Государственное бюджетное образовательное учреждение   
Средняя общеобразовательная школа №1 г.Сунжа

|  |  |
| --- | --- |
| **ПРИНЯТО**  Педагогическим советом  Протокол № 1 от 25.08.2022 г. | «Утверждаю»  Директор ГБОУ СОШ 1 г.Сунжа  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Беков Б.Б.  Пр.№ 69 «27\_» августа 2022 г. |

Дополнительная общеразвивающая программа

технической направленности

«**МИР ИНФОРМАТИКИ**»

**возраст обучающихся 9 – 14 лет,**

**срок реализации – 4 года**

Разработана педагогом   
дополнительного образования:  
Ферзаулина И.А.

г. Сунжа , 2022 г.

**СОДЕРЖАНИЕ**

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

* направленность
* новизна
* актуальность
* педагогическая целесообразность
* цели и задачи
* отличительные особенности
* возраст детей
* сроки реализации, продолжительность образовательного процесса
* формы и режим занятий
* ожидаемые результаты и способы их проверки
* формы подведения итогов

1. **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

* УТП и содержание 1 года обучения
* УТП и содержание 2 года обучения
* УТП и содержание 3 года обучения
* УТП и содержание 4 года обучения

1. **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

* формы занятий по каждой теме
* приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса
* формы подведения итогов по каждой теме или разделу
* дидактический материал
* техническое обеспечение занятий

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

* для педагога
* для обучающихся

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

***Направленность дополнительной*** общеобразовательной общеразвивающей программы «МИР ИНФОРМАТИКИ» - ***техническая****.*

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

Программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться информационными технологиями вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации. Компьютер не заменяет традиционное занятие, а только дополняет его.

Работа с графикой на компьютере всё больше и больше становится неотъемлемой частью компьютерной грамотности любого человека. Люди самых разных профессий применяют компьютерную графику в своей работе.

Для обучающихся данного возраста – это понимание того, для чего нужен компьютер, в каких сферах жизни он используется, сколько можно работать по времени, как правильно обращаться с техникой. Если эти задачи выполняются, то в дальнейшем обучающийся детского объединения не будет воспринимать компьютер только как приставку для игр, а как многогранное устройство с бесконечными возможностями для образования, для творчества.

Знания и умения, приобретенные в результате освоения программы, являются фундаментом для дальнейшего совершенствования мастерства в области моделирования, анимации, видеомонтажа.

***Новизна*** дополнительной образовательной программы предполагает изучать, не нарушая целостности базовой программы, в данной разработке предусматривается углубленное изучение темы «Технология создания и обработки графической и мультимедийной информации».

А также 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 «Мульти-Пульти» для создания мультфильмов;
4. Программа Adobe PhotoshopCS5;
5. Компьютерная программа для рисования «Tux Paint»;
6. Программа для создания видеороликов «Movie Maker»;
7. Компьютерная программа для начинающих «Miniseite».

***Актуальность*** программы в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении «Мир информатики» стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой.

Программа определяется по запросам со стороны детей и их родителей на изучение компьютерной грамотности.

***Педагогическая целесообразность***

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации обучающийся сможет сам сформулировать задачи, новые знания теории помогут ему в процессе решения творческих заданий.

На занятиях позволяет сохранить высокую творческую работоспособность обучающихся.

Также в программу включен региональный компонент «Земля Тацинская – моя малая Родина». 13% учебного времени отводится региональному компоненту. В учебно-тематический план включены темы по созданию презентаций, рисунков донских казаков.

В связи с этим обучающиеся создают индивидуальные проекты.

***Цель:***  развитие поэтапного логического мышления, алгоритмического мышления обучающихся, наблюдательности. Сформировать информационную культуру личности обучающихся, способных к творческому самовыражению через овладение компьютерных программ.

***Задачи:***

*образовательные*

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

*развивающие*

* Развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения.
* развитие трудовой и творческой активности;
* Развитие умения ориентироваться в интернет - пространстве;
* Развитие памяти, внимания, воображения и фантазии;
* 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;
* Формирование и развитие дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям.
* формирование умения правильно определять жизненные приоритеты, ориентируясь на традиционные духовно-нравственные ценности.

***Отличительные особенности,*** данная программа позволяет индивидуализировать сложные проекты: более сильным обучающимся будет интересна сложная конструкция, менее подготовленным, предлагается работа проще. При этом обучающий и развивающий смысл работы сохраняется. Это дает возможность предостеречь обучающегося от страха перед трудностями, приобщить без боязни творить и создавать.

Использование данной программы дает возможность каждому обучающемуся попробовать свои силы в разных видах технического творчества, выбрать приоритетное направление и максимально реализовать себя в нем.

***Возраст обучающихся,*** участвующих в реализации данной образовательной программы 9 - 14 лет.

Ознакомление с программным обеспечением в области обучающих, развивающих программ, самостоятельную постановку задачи, структурирование и преобразование информации в текстовую и мультимедийную форму. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний.

***Условия набора обучающихся.*** В объединение зачисляются все, желающие обучающиеся, без предварительного отбора по заявлению родителей.

Допускается дополнительный набор обучающихся на второй, третий годы обучения на основании результатов базовых знаний в области информационных технологий.

***Срок реализации программы*** 4 года обучения.

 1 год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа = 144 часа

 2 год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа = 144 часов

3 год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа = 144 часов

4 год обучения - 2 раза в неделю по 2 учебных часа = 144 часов

Количество обучающихся 9 - 12 человек (две группы).

