

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Засековская основная общеобразовательная школа
УР, Юкаменский район, д. Засеково, ул. Школьная, 9
8(34161) 6-32-21; e-mail: zasekovskaya_oosh@mail.ru

Принято на заседании
педагогического совета № 6
«21» августа 2023 г.



Утверждаю:
директор школы:
Приказ № 61 от «22» августа 2023г.

О. Липатова

Ипатова О.Л.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности**

«Нифознайка»

Возраст обучающихся 8-12 лет

Срок реализации 1 год.

Составитель: Каравасев Василий Фредович
педагог дополнительного образования.

Засеково 2023 год

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Инфознайка» разработана на основании нормативно – правовых документов.

Направленность: техническая

Актуальность программы

Научно-технический процесс неумолимо движется вперед, что естественно влечет за собой изменения во многих сферах жизнедеятельности общества и формирует новый социальный заказ, который влияет на пересмотр целей образования в целом и обучения отдельным предметам, в частности. Эффективность современных информационных технологий зависит от того, как мы их используем и применяем. Компьютеры и другие средства информационных технологий используются в различных образовательных сферах, в школе, дома и т.д. В настоящее время информатика является динамично развивающейся наукой, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Задача обучения информатике в целом заключается во внедрении и использовании новых передовых информационных технологий, пробуждение в детях желания экспериментировать, формулировать и проверять гипотезы.

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

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

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

Данные технологии играют важнейшую роль в создании компьютерных игр, современной 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.

Отличительные особенности программы. Программа «Инфознайка» разработана с целью обучения освоения компьютерной графики. Программа обеспечивает интеллектуальное и эстетическое развитие учащихся, способствует формированию навыков логического и творческого подхода к выполнению заданий, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями школьников, уровнем их знаний в соответствующем классе и междисциплинарной интеграцией, формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка.

Адресат программы. Программа «Инфознайка» предназначена для обучения детей школьного возраста (8-12 лет). Программа рассчитана на детей, которые могут использовать компьютер для игр, хотят научиться пользоваться компьютером в учебных целях.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, общее количество учебных часов 34 часа.

Формы занятий: основной формой работы является учебно-практическая деятельность учащихся. Занятия проводятся в виде кружка-урока, на котором используются как групповые, так и индивидуальные формы занятий, коллективное творчество.

Форма обучения: очная, может быть с применением дистанционных технологий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Продолжительность занятий по 40 минут 1 раз в неделю.

Наполняемость учебной группы кружкового объединения 8 человек.

1.2. Цель и задачи

Цель:

Овладеть основами компьютерной графики.

Задачи:

1. Развивать творческие способности обучающихся через изучение различных компьютерных программ и выполнение практических заданий.
2. Познакомить с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решение логических задач.
3. Познакомить с понятием «интерактивная презентация». Научить создавать презентации в программе PowerPoint.
4. Научить создавать видеоролики в программе Windows Movie Make.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
Блок «Компьютерная графика» (16 часов)					
1.	Введение в компьютерную графику. Редакторы.	1	1		
2.	Графический редактор Paint, , Painter Net.	1	1		
3.	Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.	1	1		
4.	Инструмент графические объекты.	1	1		
5.	Инструменты Кисть, Заливка.	1	1		
6.	Копирование и вставка, поворот объекта	1	1		
7.	Работа с фрагментами рисунка.	1		1	
8.	Рисование орнаментов. Подписывание рисунков.	1		1	
9.	Особенности редактора Gimp	1		1	Практическая работа №1
10.	Инструменты.	1		1	Тест №1
11.	Разработка и выполнение творческих работ.	1	1		
12.	Выполнение творческой работы	1		1	Творческие работы
13.	Выполнение творческой работы	1		1	Творческие работы
14.	Выполнение творческой работы	1		1	Творческие работы
15.	Выполнение творческой работы	1		1	Творческие работы
16.	Представление работ.	1		1	Творческие работы
Блок Создание презентаций PowerPoint (11 часов)					
17.	Назначение и основные элементы программы PowerPoint	1	1		
18.	Слайд и его оформление. Шаблоны	1	1		
19.	Выбор и вставка объектов в слайд	1		1	Практикум
20.	Настройка анимации	1	1		
21.	Настройка анимации	1		1	Практикум
22.	Создание анимации	1		1	Практикум
23.	Переходы и их настройка	1	1		
24.	Требования к оформлению и демонстрации презентаций	1	1		
25.	Создание собственной презентации	1		1	

