

Филiaal муниципального общеобразовательного учреждения
Романовская средняя общеобразовательная школа
р.п. Романовка Романовского района Саратовской области
имени полного кавалера орденов Славы И.В. Серещенко в п. Алексеевский
Центр образования естественнонаучной и технологической направленностей
«Точка роста»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического
совета школы
(Протокол от 30.08.2024г. № 1)



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«В мире компьютерных технологий»**

Направленность: техническая

Возраст детей: 9-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-разработчик:
Меринова Елена Александровна,
педагог дополнительного образования

п. Алексеевский, 2024 г.

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа «В мире компьютерных технологий» имеет техническую направленность.

Программа построена таким образом, чтобы заинтересовать обучающихся информационными технологиями и помочь найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации на компьютере. Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области компьютерного моделирования, анимации, видеомонтажа.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой. Программа разработана по запросу со стороны детей и их родителей на изучение компьютерной грамотности. Она позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество.

Новизна программы состоит в том, что в данной разработке предусматривается углубленное изучение темы «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации». Включено изучение методов построения анимационных изображений, ретуширования и восстановления изображений, а также компьютерные программы, с которыми обучающиеся работают:

1. Компьютерный тренажер;
2. Компьютерная программа Кирилла и Мефодия «Мир информатики»;
3. Программа Adobe PhotoshopCS5;
4. Компьютерная программа для рисования «Tux Paint»;
5. Программа для создания видеороликов «Movie Maker».

Программа является модифицированной, поскольку в ее основу положены следующие рабочие программы педагогов дополнительного образования:

Программа является модифицированной, поскольку в её основу положен опыт из следующих рабочих программ педагогов дополнительного образования:

1) Высоцкая К.П. «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир информатики»» (Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Центр детского творчества ст. Тацинская);

2) Беззубцева О.В. «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Юный информатик»» (Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного

образования «Центр детского творчества» города Сорочинска Оренбургской области).

Отличительные особенности программы

Данная программа отличается направленностью на изучение только одного программного обеспечения.

В программе предусмотрена **методология наставничества в форме «педагог - ученик»**, которая предполагает выявление и развитие способностей у детей в области технического творчества (создания на компьютере презентаций и рисунков), с последующей возможностью участия работ детей в конкурсах различного уровня. На первых занятиях по реализации программы предполагается формирование группы «наставник-наставляемые», затем планирование основного процесса работы в течение учебного года, разработка индивидуальных маршрутов.

Адресат программы: обучающиеся в возрасте от 9 до 14 лет.

Возрастные особенности детей 9-10 лет:

- энергичны, быстры в действии, настойчивы, инициативны;
- часты беспокойные состояния, дети нуждаются в постоянной деятельности;
- стремятся к большой мускульной активности;
- любят коллективные игры;
- шумны, спорят;
- боятся поражения, чувствительны к критике;
- интересы постоянно меняются;
- начинают осознавать нравственные нормы;
- пробуждается интерес и любопытство ко всему вокруг.

Возрастные особенности детей 11-12 лет.

Заметно проявляется стремление к самостоятельности и независимости, возникает интерес к собственной личности, формируется самооценка, развиваются абстрактные формы мышления. В этом возрасте ребята склонны к творческим и спортивным играм, где можно проверить волевые качества: выносливость, настойчивость, выдержку.

Возрастные особенности подростков 13-14 лет.

Складываются собственные моральные установки и требования, которые определяют характер взаимоотношений со старшими и сверстниками. Появляется способность противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования и утверждать то, что они сами считают несомненным и правильным. Они начинают обращать эти требования и к самим себе. Они способны сознательно добиваться поставленной цели, готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно преодолевая препятствия. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь, тем более она им нравится.

Количество учащихся: 10-12 человек.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 1 год.

Программа рассчитана на 144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа по 45 минут с 10-минутным перерывом.

В процессе проведения каждого занятия предусмотрено выполнение упражнений для глаз, а также упражнения для снятия позостатического напряжения.

Формы обучения

Очная, допускает сочетание с заочной формой в виде элементов дистанционного обучения в период приостановки образовательной деятельности учреждения (по санитарно-эпидемиологическим, климатическим и другим основаниям) посредством размещения методических материалов на сайте школы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие поэтапного логического мышления, алгоритмического мышления обучающихся, наблюдательности; формирование информационной культуры личности обучающихся, способных к творческому самовыражению через овладение компьютерных программ.

