презентации	4	0	4
11	Цифровая фотография – «Будущее наступило»	24	5	19
11.1	Теоретические основы компьютерной графики.	2	1	1

11.2	Инструменты выделения: прямоугольные, квадратные	2	1	1
11.3	Инструменты выделения: овальные, круглые	2	0	2
11.4	Инструмент рамка. Создание рамки изображения	2	0	2
11.5	Перемещение рамки выделения по ходу ее создания	2	0	2
11.6	Выделение от центральной точки	2	0	2
11.7	Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо.	2	1	1
11.8	Выбор цветов в палитре инструментов	2	1	1
11.9	Цветокоррекция при помощи команды «Уровни»	2	0	2
11.10	Контраст, цветовой тон и насыщенность.	2	0	2
11.11	Коррекция цвета и тональности при помощи кривых	2	0	2
11.12	Общие сведения о слоях. Изменение порядка слоев.	2	1	1
12	Итоговое занятие	2	1	1
ИТОГО:		216	40	176

К концу третьего года обучения обучающиеся будут

знать:

- понятия и структуру MS Office PowerPoint;
- порядок работы в программе MS Office Publisher;
- инструменты и рабочую область Photoshop;
- способы работы с инструментами, предназначенными для выделения областей,
- способы изменения границ выделения, виды и возможности преобразований выделенной области;
- способы представления изображения для различных устройств;
- команды пункта меню «Изображение»

уметь:

- работать в программе Adobe Photoshop создавать индивидуальные фотографии;
- создавать оригинальные открытки к различным праздникам;
- календари настенные, календари пирамидки и настольные календари;
- создавать портфолио;
- создавать рисунки компьютерная графика;
- создавать фотоколлажи
- работать с презентациями;

- создавать публикации.

II. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Компьютерная грамотность – это не только набор навыков практических действий, но и понимание смысла этих действий. Взаимосвязь двух сторон обучения, теории и практики, способствует развитию знаний, умений и навыков на занятиях дополнительного образования и формирует устойчивый интерес к овладению компьютерной грамотностью. Поэтому в связи с поставленными задачами и имеющимся оборудованием программа реализуется в виде теоретических, теоретико-практических и практических занятий.

Теоретические занятия проводятся в форме рассказа, объяснения, беседы, виртуальной экскурсии, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ). На теоретических занятиях вводятся основные понятия по изучаемому разделу, разъясняется их смысл и содержание.

Теоретико-практические занятия проводятся в течение всего учебного года, чередуясь с теоретическими. Целью таких занятий является закрепление знаний и умений обучающихся, а также проверка текущей успеваемости. При этом обучающиеся учатся объяснять сущность изучаемого понятия с иллюстрацией на конкретных примерах; определять возможность применения изученного материала; использовать полученные теоретические сведения для решения конкретных практических задач. Теоретико-практические занятия проводятся в форме практических работ в сочетании с теорией – это лабораторные и практические работы, анализ ошибок и поиск путей их

устранения, экскурсия, познавательные, ролевые и деловые игры, конкурсы, викторины. На занятиях используются: Интернет-ресурсы, мультимедийные презентации, описания практических и лабораторных работ, карточки с заданиями, структурно-логические схемы.

Практические занятия проводятся в форме практикумов, лабораторных работ, творческих мастерских, ролевых деловых игр и др.

Занятие должно проходить в атмосфере конструктивного взаимодействия, должен присутствовать постоянный анализ собственной деятельности, учащиеся постоянно должны получать консультации преподавателя. Обязательно должно присутствовать обсуждение итогов занятия. Занятия в детском объединении строятся с учетом индивидуальных особенностей развития каждого обучающегося. Также учитывается наличие, или отсутствие начальных навыков работы с компьютером, а также наличие, или отсутствие у обучающегося своего домашнего ПК.

Материально-техническое обеспечение.

Для реализации программы имеется компьютерный кабинет, оснащенный компьютерной техникой:

- ✓ персональные компьютеры;
- ✓ программное обеспечение (MS Word, Excel, Paint, Power Point, Publisher);
- ✓ возможность выхода в Интернет;
- ✓ принтер; мультимедийный проектор с экраном;
- ✓ таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами, учебные компьютерные программы и презентации.

III. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Берёзин С., Раков С. Интернет у вас дома. Изд. 2-е – СПб.: Санкт-Петербург, 2004. – 736 с.
2. Борланд Р. Эффективная работа с Microsoft Office Word. – СПб.: Питер, 2002. – 960 с., ил.
3. Гук М. Аппаратные средства РС: Энциклопедия. – СПб: Питер, 2004. – 816 с., ил.
4. Мураховский В. Сборка, настройка, апгрейд современного компьютера. – М.: Десс; Инфорком – Пресс, 2003. – 256 с.
5. Нильсен Дж. Microsoft Office Excel: Справочник. – СПб.: Питер, 2002. – 320 с.
6. Симонович С., Евсеев Г, Windows лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективным приемам работы с компьютером. – М.: АСТ – ПРЕСС, 2010.
7. Симонович С., Евсеев Г. Занимательный компьютер: Книга для детей, учителей и родителей. – М.: АСТ – ПРЕСС КНИГА, Информком – Пресс, 2002. – 368 с.
8. www.relcom.ru/computerlow
9. www.1septembre.ru