26.	Создание собственной презентации	1		1	Творческие работы
27.	Создание собственной презентации	1		1	Защита проектов
	Блок «Создание видеороликов» (7 часов)				
28.	Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make	1		1	Тест №2
29.	Создание видеоклипов	1	1		
30.	Создание видеоклипов	1		1	Практическая работа №2
31.	Видеопереходы Добавление файлов в видеоролик	1	1		
32.	Создание видеоролика на заданную тему	1		1	Практическая работа №3
33.	Итоговая аттестация	1		1	Итоговый тест
34.	Презентация своего видеоролика	1		1	Защита проектов
	ИТОГО:	34	14	20	

1.3.2. Содержание учебного плана

1. «Компьютерная графика» (16 часов)

1. Введение в компьютерную графику. Редакторы.
2. Графический редактор Paint, Gimp, Painter Net.
3. Выбор цвета. Палитры цветов. Способы определения цвета. Инструменты.
4. Инструмент графические объекты.
5. Инструменты Кисть, Заливка.
6. Копирование и вставка, поворот объекта
7. Работа с фрагментами рисунка.
8. Рисование орнаментов. Создание надписей на рисунках.
9. Особенности редактора Gimp
10. Инструменты.
- 11 - 16. Разработка и выполнение творческих работ.

Темы проектов:

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

2. Создание презентаций PowerPoint (11 часов)

1. Назначение и основные элементы программы PowerPoint
2. Слайд и его оформление. Шаблоны
3. Выбор и вставка объектов в слайд
4. Настройка анимации
5. Триггеры
6. Создание анимации с триггерами
7. Переходы и их настройка
8. Требования к оформлению и демонстрации презентаций
- 9-11. Создание собственной презентации

3. «Создание видеороликов» (7 часов)

1. Возможности и интерфейс программы Windows Movie Make
- 2-3. Создание видеоклипов
4. Видеопереходы
5. Добавление файлов в видеоролик
6. Создание видеоролика на заданную тему
7. Презентация своего видеоролик

1.4. Планируемые результаты

1. Развиты творческие способности обучающихся через изучение различных компьютерных программ и выполнение практических заданий.
2. Познакомлены с различными технологиями обработки изображений, методами создания компьютерных рисунков с помощью графических редакторов Paint, Gimp, Painter Net и Photoshop, решением логических задач.
3. Познакомлены с понятием «интерактивная презентация». Научены создавать презентации в программе PowerPoint.
4. Научены создавать видеоролики в программе Windows Movie Make.

II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Учебный год начинается 1 сентября и заканчивается 29 мая текущего года. Продолжительность одного занятия 40 минут. Общее количество часов в год- 34, количество часов в неделю – 1.

№п/п	Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
1	1 год обучения	34 недели	34 дня	34 часа	1 раз в неделю

2.2. Формы аттестации и оценочные материалы

Лучшему усвоению полученной теоретической информации способствует ее практическое закрепление, самостоятельная работа учащихся в компьютерных программах. Практические работы делятся на несколько заданий, которые обучающиеся выполняют в течение нескольких занятий. После изучения раздела практическая работа выполняется полностью. В конце года для обучающихся проводится итоговая аттестация в форме теста и защиты презентации. Отвечая на вопросы итогового теста и при защите итоговой презентации обучающиеся должны использовать все знания, умения и навыки, полученные в течение года.

Оценивание работы детей происходит через проведение опросов, тестов после изучения каждого раздела. После изучения каждого раздела обучающимся предлагается выполнить практическую работу на компьютере.

Контрольно-измерительные материалы

Опрос «Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики и ИКТ»

Цель: узнать качество усвоения правил работы на компьютере и о его безопасном использовании

1. Что необходимо сделать перед началом работы?

- а) переобуться, пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
- б) оставить сумки, вещи на специально отведенное место, снять обувь или надеть бахилы, пройти на своё рабочее место, выключить сотовый, проверить комплектность ПК, расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером.