Задачи:

Обучающие:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- углубление обучающихся в мир современных профессий;
- знакомство на практике с деятельностью компьютерного художника;
- обучение навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач.

Развивающие:

- развитие внимания, памяти, логического и пространственного воображения;
- развитие трудовой и творческой активности;
- развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве;
- развитие умений гармонично сочетать цвета;
- развитие умений создавать композицию.

Воспитательные:

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- ознакомление с православной культурой, в ее знаково-символических проявлениях; в том числе, в праздниках.
- воспитание высоких духовно-нравственных качеств: милосердия, доброты, отзывчивости, уважительного отношения к старшим, честности,

искренности.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- умение различать векторную и растровую графики;
- введение и редактирование текста (трансформация, изменение шрифта, деформация, изменение цвета, использование эффектов текста);
- работа со слоями;
- создание коллажа из нескольких фотографий;
- использование возможности фильтров программы;
- создание подборки фотографий, объединённых единым художественным решением;
- создание тематических композиций.

Метапредметные:

- умение определять цель учебной деятельности, планировать выполнение задания;
- умение оценивать свою деятельность;
- владение навыками безопасной работы на компьютере, в сети Интернет в повседневной жизни.

Личностные:

- проявление познавательного интереса к изучению новых компьютерных программ;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводные занятия	12	4	8	Педагогическое наблюдение, опрос, анкетирование, творческое задание
2	Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop	10	3	7	Опрос, педагогическое наблюдение, защита мини-проекта.

3	Фильтры программы Adobe Photoshop.	16	8	8	Взаимоаттестация, опрос, педагогическое наблюдение, тестирование (кроссворд), защита мини-проекта
4	Введение в фотографию	22	7	15	Опрос, педагогическое наблюдение, презентация групповой работы, взаимоаттестация, защита проекта
5	Практические занятия по растровой и векторной графике	58	21	37	Опрос, педагогическое наблюдение, тестирование, взаимоаттестация, взаимонаблюдение, защита мини-проекта, презентация групповой работы
6	Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов	26	11	15	Опрос, педагогическое наблюдение, тестирование, защита мини-проекта, взаимоаттестация
7.	Публичные выступления	2	2	0	Защита проекта
8.	Итоговое занятие	2	1	1	Тестирование
	Итого часов:	144	54	90	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводные занятия (12 часов)

Теория. Основные компоненты компьютера. Носители информации, компьютерные программы. Включение, выключение. Навыки работы с «мышью» (собираем картинки). Техника безопасности при работе на компьютере, вставка рисунков, перемещение рисунка, растягивание рисунка по горизонтали, растягивание рисунка по вертикали, уменьшение, увеличение масштаба рисунка, группировка рисунка, поворот рисунка вокруг оси, стирание рисунка, сохранение созданного.

Практика. Включение, выключение компьютера, сборка рисунков по темам «Русские народные костюмы», «Русские традиции», «Мои любимые

животные». Создание открыток. Создание надписей, изменение формы надписи, поворот надписи.

Раздел 2. Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop (10 часов)

Теория. Понятия векторная графика и растровая графика. Достоинства растровой графики. Недостатки растровой графики. Векторная графика. Достоинства векторной графики. Недостатки векторной графики. Сравнение растровой и векторной графики. Особенности растровых и векторных программ.

Практика. Работа с фотографиями и изображениями.

Раздел 3. Фильтры программы Photoshop (16 часов)

Теория. Определение фильтр, использование фильтров, виды фильтров.

Художественные фильтры, аппликация, сухая кисть, зернистость пленки

Фильтры резкость. Штриховые фильтры акцент на краях, наклонные штрихи, темные штрихи. Фильтры стилизации: тиснение, разбиение, выделение краев. Фильтры текстов: витраж Фильтры скручивание.

Практика. Применение фильтров к изображениям. «Создать вывеску для мороженого». «Создать рекламу школьной формы». «Создать изображение развивающегося на ветру флага». «Создать эффект зажженной лампы». «Расставить предметы в витрине магазина». «Создать выпуклые буквы».

Раздел 4. Введение в фотографию (22 часа)

Теория. Фотографические жанры. Знакомство с жанрами и стилями фотографии на примере работ знаменитых фотографов, репортажная съемка, фотоочерк.

Стилизованный пейзаж. Фильтры и насадки в пейзажной съемке; правила фото композиции: тональность снимка, точка съемки, ракурс, ритм в кадре; влияние правил и эффектов, используемых при съемке на стиль фотографической работы.