***Формы и режим занятий***

Занятия проводятся в разнообразных формах, с использованием различных методов:

* используется словесный метод: беседа, рассказ, обсуждение, игра;
* практическая работа является основной формой проведения занятия;
* используется наглядный метод – демонстрация иллюстраций, презентаций, образцов изделий и т.п.
* творческая работа;
* создание самостоятельных творческих работ и работ по шаблону на основе теоретических знаний;
* подготовка к выставке.
* иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала),
* репродуктивный (воспроизведение).

В проведении занятий используются групповые, индивидуальные и коллективные формы работы:

* групповая (используется на практических занятиях, в самостоятельной работе обучающихся, в подготовке к конкурсам и т.д.);
* индивидуальная (используется при подготовке и выполнении творческих работ, индивидуальных выставок, проектов);
* коллективная (используется на общих занятиях).

*Формы занятий:*традиционное занятие, комбинированное занятие; лекция, практическое занятие, игра, праздник, путешествие, экскурсия, соревнование, выставка.

Теоретическая часть даётся в форме бесед с просмотром иллюстративного и наглядного материалов и закрепляется практическим освоением темы.

В программе отводятся часы на индивидуальные занятия, которые необходимы для подготовки  к конкурсам и мероприятиям или для занятий с обучающимися, которые по каким-либо причинам отстали от программы, а также с высокомотивированными  детьми.

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

***Формы подведения итогов***

Промежуточным и конечным итогом работы является занятие, где обучающиеся выполняют индивидуальную, творческую работу;

* организация и проведение тематических выставок;
* мастер-класс;
* открытое занятие.

Праздничные мероприятия, игры – это своего рода контроль среза знаний, умений и навыков, полученных на занятиях. Организация выставок – это контроль роста обучающегося, способ выражения творчества, воспитание ответственности и желания работать интереснее.

***Формы подведения итогов по реализации образовательной программы***

* участие в конкурсах различного уровня;
* открытые занятия;
* итоговые (аттестационные) занятия;
* показ детских достижений на тематических выставках, конференциях и т.д.

***Способы определения результативности*** образовательного процесса используются следующие виды контроля:

начальный контроль (сентябрь)

текущий контроль (в течение года)

итоговый контроль (май)

***Ожидаемые результаты***

* 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.
* Создавать анимированные презентации.
* Свободно ориентироваться в сети интернет: скачивать картинки в формате png, jpg, bmp.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Тема | 1 год обуч. | 2 год обуч. | 3 год  обуч. | 4 год обуч. | 5 год обуч |
| 1 | Вводное занятие | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | История казачества | 4 | 4 | 6 | 4 | 12 |
| 3 | Устройство компьютера: проекты | 18 | 10 | 10 | 36 | 26 |
| 4 | Понятие информации и виды информации | - | - | - | 18 | 20 |
| 5 | Обработка текстовой и графической информации на компьютере | - | - | - | 42 | 30 |
| 6 | Алгоритмы и создание презентаций | - | - | - | 20 |  |
| 7 | Компьютерная программа «Miniseite» | - | - | - | 16 |  |
| 8 | Работа в программе Microsoft Publisher создание проектов |  | - | - | - |  |
| 9 | Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов | 76 | - | - | 46 | 48 |
| 10 | Рисование мультфильмов в программах Paint и Tux Paint | 30 | - | - | - | 34 |
| 1 | Работа в программе Movie Maker для создания видео роликов | - | 32 | - | 50 | 34 |
| 12 | Создание индивидуальных творческих проектов: фотографий, открыток Adobe Photoshop CS5 | - | 47 | 24 | - |  |
| 13 | Создание индивидуальных творческих проектов: календарей в программе Adobe Photoshop CS5 |  | 47 | 24 |  |  |
| 14 | Работа в компьютерной программе Noobster | 10 | - | - | 10 |  |
| 15 | Программа для обработки растровой и векторной графики в программе Adobe Photoshop | - | 14 | 56 | - |  |
| 16 | Программа для обработки векторной графики в программе Adobe Photoshop |  |  | 56 |  |  |
| 17 | Создание портфолио обучающихся | - | - | 36 | - |  |
| 18 | Публичные выступления, защита творческих заданий | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 19 | История фотографии | **-** | 40 | **-** | **-** |  |
| 20 | Фильтры программы Adobe Photoshop. | **-** | 16 | **-** | **-** |  |
| 21 | **Итоговое занятие** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** |
| 22 | **ИТОГО:** | **144** | **216** | **216** | **216** | **216** |