2. Что нужно сделать по окончании работы за компьютером?

- а) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить компьютер;
- б) расписаться в журнале учета работы пользователей за компьютером;
- в) покинуть кабинет;
- г) выключить компьютер.

3. Ваши действия при пожаре

- а) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- б) немедленно покинуть компьютерный класс;
- в) выключить компьютер и покинуть здание;
- г) вызвать пожарную охрану.

4. Что не запрещается в кабинете информатики?

- а) работать двум ученикам за одним компьютером;
- б) вставать со своих рабочих мест во время работы, чтобы поприветствовать учителя;
- в) громко разговаривать, отвлекать других учеников;
- г) отключать и подключать устройства к компьютеру.

5. Что разрешается в кабинете информатики только с позволения учителя?

- а) сдвигать с места монитор и системный блок;
- б) передвигаться по кабинету во время урока;
- в) отключать и подключать устройства к компьютеру;
- г) класть что-либо на клавиатуру.

6. Разрешается ли приносить в класс продукты питания и напитки?

- а) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить
- б) нет;
- в) да.

7. Разрешается ли касаться экрана монитора?

- а) нет;
- б) да.

8. На каком расстоянии от монитора нужно работать?

- а) 40 – 50 см.
- б) 50 – 60 см.
- в) 60 – 70 см.
- г) 70 – 80 см.
- д) 80 – 90 см.

9. Можно ли прикасаться к задней панели монитора и системного блока?

- а) Нельзя ни в коем случае.
- б) Можно при выключенном питании.
- в) Можно, но только с разрешения учителя и при выключенном питании.

10. Что может быть опасным для здоровья в компьютерном классе?

- а) ничего;

- б) долгая мыслительная активность;
- в) нагрузка на зрение, суставы, электрический ток.

Опрос «Персональный компьютер. Работа в стандартных программах»

Цель: закрепить знания о назначении и устройстве компьютера, об основных элементах рабочего стола, о назначении и возможностях графического редактора Paint и текстового редактора Word, о безопасной работе в сети Интернет и компьютерной этике.

1. Выберите основные устройства, которые включены в состав персонального компьютера:
 - а) системный блок;
 - б) принтер;
 - в) монитор;
 - г) клавиатура
 - д) принтер;
 - е) сканер;
2. Какие из перечисленных ниже устройств используются для ввода информации в компьютер?
 - а) джойстик;
 - б) динамики;
 - в) клавиатура;
 - г) мышь;
 - д) принтер;
 - е) сканер;
3. Главное меню открывается:
 - а) щелчком по значку мой компьютер;
 - б) кнопкой пуск;
 - в) контекстным меню;
4. Окно – это:
 - а) рабочая область;
 - б) основное средство общения с windows;
 - в) приложение windows;
5. Какие файлы могут быть испорчены компьютерным вирусом?
 - а) текстовые
 - б) графические
 - в) любые
6. Назовите метод защиты от компьютерных вирусов:
 - а) отключение компьютера от электросети при малейшем подозрении на вирус
 - б) перезагрузка компьютера
 - в) установка на компьютер антивирусной программы
7. Графический редактор Paint предназначен для:
 - а) создания чертежей
 - б) создания и редактирования рисунков
 - в) построения диаграмм
8. Объектами в графическом редакторе Paint являются:
 - а) линия, круг, прямоугольник;
 - б) выделение, копирование, вставка;
 - в) карандаш, кисть, ластик;
9. Каких возможностей не предоставляет графический редактор Paint
 - а) изменение толщины линий
 - б) установка прозрачного выделения
 - в) устранение эффекта красных глаз
10. Текстовые редакторы это ...