Портрет. Зависимость точки съемки, ракурсов, освещения, направления света, вида света, эффектных фильтров и насадок от психологического типа характера.

Натюрморт. Композиционное построение предметов в натюрморте, освещение в натюрморте, выявление фактуры предметов светом, особенности съемки на цветные фотоматериалы, эффектные фильтры и насадки.

Практика. Съемка портрета в стиле условных типов людей: «лед»; «камень»; «земля»; «вода».

Жизнь замечательных людей в изобразительном искусстве. Знакомство с жизнью и творчеством знаменитых фотографов и художников. Создание

фотографических и дизайнерских работ с использованием художественных приемов.

Раздел 5. Практические занятия по растровой и векторной графике (58 часов)

Теория. Выделение областей.

Проблема выделения областей в растровых программах. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью. Кадрирование изображения.

Маски и каналы.

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски.

Коллаж. Основы работы со слоями

Особенности создания компьютерного коллажа. Понятие слоя. Использование слоев для создания коллажа. Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.

Рисование и раскрашивание

Выбор основного и фоновых цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, заливки, градиента. Раскрашивание черно-белых фотографий.

Тоновая и цветовая коррекция. Понятие тонового диапазона изображения.

Ретуширование фотографий.

Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Компьютерный дизайн и реклама. История рекламы; законы рекламы; современная реклама; рекламный «слоган» (подбор стихов и надписей).

Практика. Использование контуров обрезки для добавления фрагмента фотографии к иллюстрации, созданной в программе рисования. Создание фотоколлажа.

Раздел 6. Работа в программе Movie Maker в программе Miniseite (26 часов)

Теория. Знакомство с программой, импорт фотографий и музыки, создание названий и титров, наложение анимации на фотографии.

Практика. Создание видеоролика из изображений, фотографий и музыки.

1.4. Формы контроля планируемых результатов программы

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения программы учащимися. Формами контроля

являются: опрос, педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, защита проекта.

Промежуточный контроль проводится несколько раз в течение учебного года после каждой пройденной темы. Он представлен в виде открытого занятия, на котором обучающиеся демонстрируют свои проекты, тем самым показывая и закрепляя свои знания и умения, полученные на занятиях.

Уровень усвоения материала выявляется при опросах, взаимоаттестации, взаимонаблюдения. В течение всего периода обучения педагог ведет индивидуальное педагогическое наблюдение за развитием каждого обучающегося.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: материал тестирования, итоговые самостоятельные проекты.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: готовые проектные работы, презентация групповой работы, творческие задания, открытые занятия.

Формы подведения итогов реализации программы: защита проекта и мини-проекта.

1.5. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 36.

Количество учебных дней – 72.

Учебный период – сентябрь - май.

Календарный учебный график разрабатывается ежегодно и является составной частью рабочей программы. (*Приложение № 1*)

Место проведения: учебный кабинет.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Методическое обеспечение программы

Методы обучения – словесный, наглядный, практический.

Словесный метод – позволяет в кратчайшие сроки передать учащимся информацию, ставить перед ними задачу и указывать пути ее решения.

Наглядный метод - показ педагогом последовательность действий, показ видеоматериала.

Практический метод - выполнение практического действия с целью овладения им или повышения его качества исполнения.

Метод практических работ - для формирования навыков самостоятельной деятельности.

Педагогические технологии, используемые в предоставлении программного материала: технология группового обучения, технология обучения в сотрудничестве, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая

технология.

Формы занятий: коллективные, групповые, наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к учащимся.

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия:

кабинет с компьютерами; столы; стулья; ПК; стандартные программы пакета Microsoft Office; МФУ.

Методические материалы:

- разработанные презентации по темам;
- практикумы по темам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «В мире информатики»
- для промежуточного контроля используются тестовые задания;

Информационное обеспечение: доступ к сети Интернет.

Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий соответствующей технологией.

2.3. Оценочные материалы

Достижение **предметных результатов** освоения программы определяется при педагогическом наблюдении, опросе, тестировании, защите проектов, презентации, выполнении творческих заданий.

Достижение **метапредметных и личностных результатов** освоения программы определяется при педагогическом наблюдении, опросе, взаимонаблюдении, взаимоаттестации. Оценочные материалы представлены в Приложении 2.

Показателем эффективности реализации наставничества являются повышение мотивации наставляемого в результате работы наставника, выявленные методом опроса, результаты участия в конкурсах разного уровня.