**II. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

**Учебно-тематический план (1-й год обучения).**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Темы занятий | | Количество часов | | | | | |
| всего | Теория | | Практика | | |
| * 1. **Вводные занятия** | | | | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.2 | История развития вычислительной техники | | 2 |  | | 2 | | |
| 1.3 | Исторические фактыказачьи обряды и праздники | | 2 | 2 | |  | | |
|  | **Устройство компьютера** | | | | | | | |
| 1.4 | Основные компоненты компьютера | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.5 | Центральные и периферийные устройство компьютера. Тест | | 2 | 1 | | 1 | | |
| **Работа на клавиатуре. Клавиатурный тренажер** | | | | | | | | |
| 1.6 | Компьютерный тренажер на клавиатуре печатают буквы а о в л ы д ф | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.7 | Компьютерный тренажер на клавиатуре печатают буквы ж п р г у н | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.8 | Компьютерный тренажер печать букв м ь и т у ш с | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.9 | Компьютерный тренажер печать букв ц щ ч й з я б | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.10 | Компьютерный тренажер печать букв ю х э ъ . 5 6 | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.11 | Компьютерный тренажер печать цифр 7 4 8 3 9 2 0 | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.12 | Компьютерный тренажер печать 1 – ё = \ А О | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.13 | На компьютерном тренажере печать заглавных букв Р К Г Е Н М Ь | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.14 | Работа на клавиатуре навыки печати букв И Т У Ш С Ц Щ | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.15 | Работа на компьютерном тренажере печать букв Ч Й З Я Б Ю Х | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.16 | Печать заглавных букв, символов | | 2 | 1 | | 1 | | |
| 1.17 | Печать заглавных букв, символов. Практическая работа | | 2 | 1 | | 1 | | |
| * 1. **Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов** | | | | | | | | |
| 2.1 | | Все об анимации: кто рисует мультики человек или компьютер? | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.2 | | Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над сочинением мультфильмов | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.3 | | Создание мультфильмов сочинение сюжета | 4 | 4 |  | | | |
| 2.4 | | Создание мультфильмов сочинение сюжетов по просмотренным героям, фонам, музыке, звукам. | 8 | 6 | 2 | | | |
| 2.5 | | Создаем фон, вставка героев | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.6 | | Создание фону анимацию работа по сочиненным сюжетам | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.7 | | Составление мультфильмов по придуманным обучающимися сюжетам | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.8 | | Составление мультфильмов в программе «Мульти-Пульти» анимация актера, смена действия актера | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.9 | | Одновременное действие героев | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.10 | | Выбор звука и музыкальное сопровождение | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.11 | | Работа с текстом анимация текста, титры | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.12 | | Работа индивидуальных проектов мультфильмов | 8 | 2 | 6 | | | |
| 2.13 | | Озвучивание героев мультфильма | 8 | 2 | 6 | | | |
| 2.14 | | Обобщенное занятие по теме «создание мультфильмов и живых картинок» | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.15 | | Запись мультфильма на видеокамеру | 4 | 1 | 3 | | | |
| 2.16 | | Запись мультфильма из видеокамеры на диск | 4 | 1 | 3 | | | |
| * 1. **Рисование мультфильма в программе Paint и Tux Paint** | | | | | | | | |
| 3.1 | | Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра их использование | 4 | 1 | 3 | | | |
| 3.2 | | Рисование улыбающегося лица с открытыми и закрытыми глазами. Создание простейших рисунков и сохранение их в файле. | 4 | 1 | 3 | | | |
| 3.3 | | Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, треугольника, четырехугольника, отрезков | 4 | 1 | 3 | | | |
| 3.4 | | Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. | 6 | 3 | 3 | | | |
| 3.5 | | Создание рисунков движущимися объектами (транспорт, человек, собака и т.д.) | 6 | 2 | 4 | | | |
| 3.6 | | Создание рисунков компьютерная графика создание эскизов костюмов казаков и казачек | 6 | 2 | 4 | | | |
| * 1. **Работа в программе Noobster для создания индивидуальных игр** | | | | | | | | |
| 4.1 | | Знакомство с программой | 2 | 1 | | | | 1 |
| 4.2 | | Создание лабиринтов, вставка препятствий, вставка объектов | 6 | 1 | | | | 5 |
| 4.3 | | Создание стрельбы, вставка музыки | 2 | 1 | | | | 1 |
| 5 | | Публичные выступления | 2 | 1 | | | | 1 |
| 6 | | Итоговое занятие | 2 |  | | | | 2 |
|  | | **Итого часов:** | 144 | 48 | | | 96 | |

**Содержание программы. (1 год обучения)**

**Тема 1 . Вводные занятия**

**Теория:** основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

* понятие компьютера как информационной машины;
* знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
* приводить области применения компьютера;
* выбирать и загружать нужную программу.

**Практика:**Клавиатурный тренажер.

**Тема 2. Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов**

**Теория:** создать с помощью этой программы, ограничено лишь вашей фантазией.

Восемь простых шагов - и мультфильм готов

1. Мы начнем с чистого экрана.  
2. Выбираем место съемок.  
3. Расставляем декорации.  
4. Назначаем актеров на главные роли.  
5. Показываем актерам, что надо делать.  
6. Анимация героям.  
7. Добавляем звуки и музыку.  
8. Название титров.

**Практика:** Создание мультфильмов в программе «Мульти - Пульти». Защита проектов.

**Тема 3.Рисование мультфильма в программе Paint**

**Теория:** графические редакторы: растровые и векторные, рабочая область программы, меню палитр, инструменты для рисования, выделяющиеся инструменты.

**Практика:** создание собственного ролика. Тест по пройденному материалу.

**Тема 4. Работа в программе Noobster для создания игр**

**Теория:** знакомство с понятиями: компьютерная игра, конструирование, сопоставление, множество. Приемы конструирования и сопоставления. Правила и приемы компьютерной игры.Конструирование, сопоставление, множества, компьютерная игра.

**Практика:** составление собственной компьютерной игры в программе Noobster.

**К концу первого года обучения обучающийся будет:**

*знать:*

* назначение компьютера как информационной машины;
* принцип расположения символьных клавиш на клавиатуре;
* название и возможности программного обеспечения изученных редакторов
* знать основные блоки персонального компьютера и назначение его основных устройств.