- а) это программы для создания и редактирования текстовых документов.
 - б) это созданный в прикладной среде документ, состоящий из разнотипных объектов: текстов, рисунков, таблиц.
 - в) программа по редактированию изображения
11. Какого начертания текста не бывает
- а) полужирное, подчеркнутое, курсив.
 - б) жирное, курсив, подчеркнутое
 - в) обведенное, курсив, жирное
12. Что можно сделать с фрагментом текста?
- а) копировать
 - б) вырезать
 - в) выделить
13. Каким цветом подчеркиваются грамматические ошибки в Word
- а) синим
 - б) красным
 - в) зеленым
14. Программа для выхода в Интернет:
- а) поисковые серверы
 - б) браузеры
 - в) телеконференции
15. Какую информацию о себе можно выкладывать в Интернете в открытом доступе?
- а) домашний адрес
 - б) место работы родителей
 - в) лучше вообще о себе ничего не выкладывать
16. Выберите те высказывания, которые относятся к правилам сетевого этикета?
- а) не ввязывайтесь в конфликты и не допускайте их
 - б) придерживайтесь стандартов поведения, что и в реальной жизни
 - в) помните, что вы говорите с человеком
17. Что такое «спам»?
- а) антивирусная программа
 - б) навязчивая реклама
 - в) одно из правил этикета в сети

Тест № 1 «Графический редактор Gimp»

Цель: проверка усвоения знаний по теме «Работа с графическим редактором Gimp»

1. GIMP является графическим редактором
 - А) растровых изображений
 - Б) векторных изображений
 - В) фрактальных изображений
 - Г) нет правильного ответа
2. В каком формате, поддерживающий свойство прозрачности, предпочтительнее сохранять изображение для публикаций в Интернет. _____
3. Значок глаза означает
 - А) Наличие прозрачного фона
 - Б) Видимость слоя
 - В) Наличие одного и более слоев
 - Г) Активность слоя (то есть тот, с которым в данный момент ведётся работа)
4. Цветной полосой выделен
 - А) Активный слой, то есть тот, с которым в данный момент ведётся работа.
 - Б) Прозрачный фон
 - В) Видимый слой
 - Г) Изображение на слое

- a. Да, только одинаковый эффект между всеми кадрами;
 - b. Нет такой возможности;
 - c. Да, и эффекты между кадрами можно менять;
 - d. Да, эффекты вставляются автоматически.
6. Программа Windows Movie Maker позволяет вставлять эффекты:
- a. Только на шкале «Отображение раскадровки»;
 - b. Только на шкале времени;
 - c. И на шкале «Отображение раскадровки» и на шкале времени.
7. Программа Windows Movie Maker позволяет изменить громкость звука музыкального сопровождения:
- a. Да, всей дорожки;
 - b. Да, можно и фрагмента музыкальной дорожки;
 - c. Нет, громкость постоянная;
 - d. Да, можно и фрагмента музыкальной дорожки, если разбить всю дорожку на отдельные части

Итоговый тест № 3

Цель: определение уровня усвоения знаний, умений и навыков, полученных в течение года.

1. Цветной полосой выделен

- А) Активный слой, то есть тот, с которым в данный момент ведётся работа.
- Б) Прозрачный фон
- В) Видимый слой
- Г) Изображение на слое

2. Как называются данные инструменты: 1 2 3

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____

3. Какие выделения существуют в Gimp?(выбрать несколько вариантов ответа)

- А) Прямоугольное и эллиптическое
- Б) Лассо и волшебная палочка
- В) Выделение слоев
- Г) Выделение фона и прозрачности

4. С помощью чего нельзя рисовать в Gimp?

- А) Фломастер
- Б) Кисть
- В) Карандаш

5. Какой инструмент может изменять размер изображения или предмета в Gimp?

- А) Перспектива
- Б) Масштабирование
- В) Кисть
- Г) Заливка

6. Назначение Windows Movie Maker:

- А) Создание видео информации;
- Б) Получение графической информации;
- В) Создание текстового документа;
- Г) Создание и обработка мультимедийной информации

7. Как называются устройства позволяющие представлять информацию в аудио и видеовиде?

- А) мультимедиа-устройства
- Б) устройства вывода на печать

В) устройства памяти
8. В каких форматах можно сохранить файлы, созданные в программе Windows Movie Maker

- А) AVI
- Б) PPT
- В) TXT,
- Г) JPG

9. Назовите не менее трех примером видеоэффектов в программе Movie Maker:

10. К мультимедийным программам относятся:

- А) MS PowerPoint;
- Б) Windows Movie Maker;
- В) MS Word

11. Укажите, чем обозначены наименование строк на рабочем листе:

- А) Цифрами;
- Б) Латинскими буквами;
- В) Русскими буквами;
- Г) Латинскими буквами в сочетании с цифрами.