Опрос для наставляемого

	Часто	Средне	Редко	Никогда
1. У меня появилось желание чаще принимать участие в олимпиадах и конкурсах, мероприятиях.				
2. Мне стало легче готовиться к олимпиадам и конкурсам				
3. Я хочу принять участие в олимпиадах и конкурсах, мероприятиях, в которых ранее не принимал участие				
4. Я понимаю, зачем мне нужно участвовать в				

олимпиадах, конкурсах, мероприятиях.				
---	--	--	--	--

Список литературы:

Для педагога:

1. Богомолова ЕМ. Занимательные задания по базовому курсу информатики. // Информатика и образование. – 2004. – № 2. – С. 52-60.
2. «Компьютер в нашей школе. Компьютер. Информатика Интернет» С. В. Симонович «Инфорком-Пресс» 2001 г.
3. «Учимся работать на компьютере» М.К. Антошин «Айрис-Пресс» 2003 г, 2004 г.
4. «Практическая информатика» С. Симонович, Г. Евсеев. Учебное пособие для средней школы «Инфорком - Пресс», 1998 г.
5. «Занимательная информатика» А. Ефремов, Паронджаров В.Д. «Издательский дом» 2000 г.
6. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер. 5-8 классы.- М.: ВАКО, 2007.
7. Миронов Д. Ф., Основы Photoshop CS2. – М., 2007.
8. Молодцов В.А., Рыжикова Н.Б. Современные открытые уроки информатики. – Ростов н/Д: Феникс, 2002. — 352 с.
9. Официальный учебный курс Adobe Photoshop CS. М.: Изд-во ТРИУМФ, 2006
10. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии . интерактивных средств обучения. – 2-е изд. – М.: Школьная Пресса, 2001.– 48с
11. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
12. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

Для обучающихся и родителей:

1. Ковалько В.И. Здоровьесберегающие технологии. Школьник и компьютер.- М.: ВАКО, 2007
2. Симонович С.В., Евсеев Г.А. Алексеев А. Н. Общая информатика.
3. Игры на уроках информатики. Электронный ресурс: <http://edu.rin.ru/html/1520.html>.
4. Компьютер и здоровье ребёнка - <http://www.patee.ru/children/child-health/view/?id=13631>
5. Компьютер и ребенок: все за и против - <http://www.u-mama.ru/read/article.php?id=4816>

**Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «В мире компьютерных технологий»**

№	Дата	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			12	1. Вводные занятия		
1		Беседа	2	Вводное занятие	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
2		Групповая, парная, фронтальная, беседа.	2	История развития вычислительной техники	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
3		Групповая, парная, фронтальная, беседа	2	Повторение. Основные компоненты компьютера. Тест	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Анкетирование Педагогическое наблюдение
4		Комбинированная	2	Практикум на клавиатуре	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
5		Комбинированная	2	Практикум на клавиатуре. Печать символов на время.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
6		Игра	2	Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Творческое задание
			10	2.Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop		

7		Групповая беседа	2	Векторная графика	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
8		Практикум	2	Создание коллажа	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
9		Групповая, парная, фронтальная, беседа	2	Растровая графика	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
10		Практикум	2	Создание буклетов	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Защита мини-проекта. Педагогическое наблюдение
11		Комбинированная	2	Отличие векторной графики от растровой графики.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
			16	3. Фильтры программы Adobe Photoshop.		
12		Групповая, беседа	2	Художественные фильтры.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
13		Групповая, беседа	2	Фильтры размытия. Фильтры резкости.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
14		Беседа с элементами игры	2	Штриховые фильтры.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
15		Беседа, парная, групповая	2	Фильтры деформации.	Учебный кабинет «Точка	Педагогическое наблюдение

					роста» №2	
16	Групповая, парная, фронтальная, беседа.	2	Эскизные фильтры.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Тестирование (кроссворд)	
17	Групповая беседа	2	Фильтры стилизация.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос	
18	Беседа с элементами игры	2	Фильтры текстурирования.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение	
19	Практикум	2	Защита проектов по разделу «Фильтры программы Photoshop. Композиция.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Защита-мини проекта	
		22	4. Введение в фотографию			
20	Групповая, парная, фронтальная, беседа.	2	Фотографические жанры	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос	
21	Практикум	2	Пейзаж. Выездные съемки	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение	
22	Групповая, беседа	2	Натюрморт	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос	
23	Практикум	2	Съемка натюрморта	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение	
24	Групповая, парная, фронтальная, беседа.	2	Портрет	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение	