*уметь:*

* ориентироваться в выборе компьютерных программ;
* приводить примеры использования компьютеров;
* самостоятельно работать с клавиатурой в текстовом редакторе.
* создавать мультфильмы.

**Учебно-тематический план (2 год обучения)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Темы занятий | Количество часов | | |
| всего | теория | практика |
| 1. **Вводные занятия** | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие | 2 |  | 2 |
| 1.2 | История развития вычислительной техники | 2 | 2 |  |
| 1.3 | Повторение. Основные компоненты компьютера. Тест | 4 | 1 | 3 |
| 1.3 | Практикум на клавиатуре | 2 |  | 2 |
| 1.4 | Практикум на клавиатуре. Печать символов на время. | 2 | 1 | 1 |
| 1.5 | «Основы православной культуры и светской этики» | 4 | 4 |  |
| 1.6 | Работа на клавиатуре.  Клавиатурный тренажер | 14 | 2 | 12 |
| 1. **Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop** | | | | |
| 2.1 | Векторная графика. Создание коллажа. | 6 | 2 | 4 |
| 2.2 | Растровая графика. Создание буклетов. | 6 | 2 | 4 |
| 2.3 | Отличие векторной графики от растровой графики. | 2 | 1 | 1 |
| 1. **Фильтры программы Adobe Photoshop.** | | | | |
| 3.1 | Художественные фильтры. | 2 | 1 | 1 |
| 3.2 | Фильтры размытия. Фильтры резкости. | 2 | 1 | 1 |
| 3.3 | Штриховые фильтры. | 2 | 1 | 1 |
| 3.4 | Фильтры деформации. | 2 | 1 | 1 |
| 3.5 | Эскизные фильтры. | 2 | 1 | 1 |
| 3.6 | Фильтры стилизация. | 2 | 1 | 1 |
| 3.7 | Фильтры текстурирования. | 2 | 1 | 1 |
| 3.8 | Защита проектов по разделу «Фильтры программы Photoshop. Композиция. | 2 | 1 | 1 |
| 1. **История фотографии** | | | | |
| 4.1 | Фотографические жанры | 4 | 4 |  |
| 4.2 | Пейзаж. Выездные съемки | 2 | 1 | 1 |
| 4.3 | Натюрморт. | 6 | 2 | 4 |
| 4.4 | Портрет | 4 | 1 | 3 |
| 4.5 | Работа с файлами в программе «Adobe Photoshop» | 8 | 1 | 7 |
| 4.6 | Защита проектов | 2 | 1 | 1 |
| 1. **Практические занятия по растровой и векторной графике** | | | | |
| 5.1 | Рабочее окно Adobe Photoshop | 2 | 1 | 1 |
| 5.2 | Работа с выделенными областями | 2 | 1 | 1 |
| 5.3 | Маски и каналы | 2 | 1 | 1 |
| 5.4 | Рисование и раскрашивание | 2 | 1 | 1 |
| 5.5 | Работа со слоями. Создание закладок для книг. | 6 | 2 | 4 |
| 5.6 | «Эффект мятой бумаги». | 2 | 1 | 1 |
| 5.7 | «Эффект текста с трещинами». | 2 | 1 | 1 |
| 5.8 | «Рисуем верёвку». | 2 | 1 | 1 |
| 5.9 | «Гелеобразный текст». | 2 | 1 | 1 |
| 5.10 | «Стена из камней». | 2 | 1 | 1 |
| 5.11 | «Золотой текст». | 2 | 1 | 1 |
| 5.12 | «Фосфорные буквы» | 2 | 1 | 1 |
| 5.13 | Ретуширование фотографий | 4 | 1 | 3 |
| 5.14 | Работа с контурами | 4 | 1 | 3 |
| 5.15 | Работа с текстом | 2 | 1 | 1 |
| 5.16 | Создание коллажа. Основы работы со слоями | 10 | 2 | 8 |
| 5.17 | Создание фотоальбомов | 12 | 3 | 9 |
| 5.18 | Приемы творчества в фотографии и компьютерном дизайне | 12 | 3 | 9 |
| 5.19 | Компьютерный дизайн и реклама | 10 | 3 | 7 |
| 1. **Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов** | | | | |
| 6.1 | Программа Windows Movie Maker:импорт фотографий, картинок, импорт музыки | 4 | 1 | 3 |
| 6.2 | Наложение видео переходов для фотографий | 6 | 1 | 5 |
| 6.3 | Создание видеофильма «Мы разные, вместе нам весело» | 10 | 3 | 7 |
| 6.4 | Создание видеофильма наложение музыки | 6 | 1 | 5 |
| 6.5 | Создание видеофильма наложение анимации на изображения | 6 | 1 | 5 |
| 7. | Публичные выступления | 2 | 2 |  |
| * 1. 8. | Итоговое занятие | 2 | 1 | 1 |
|  | **Итого часов:** | 216 | 74 | 142 |

**Содержание программы. (2 года обучения)**

**Тема 1.Вводные занятия**

**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 «Казаки Дона», «Костюмы казаков», «Традиции казачества»,«Мои любимые животные». Создание открыток. Создание надписей, изменение формы надписи, поворот надписи.

**Тема 2. Программа для обработки векторной и растровой графики в программе Adobe Photoshop**

**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.

**Тема 3. Фильтры программы Photoshop.**

**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 мороженного». «Создать рекламу одежда казаков» . «Создать изображение развивающегося на ветру флага». «Создать эффект зажженной лампы».