12. Укажите правильный адрес ячейки:

- А) A12C;
- Б) B1256;
- В) 123C;
- Г) B1A.

13. Электронная таблица представляет собой:

- А) совокупность пронумерованных строк и столбцов;
- Б) совокупность поименованных буквами латинского алфавита строк и пронумерованных столбцов;
- В) совокупность пронумерованных строк и поименованных буквами латинского алфавита столбцов
- Г) совокупность строк и столбцов, именуемых пользователем произвольным образом.

14. Минимальной составляющей таблицы в программе Excel является ...

- А) книга;
- Б) ячейка;
- В) формула;
- Г) нет верного ответа.

15. Для чего предназначена программа Excel?

- А) для обработки электронных таблиц;
- Б) для создания текстовых документов;
- В) для обработки растровых изображений;
- Г) для обработки музыкальных клипов.

16. На какой вкладке находится кнопка ?

- А) Главная;
- Б) Вставка;
- В) Дизайн;
- Г) Анимация.

17. Что можно сделать с помощью этой панели ?

- А) Настроить смену слайда;
- Б) Настроить анимацию объекта;
- В) Настроить звук;
- Г) Настроить видео.

18. Выполнение команды Начать показ слайдов презентации программы Power Point

осуществляет клавиша ...

А) F5

Б) F4

В) F3

Г) F7

19. Могут ли быть использованы в процессе смены кадров анимационные эффекты и воспроизведение звука (при демонстрации презентации)?

А) нет

Б) да

20. Анимация – это:

А) создание иллюзии движения объектов на экране монитора

Б) непрерывное движение

В) 25 кадр

Г) быстрая смена кадров

2.3. Условия реализации программы

1. Площадь кабинета 36 кв.м.
2. Материально-техническое обеспечение:
Компьютеры с выходом в интернет- 4 шт.
Ноутбук- 1 шт.
Принтер (чёрно – белый) 1 шт.
Проектор 1 шт.

2.4. Методическое обеспечение программы

При реализации программы целесообразно использовать разнообразные формы проведения занятий: беседы, демонстрации (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, практические работы на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, самостоятельные работы, тесты, опросы Информационное обеспечение.

На занятиях объединения целесообразно использовать стандартные программы MicrosoftOffice, видеоролики и презентации по тематике разделов программы

2.5. Рабочая программа воспитания

№ п/п	Направление	Мероприятие	Сроки проведения	Ответственный
1	Гражданско – патриотическое и духовно- нравственное воспитание	День государственности День народного единства	Ноябрь Ноябрь	Караваем В.Ф. Караваем В.Ф.
2	Развитие интеллектуальных и творческих способностей	Творческие конкурсы	В течение года	Караваем В.Ф.
3	Самоопределение и профессиональная ориентация	Презентация «Все профессии хороши»	Январь	Караваем В.Ф.
4	Воспитание семейных ценностей	Открытые занятия	В течение года	Караваем В.Ф.

2.6. Список литературы

1. Бацлаков А. С. Информатика и информационно-коммуникативные технологии в школе [Электронный ресурс] – М., 2004. – URL: www.klyaksa.net. (Дата обращения 10.09.2021)
2. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике/ Л.А. Залогова,- Москва: Лаборатория Базовых Знаний, 2001. -245 с. ISBN: 5-94774-152-0
3. Третьяк Т.М. "Photoshop. Творческая мастерская компьютерной графики"/ Т.М. Третьяк – Солон – Пресс, 2013. – 168 с. - ISBN: 978-5-91359-085-5
4. Жуков И. "Компьютер с нуля. Самоучитель для тех, кто никогда не работал на компьютере"/ И. Жуков – Прайм, 2020. – 352 с. - ISBN: 978-5-17-123151-4
5. Скрылина С. "Путешествие в страну компьютерной графики"/ С. Скрылина – ВHV, 2014. – 128 с. - ISBN: 978-5-9775-0838-4