25		Презентация	2	Съёмка портрета	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Презентация групповой работы
26		Викторина	2	Работа с файлами в программе «Adobe Photoshop»	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
27		Беседа, парная, групповая	2	Создание фотографических и дизайнерских работ с использованием художественных приемов.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
28		Презентация	2	Создание фотографических и дизайнерских работ с использованием художественных приемов.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Наблюдение
29		Групповая, беседа.	2	Создание фотографических и дизайнерских работ с использованием художественных приемов.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
30		Презентация	2	Защита проектов		Защита проекта
			58	5. Практические занятия по растровой и векторной графике		
31		Групповая, беседа	2	Рабочее окно Adobe Photoshop	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос

32		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Работа с выделенными областями	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
33		Беседа	2	Маски и каналы	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
34		Групповая, беседа	2	Рисование и раскрашивание	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
35		Презентация	2	Работа со слоями. Создание закладок для книг.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
36		Беседа, сюжетно-ролевая игра	2	«Эффект мятой бумаги».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
37		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	«Эффект текста с трещинами».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
38		Практикум	2	«Рисуем верёвку».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
39		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	«Гелеобразный текст».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Тестирование (кроссворд)
40		Групповая, беседа	2	«Стена из камней».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос

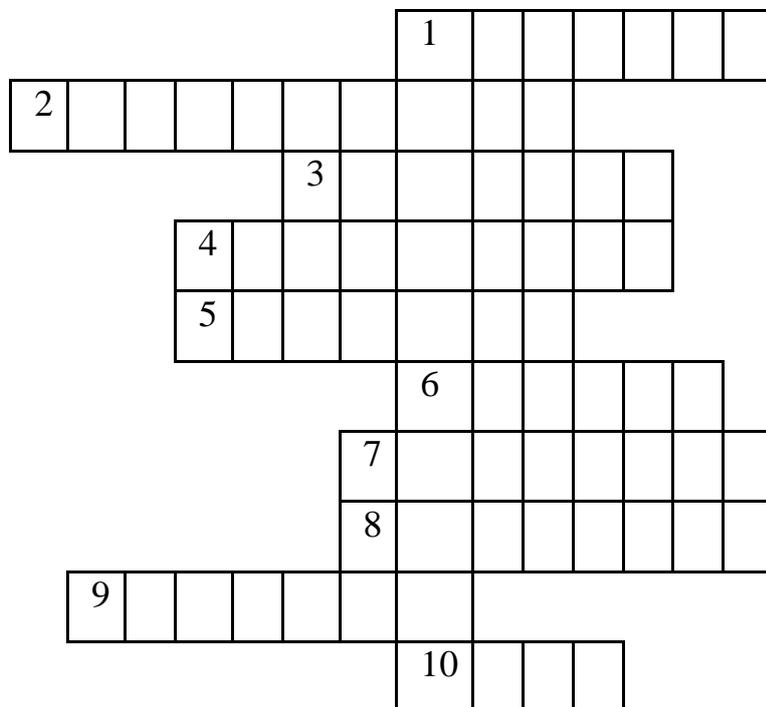
					роста» №2	
41		Беседа с элементами игры	2	«Золотой текст».	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
41		Групповая, беседа	2	«Фосфорные буквы»	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
43		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Ретуширование фотографий	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
44		Практикум	2	Работа с контурами	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
45		Практикум	2	Работа с текстом	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
46		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Основы работы со слоями	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
47		Викторина	2	Операции над слоями: удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение, объединение.	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
48		Беседа, парная, групповая	2	Создание коллажа	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
49		Групповая, беседа.	2	Создание коллажа	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Презентация

					кабинет «Точка роста» №2	групповой работы
50		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Создание открыток	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
51			2	Создание календарей	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
52		Практикум	2	Создание фотоальбома	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
53		Презентация	2	Создание фотоальбома	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Защита мини-проекта
54		Беседа, парная, групповая	2	Приемы творчества в фотографии и компьютерном дизайне	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
55		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Создание компьютерного дизайна комнаты	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
56		Презентация	2	Создание компьютерного дизайна школьной формы	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Презентация групповой работы
57		Беседа, парная, групповая	2	Компьютерный дизайн и реклама	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
58		Викторина	2	История рекламы; законы рекламы;	Учебный	Взаимоаттестация