«Расставить предметы в витрине магазина».  «Создать выпуклые буквы».

**Тема 5. Введение в фотографию.**

**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, эффектныефильтры 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.

**Тема 6. Практические занятия по растровой и векторной графике.**

**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 фонового 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.

**Тема 6. Работа в программе MovieMaker в программе Miniseite.**

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

**Практика**: создание видеоролика из изображений, фотографий и музыки.

**К концу второго года обучения обучающийся будет:**

*знать:*

* Различать между векторной и растровой графикой;
* Знать значение команд и подкоманд программы;
* Определять растра (пикселя), расширения, разрешения.

открывать, создавать, сохранять файл;

* редактировать изображение (масштабировать, менять цветовой тон,

яркость, контрастность);

*уметь:*

* создавать видеофильмы;
* работать с инструментами;
* вводить и редактировать текст (трансформировать, менять шрифт,

деформировать, менять цвет, использовать эффекты текста);

* работать со слоями;
* создавать коллаж из нескольких фотографий.
* использовать возможности фильтров программы;
* создавать подборку фотографий, объединённых единым художественным решением;
* создавать тематические композиции.

**Учебно-тематический план (3 год обучения)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | | Темы занятий | Количество часов | | | | | | | | |
| всего | | теория | | | | | практика | |
| * 1. **Вводные занятия** | | | | | | | | | | | |
| 1.1 | | Вводное занятие | 2 | | | 1 | | | | 1 | |
| 1.2 | | Вводная диагностика | 2 | | |  | | | | 2 | |
| 1.3 | | Исторические факты**.** Боевые подвиги казачества | 6 | | | 6 | | | |  | |
| 1.4 | | Повторение. Основные компоненты компьютера | 4 | | | 1 | | | | 3 | |
| 1.5 | | Центральные и периферийные устройство компьютера. Тест | 2 | | | 1 | | | | 1 | |
| 1.6 | | Повторение. Практикум на клавиатуре | 2 | | |  | | | | 2 | |
| * 1. **Программа для обработки растровой графики в программе**   **Adobe Photoshop** | | | | | | | | | | | |
| 2.1 | | Теоретические основы компьютерной графики. | | 4 | | | |  | | 2 | |
| 2.2 | | Знакомство с программой курса. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe | | 4 | | | | 2 | |  | |
| 2.3 | | Знакомство с программой курса. Векторная и растровая графика. Обзор графических редакторов. Назначение и возможности программы Adobe Photoshop. Интерфейс программы Adobe Photoshop CS5. | | 6 | | | | 2 | | 4 | |
| **Рабочая область в программе Adobe Photoshop.** | | | | | | | | | | | |
| 2.4 | Инструменты выделения: Прямоугольные, квадратные, овальные и круглые выделения. Перемещение рамки выделения по ходу ее создания. Выделение от центральной точки. | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 2.5 | Инструмент Рамка. Кадрирование (с заданным размером, с Перспективой).  Создание рамки изображения | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.6 | Поворот изображения: произвольный, с использованием Инструмента Линейка.  Выделение инструментом, Волшебная палочка, Выделение инструментом Лассо и Магнитное лассо. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| **Основные сведения об изображениях** | | | | | | | | | | | |
| 2.7 | Настройка изображения. Размер изображения и разрешение | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.8 | Изменение размера изображения в пикселях | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.9 | Определение оптимального разрешения изображения | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.10 | Импорт изображений из цифровых камер и сканеров | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 2.11 | Создание, открытие и импорт изображений | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| **Основы работы с цветами** | | | | | | | | | | | |
| 2.12 | Основные сведения о цвете, цветовые модели пространства и режимы | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.13 | Настройка цветового тона, насыщенности и яркости | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.14 | Команды автокоррекции: яркость и контрастность; цветовой баланс. | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.15 | Контраст, цветовой тон и насыщенность. | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.16 | Цветовые режимы: режим RGB, режим SMYK, режим градаций серого | | | 2 | | | | 1 | | 1 | |
| 2.17 | Выбор цветов в палитре инструментов | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.18 | Коррекция цвета и тона изображения | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.19 | Цветокоррекция при помощи команды «Уровни» | | | 2 | | | | 1 | | 1 | |
| 2.20 | Коррекция цвета и тональности при помощи кривых | | | 2 | | | | 1 | | 1 | |
| 2.21 | Применение автоматической коррекции | | | 2 | | | | 1 | | 1 | |
| **Работа со слоями** | | | | | | | | | | | |
| 2.22 | Общие сведения о слоях. | | | 2 | | | | 2 | |  | |
| 2.23 | Просмотр информации на палитре Слои, переименование, копирование в другой файл, дублирование, удаление. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.24 | Просмотр отдельных слоев. Изменение порядка слоев | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.25 | Работа со слоями первый слой | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.26 | Работа с двумя слоями | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.27 | Работа с тремя слоями и т.д. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.28 | Стили слоя. Слияние слоев. | | | 4 | | | | 2 | | 2 | |
| 2.29 | Удаление эффекта красных глаз (1-й способ и 2-й способ). | | | 2 | | | | 1 | | 1 | |
| 2.30 | Улучшение оттенков и контраста, коррекция экспозиции с помощью корректирующих слоев. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.31 | Работа с масками. Использование каналов и режима быстрой маски. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.32 | Работа с масками слоя: создание, управление (вкл/выкл, просмотр, перемещение, создание выделенной области, снятие) маски слоя.. | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.33 | Создание тени рисунку | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 2.34 | Цифровой фотомонтаж: изображений | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| * 1. **Создание собственных проектов в программе**   **Adobe Photoshop** CS5 | | | | | | | | | | | |
| 3.1 | Обрезка фотографий | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 3.2 | Вставка фотографий в рамки | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 3.3 | Вставка фотографий на изображения, картину | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| 3.4 | Вставка фотографий и лиц в шаблоны | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 3.5 | Создание календарей Adobe Photoshop CS5 | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 3.6 | Создание открыток Adobe Photoshop CS5 с фотографиями | | | 6 | | | | 1 | | 5 | |
| 3.7 | Создание стенгазеты «Казачий взгляд» | | | 8 | | | | 2 | | 6 | |
| 3.8 | Защита собственных проектов | | | 4 | | | | 1 | | 3 | |
| * 1. **Создание портфолио обучающихся** | | | | | | | | | | | |
| 4.1 | Что такое портфолио? | | | 2 | | | | 2 |  | | |
| 4.2 | Разделы портфолио | | | 4 | | | | 4 |  | | |
| 4.3 | Оформление разделов к портфолио | | | 30 | | | | 4 | 26 | | |
| 5. | Публичные выступления. | | | 2 | | | | 2 |  | | |
| 6. | Итоговое занятие. Выставка работ. | | | 2 | | | | 2 |  | | |
|  | **Итого часов:** | | | 216 | | | 75 | | 141 | |