				современная реклама; рекламный «слоган» (подбор стихов и надписей).	кабинет «Точка роста» №2	
59		Практикум	2	Создание рекламных буклетов	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Защита мини-проекта
				6. Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов		
60		Беседа, парная, групповая	2	Программа Windows Movie Maker: импорт фотографий, картинок, импорт музыки	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
61		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Наложение видео переходов для фотографий	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
62		Групповая, беседа	2	Обработка фотографий для видеофильма	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
63		Беседа, сюжетно-ролевая игра	2	Подборка музыки	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Опрос
64		Практикум	2	Создание видеофильма «Мы разные, вместе нам весело»	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
65		Практикум	2	Создание видеофильма «Мы разные, вместе нам весело»	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Тестирование
66		Презентация	2	Создание видеофильма «Мы разные,	Учебный	Защита мини -

				вместе нам весело»	кабинет «Точка роста» №2	проекта
67		Беседа, парная, групповая	2	Создание видеofilmа наложение музыки	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
68		Индивидуальная, парная, групповая, сюжетно-ролевая игра	2	Создание видеofilmа наложение музыки	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
69		Практикум	2	Создание видеofilmа наложение анимации на изображения	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Педагогическое наблюдение
70		Практикум	2	Создание видеofilmа наложение анимации на изображения	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Взаимоаттестация
71		Защита проекта	2	Публичные выступления	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Защита проекта
72		Защита проекта	2	Итоговое занятие	Учебный кабинет «Точка роста» №2	Тестирование
		Итого	144			

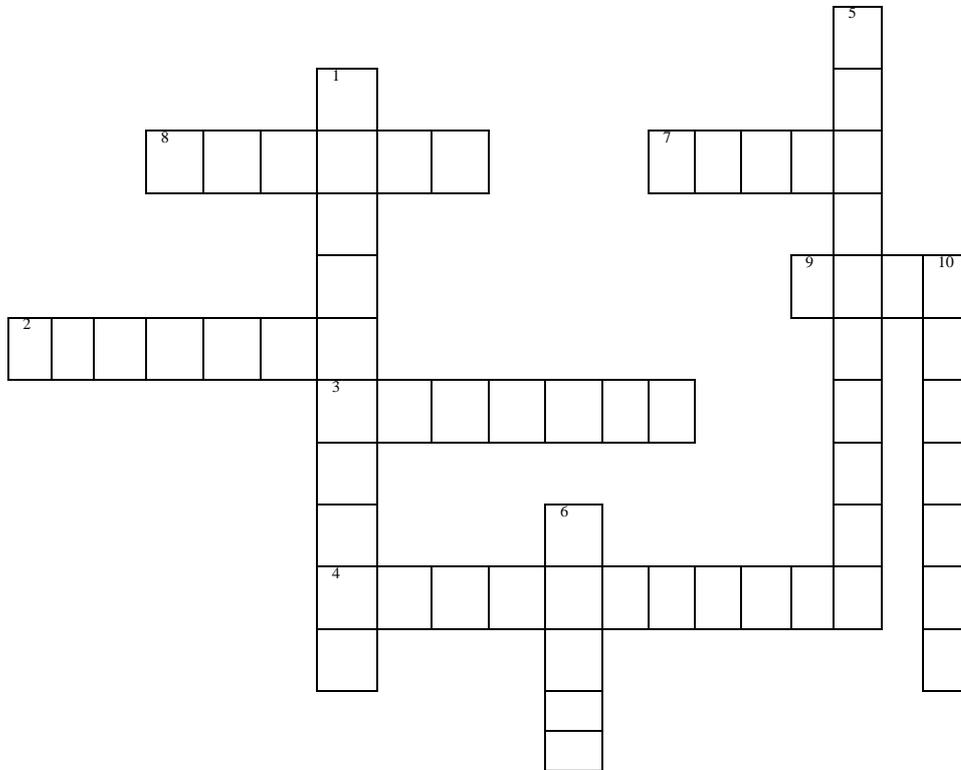
Кроссворд «Устройства компьютера»



1. Устройство для ввода буквенной и числовой информации.
2. Ввод числовой и буквенной информации на экран.
3. Устройство ввода, вывода звуковой информации на компьютер.
4. Прибор, который специально создан для работы с информацией.
5. Устройство вывода информации на бумагу.
6. Съёмное устройство для хранения информации.
7. Устройство ввода звуковой информации при озвучивании мультфильмов.
8. Последовательность сценария.
9. Как называется минимальная единица графической информации?
10. Какое устройство движется по коврику и без коврика.