**Содержание программы (3 год обучения)**

**Тема 1. Вводные занятия**

**Теория:** Основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

* понятие компьютера как информационной машины;
* знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
* приводить области применения компьютера;
* выбирать и загружать нужную программу.

**Практика**. Клавиатурный тренажер, компьютерный тест

**Тема 2. Программа для обработки растровой графики в программе Adobe Photoshop.**

**Теория:**графические редакторы, рабочая область,основные сведения о изображениях, основы работы с цветами, работа со слоями, обрезка фотографий, вставка фотографий.

**Практика:**Создание фотографий, открыток, календарей и т.д.

**Тема 3. Создание собственных проектов в программе Adobe Photoshop CS5**

**Теория:** Вставка фотографий в рамки, вставка фотографий на изображения, картину, вставка фотографий и лиц в шаблоны

**Практика:** Создание открыток Adobe Photoshop CS5 с фотографиями,создание стенгазеты «Казачий взгляд».

**Тема 4. Создание портфолио**

**Теория:** Что такое портфолио? Разделы портфолио, как правильно оформить портфолио?

**Практика:**Создание портфолио. Защита собственных проектов.

**К концу третьего года обучения обучающийся будет:**

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 и функции различных графических программ.

уметь:

* редактировать изображения в программе Adobe PhotoShop, a именно:

выделять фрагменты изображений с использованием различных инструментов (область, лассо, волшебная палочка и др.);

* перемещать, дублировать, вращать выделенные области;
* редактировать фотографии с использованием различных средств

художественного оформления;

* сохранять выделенные области для последующего использования;
* монтировать фотографии (создавать многослойные документы);
* раскрашивать чёрно-белые эскизы и фотографии;
* применять к тексту различные эффекты;
* выполнять тоновую коррекцию фотографий;
* выполнять цветовую коррекцию фотографий;
* ретушировать фотографии;