Кроссворд

«Информатика в стихах»



1.- это все, что нас окружает.

2. Для чего же этот ящик?

Он в себя бумагу тащит,
И сейчас же буквы, точки,
Запятые – строчка к строчке –
Напечатает картинки
Ловкий мастер –
Струйный ...

3. Телевизор с сотней кнопок

У соседа на столе
Был, пока мы не разбили
Его банкой от желе,
А когда опять с друзьями,
Мы залезли на забор,
Мы узнали, что прислали
Ему новый

4.Этот урок все обожают,
На этом уроке часто играют,
Не может уже без него математика,
Он называется ...

5. По клавишам прыг да скок –
Бе-ре-ги но-го-ток!
Раз-два, и готово –
Отстучали слово!
Вот где пальцам физкультура!
Это вот ...

6. Как ее мы все не любим,
Ею мы компьютер губим.
Крошки, пыль, вода и мазь,
Одним словом, это ...

7.Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке –
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ...

8.Мы хотели подделать купюру
И количеством сделать побольше,
Занесем сначала в компьютер,
Только нам поможет.

9. В ней записаны программы
И для папы, и для мамы!
В упаковке, как конфета,
Быстро вертится ...

10. Устройство вывода звуковой информации.

Клавиатура «Назначение клавиш»

Давайте вспомним назначение основных служебных клавиш на клавиатуре компьютера и проверим, насколько хорошо вы их знаете.

Читается стих педагогом о назначении клавиши, а обучающиеся поднимают карточку с её названием.

Вопросы:

Коль клавиатуру знаешь,
Времени не потеряешь!
Чтоб большую написать,
Надо нам нажать; (1)
Чтоб малютку получить,
Надо отключить. (2)
И другой есть вариант.
Нужен здесь большой талант.
Букву мы большую пишем.
Точно делай то, что слышишь: держи, не отпускай (3)
И на букву нажимай!
Мы печатать научились,
Очень славно потрудились!
Знания надо закреплять –
Клавиатуру изучать!
Перейти на русский шрифт
Нам помогут и ! (4)
Написали предложение –
Ах, как сложно, ох, мучение!
Чуть оплошность допустили –
И ошибку получили.
Что же делать нам теперь?
Нам поможет только! (5)
Под ошибку подведи
ты курсор
И нажми – (5)
Вмиг исчезнет буква эта,
Словно затерялась где-то!
У Del альтернатива есть.
Это клавиша! (6)
Символ слева от курсора
Удаляет вместо сора!
Знаешь много ты теперь!
Сам себя скорей проверь.
Скучать сидя надоело?
Поскорей берись за дело!
Нужный символ нажимай
И ошибку исправляй!
А теперь мы разберем
Ситуацию такую:
Вместо клавиши одной
Ждем случайно на другую!
(Ведь подобная беда
Происходит иногда?) -

На экране появился неожиданный запрос.
Что, компьютер отключился?
Как же быть нам? Вот вопрос!
Какую клавишу нажать,
Чтоб “спастись” и “убежать”
От такого положения?
Наберемся же терпения:
Клавиша быть может (7)
Отменить запрос поможет?
В конец строчки прыгнуть всем
..... поможет без проблем! (8)
А в начало чтоб попасть,
Надо срочно нажать! (9)
На другую строчку, может,
..... перейти поможет? (10)
Напечатать номерок
Можно с помощью р: (11)
Индикатор загорелся – смело нажимай, (12)
Индикатор отключился – весело мигает. (13)
Если хочешь, текст смотри –
Это клавиша (14)
Ой, как много текста здесь!
Как смотреть-то его весь?
– Чтоб себя не утруждать,
Постранично пролистать
Можем мы его с начала
Иль с конца, коль будет мало!
Ты на клавиши смотри –
..... - вверх,(15)
..... - вниз.(16)
А сейчас – еще задача.
Пусть поможет вам удача!
Давайте в заключение совершим переключение
Из режима вставки в режим замещения!
Кто в компьютерах эксперт
Сразу тот нажмет! (17)
Все умеем мы теперь!
В мир чудес открыта дверь!
Текст любой введем в компьютер,
Распечатаем его.
Коль учиться есть желание,
То не трудно ничего!

Ответы:

1. Caps Lock. 2. Caps Lock. 3. Shift. 4. Ctrl и Shift. 5. Del 6. Backspace. 7. Esc. 8. End.
9. Home. 10. Enter. 11. Num Lock. 12. Цифры. 13. Курсор. 14. F3. 15. Page Up. 16. Page Down. 17. Insert.

Тест «Мой друг компьютер»

В этом задании я вам задаю вопрос и несколько вариантов ответа. Вы должны выбрать правильный ответ, кто знает ответ поднимает руку.

- 1) Как называется человек на компьютерном языке?
 - a) Пользователь
 - b) Клиент
 - c) Пациент

- 2) Что называется Всемирной паутиной?
 - a) Географическая карта
 - b) Интернет
 - c) Железнодорожная магистраль

- 3) Кто может заразить компьютер?
 - a) Микробы
 - b) Вирусы
 - c) Паразиты

- 4) Мышь – это:
 - a) Маленький грызун серого цвета
 - b) Компьютерный манипулятор
 - c) Устройство для ввода информации в компьютер

- 5) Символ, разделяющий имя почтового ящика и почтового сервера:
 - a) Тигр
 - b) Собачка
 - c) Леопард
 - d) Слон

- 6) Что относится к компьютерной технике?
 - a) Утюг
 - b) Сканер
 - c) Тостер
 - d) Мультиварка

- 7) Новичка в компьютерном мире называют «чайником», потому что он:
 - a) Всегда остается «с носиком»
 - b) Быстро раздражается и закипает
 - c) Проявляет «кипучую» энергию. Мало знающий о компьютерах

8) Что можно открыть на компьютере?

- a) *Окно*
- b) *Форточку*
- c) *Дверь*

9) Что из перечисленного нет у компьютера?

- a) *Портов*
- b) *Причала*
- c) *Кулера*

10) Что такое блог?

- a) *Антивирус*
- b) *Интернет – дневник*
- c) *Электронный переводчик*

11) Что такое блог?

- a) *Антивирус*
- b) *Интернет – дневник*
- c) *Электронный переводчик*

«Вопрос-ответ»

Отвечают по 1 человеку по очереди.

1. Гибкий магнитный диск. (Дискета)
2. Устройство вывода информации на бумагу. (Принтер)
3. Устройство ввода звуковой информации. (Микрофон, колонки)
4. Устройство вывода информации. (Монитор)
5. Мозг компьютера. (Процессор)
6. Устройство необходимое для передачи данных. (Модем)
7. Устройство ввода информации. (Клавиатура)
8. Жесткий диск. (Винчестер)
9. Многопроводная система для связи между устройствами с компьютера. (Шина)
10. Это набор команд исполняемые компьютерам. (Программа)
11. Какое устройство движется по коврику и без коврика. (Мышь)
12. Устройство ввода информации с бумаги или пленки. (Сканер)
13. ... - это сведенье об окружающем мире. (Информация)
14. Какой диск хранит диск долговременную информацию. (Жёсткий)
15. Это обмен информацией между двумя или более людьми. (Общение)
16. Движение рук, передающие эмоциональное состояние человека. (Жесты)
17. Это движение лица, например улыбка, нахмуренные брови. (Мимика)
18. Через нее разговаривают по компьютеру. (Камера)
19. Прибор, который удерживает свет. (Бесперебойник)

20. Маленькая картина или условные графический знак. (Пиктограмма)

«Работа с карточки»

Давайте вспомним назначение основных служебных клавиш на клавиатуре компьютера и проверим, насколько хорошо вы их знаете.

Вопросы:

- для записи заглавных букв и знаков над цифрами (Shift);
- для перехода на новую строку (Enter);
- удаление символа слева от курсора (Backspace);
- удаление символа справа от курсора (Delete);
- печать только заглавных букв (Caps Lock);
- перевод курсора в начало строки (Home);
- перевод курсора в конец строки (End);
- выход из текущего режима (Esc).

Защита проектов

Демонстрация результатов вашей самостоятельной работы по актуальной для вас теме. Вы сами ставили перед собой вопросы и искали на них ответы, а «то, что делается по собственному желанию, всегда получается замечательно». В ходе защиты вы столкнетесь с другими взглядами на проблему, что поможет вам улучшить свою работу, отстоять свою точку зрения.

Визитная карточка проекта.

1. Название проекта
2. Основной вопрос
3. Авторы работы
4. Учебные предметы
5. Краткая аннотация
6. Результаты самостоятельной работы:

Электронный учебник «Сайт» «Помним! Гордимся»

Электронный учебник «Здоровьесберегающие технологии»

Видеофильм в программе Movie Maker «Проекты обучающихся фотографии, компьютерная графика, открытки»