**Учебно-тематический план (4-го года обучения).**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Темы занятий | Количество часов | | | | | | |
| всего | | теория | | | | практика |
| * 1. **Вводные занятия** | | | | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятие | 2 | |  | | | |  |
| 1.2 | История развития вычислительной техники | 2 | | 2 | | | |  |
| 1.3 | Истории и традиции казачества.  Казачьи игры. | 4 | | 4 | | | |  |
| 1.4 | Компьютер в жизни общества | 2 | | 2 | | | |  |
| 1.5 | Основные компоненты компьютера | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 1.6 | Клавиатура. Процессор. | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 1.7 | Устройства ввода, вывода | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 1.8 | Составление кроссворда в Microsoft Word по теме «Истории и традиции казачества». | 6 | | 2 | | | | 4 |
| 1.9 | Составление кроссворда составляем вопросы и сетку для кроссворда. | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 1.10 | Составление кроссворда вставляем картинки и рамки. | 2 | |  | | | | 2 |
| 1.11 | Практическая работа. Тест. | 2 | |  | | | | 2 |
| * 1. **Понятие информации и виды информации** | | | | | | | | |
| 2.1 | Понятие информации. Источник информации. | 2 | 1 | | | | | 1 |
| 2.2 | Виды информации. Определение видов информации. Разбор тем проектов. | 2 | 2 | | | | |  |
| 2.3 | Виды информации разработка проектов в программе Microsoft Publisher | 2 |  | | | | | 2 |
| 2.4 | Работа над проектами в Microsoft Publisher создание буклетов, работа с текстом | 4 | 1 | | | | | 3 |
| 2.5 | Работа над проектами в Microsoft Publisher создание буклетов, работа с картинками и фоном | 6 | 2 | | | | | 4 |
| 2.6 | Защита проекта по видам информации | 2 |  | | | | | 2 |
| * 1. **Обработка текстовой и графической информации на компьютере** | | | | | | | | |
| 3.1 | Технология обработки текстовой информации. | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 3.2 | Назначение и основные возможности. Основные понятия компьютерной графики. | 6 | | 3 | | | | 3 |
| 3.3 | Практическая работа «Набор текста и форматирование» | 6 | | 2 | | | | 4 |
| 3.4 | Оформление открыток, поздравлений | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 3.5 | Практическая работа. Товарный знак серии игрушек, для фирмы “Детские игрушки”. | 6 | | 2 | | | | 4 |
| 3.6 | Творческая работа «Дорожный знак» | 4 | |  | | | | 4 |
| 3.7 | Творческая работа «Одежда казаков» | 6 | | 1 | | | | 5 |
| 3.8 | Свободное рисование. | 2 | |  | | | | 2 |
| 3.9 | Творческая работа «Открытка». Надписи. | 6 | | 2 | | | | 4 |
| * 1. **Алгоритмы и создание презентаций** | | | | | | | | |
| 4.1 | Понятие презентации | 2 | | 2 | | | |  |
| 4.2 | Этапы создания презентаций | 2 | | 2 | | | |  |
| 4.3 | Алгоритм создания презентаций запуск, ввод текста, вставка слайдов, оформление слайдов, использование шаблонов. | 2 | | 2 | | | |  |
| 4.4 | Алгоритм создания презентаций, добавление иллюстраций, объекта WordArt,вставка анимации для текста и слайдов, вставка музыки, вставка фигур рисунка SmartArt, создание гиперссылок. | 4 | | 2 | | | | 2 |
| 4.5 | Создание презентаций на тему « Истории и традиции казачества» | 10 | | 3 | | | | 7 |
| * 1. **Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов** | | | | | | | | |
| 5.1 | Парад мультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над сочинением мультфильмов | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.2 | Создание мультфильмов сочинение сюжета | 2 | | 2 | | | |  |
| 5.3 | Создание мультфильмов сочинение сюжетов по просмотренным героям, фонам, музыке, звукам. | 4 | | 2 | | | | 2 |
| 5.6 | Составление мультфильмов по придуманным обучающимися сюжетам. | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.7 | Составление мультфильмов в программе «Мульти-Пульти» анимация актера, смена действия актера. | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.8 | Одновременное действие героев | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.9 | Выбор звука и музыкальное сопровождение. | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.10 | Работа с текстом анимация текста, титры | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.11 | Работа индивидуальных проектов мультфильмов. | 4 | | 2 | | | | 2 |
| 5.12 | Озвучивание героев мультфильма. | 4 | | 2 | | | | 2 |
| 5.13 | Обобщенное занятие мультфильм «Правила дорожного движения». | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 5.14 | Запись мультфильма на видеокамеру. | 2 | |  | | | | 2 |
| 5.15 | Запись мультфильма из видеокамеры на диск. | 2 | | 1 | | | | 1 |
| * 1. **Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов** | | | | | | | | |
| 6.1 | Знакомство с программой Windows Movie Maker:импорт фотографий, картинок, импорт музыки | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 6.2 | Наложение видео переходов для фотографий | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 6.3 | Создание названий и титров | 6 | | 2 | | | | 4 |
| 6.4 | Создание видеофильма «Исторические факты обычаи и традиции казачества» | 6 | | 2 | | | | 4 |
| 6.5 | Создание видеофильма наложение музыки | 4 | | 1 | | | | 3 |
| 6.6 | Создание видеофильма наложение анимации на изображения | 2 | | 1 | | | | 1 |
| 6.7 | Защита собственных видеороликов на тему «Исторические фактыобычаи и традиции казачества» | 2 | | 2 | | | |  |
| 6.8 | Создание видеофильма о детском объединении | 6 | | 2 | | | | 4 |
| **Компьютерная программа «Miniseite»** | | | | | | | | |
| 6.9 | Знакомство с программой | 2 | | | 2 | |  | |
| 6.10 | Работа со страницей о себе | 4 | | | 1 | | 3 | |
| 6.11 | Работа со страницей мои увлечения | 4 | | | 1 | | 3 | |
| 6.12 | Работа со страницей мои проекты | 4 | | | 1 | | 3 | |
| 6.13 | Защита проектов | 2 | | | 2 | |  | |
| * 1. **Игровые программы Noobster (обучающие и развивающие)** | | | | | | | | |
| 7.1 | Создание лабиринтов, вставка препятствий, вставка объектов | 4 | | | 1 | 3 | | |
| 7.2 | Создание стрельбы, вставка музыки | 2 | | | 1 | 1 | | |
| 7.3 | Создание препятствий для героев  компьютерной игры | 2 | | |  | 2 | | |
| 8 | Публичные выступления | 2 | | |  | 2 | | |
| 9 | Итоговое занятие | 2 | | | 1 | 1 | | |
|  | **Итого часов:** | 216 | | | 80 | 136 | | | |

**Содержание программы (4 года обучения)**

**Тема 1 .Вводные занятия.**

**Теория:** основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

* понятие компьютера как информационной машины;
* знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
* приводить области применения компьютера;
* выбирать и загружать нужную программу.

**Практика.**Клавиатурный тренажер.

**Тема 2.Понятие информации и виды информации**

**Теория:**определения, что такое информация, какие бывают виды и свойства информации, термины.

**Практика:** Создание буклетов и кроссвордов, коммуникативные игры по данной теме.

**Тема 3. Обработка текстовой и графической информации на компьютер**

**Теория:** технология обработки текстовой информации. Текстовой редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа “Набор текста и форматирование”.

Технология обработки графической информации. Графический редактор Раint. Создание и хранение изображений. Практическая работа “Создание рисунков”.

**Практика:**

1.Набор текста и форматирование.

2.Создание и редактирование рисунков.

**Тема 4. Алгоритмы и создание презентаций**

**Теория:** Пакет подготовки и демонстрации презентаций PowerPoint, работа со слайдами в разных режимах, ввод и редактирование текста в режиме слайдов и режиме структуры, создание слайдов, вставка текста, создание анимации тексту и слайдам, вставка музыки, вставка изображений и картинок.

**Практика:**Создание презентаций. Защита проектов.

**Тема 5. Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов**

**Теория:** создать с помощью этой программы, ограничено лишь вашей фантазией.

Восемь простых шагов - и мультфильм готов

1. Мы начнем с чистого экрана.  
2. Выбираем место съемок.  
3. Расставляем декорации.  
4. Назначаем актеров на главные роли.  
5. Показываем актерам, что надо делать.  
6. Анимация героям.  
7. Добавляем звуки и музыку.  
8. Название титров.

**Практика:** Создание мультфильмов в программе «Мульти - Пульти». Защита мультфильмов.

**Тема 6. Работа в программе MovieMaker в программе Miniseite.**

**Теория:** знакомство с программой, импорт фотографий и музыки, создание названий и титров, наложение анимации на фотографии. Создание индивидуального сайта.

**Практика**: создание собственного видеоролика из изображений, фотографий и музыки. Создание сайта в программеMiniseite.

**Тема 7. Работа в программе Noobster для создания игр**

**Теория:** знакомство с понятиями: компьютерная игра, конструирование, сопоставление, множество. Приемы конструирования и сопоставления. Правила и приемы компьютерной игры. Конструирование, сопоставление, множества, компьютерная игра.

**Практика:** составление собственной компьютерной игры в программе Noobster

**К концу четвертого года обучения обучающийся будет:**

*знать:*

* этапы развития компьютерной техники;
* основные типы компьютеров, используемых в мире;
* названия основных блоков компьютера и назначения каждого из них;
* назначение операционной системы Windows
* сущность и особенности растрового и векторного способов представления графической информации.
* различные форматы документов точечных рисунков;
* назначение и возможности программы Adobe Photoshop, Movie Maker
* возможности области применения, достоинства и недостатки растровой и векторной графики, виды современных графических редакторов;

*уметь:*

* работать на клавиатуре в текстовом редакторе;
* создавать простейшие рисунки в графическом редакторе с помощью мыши;
* определять наиболее предпочтительный 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.

**Учебно-тематический план (5-го года обучения).**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Темы занятий | Количество часов | | | |
| всего | | теория | практика |
| * 1. **Устройство персонального компьютера** | | | | | |
| 1.1 | Вводное занятия | 2 | | 1 | 1 |
| 1.2 | Клавиатура. Процессор. Память | 2 | | 1 | 1 |
| 1.3 | Гимнастика для рук. Работа на клавиатуре | 2 | | 0 | 2 |
| 1.4 | Работа на клавиатуре | 2 | | 0 | 2 |
| 1.5 | Базовая конфигурация компьютера | 2 | | 1 | 1 |
| 1.6 | Составление конфигурация персонального компьютера | 2 | | 0 | 2 |
| 1.7 | Системы, расположенные на материнской плате. | 2 | | 1 | 1 |
| 1.8 | Внутренние устройства системного блока. | 2 | | 1 | 1 |
| 1.9 | Создание файлов и папок операционной системы. | 2 | | 1 | 1 |
| 1.10 | Рабочий стол, управление мышью, значки и ярлыки объектов | 1 | | 0 | 1 |
| 1.11 | Копирование, перемещение, переименова-ние и удаление файлов и папок | 2 | | 1 | 1 |
| 1.12 | Периферийные устройства ПК. | 2 | | 1 | 1 |
| 1.13 | Настройка элементов оформления Windows XP | 1 | | 0 | 1 |
| 1.14 | Программное обеспечение ПК. | 2 | | 1 | 1 |
| * 1. **Понятие информации и виды информации** | | | | | |
| 2.1 | Понятие информации. Источник информации. | 2 | 1 | | 1 |
| 2.2 | Виды информации. Определение видов информации. Разбор тем проектов. | 2 | 2 | | 0 |
| 2.3 | Виды информации разработка проектов на тему «Казачьи обряды и праздники» в программе Microsoft Publisher | 4 | 1 | | 3 |
| 2.4 | Работа над проектами в Microsoft Publisher создание буклетов, работа с текстом | 4 | 1 | | 3 |
| 2.5 | Работа над проектами в Microsoft Publisher создание буклетов, работа с картинками и фоном | 6 | 2 | | 4 |
| 2.6 | Защита проекта по видам информации | 2 | 0 | | 2 |
| * 1. **Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов** | | | | | |
| 3.1 | Создание мультфильмов, сочинение сюжета | 4 | 4 | | 0 |
| 3.2 | Создание мультфильмов сочинение сюжетов по просмотренным героям, фонам, музыке, звукам. | 6 | 4 | | 2 |
| 3.3 | Создаем фон, вставка героев | 4 | 1 | | 3 |
| 3.4 | Создание фону анимацию работа по сочиненным сюжетам | 4 | 1 | | 3 |
| 3.5 | Составление мультфильмов по придуманным обучающимися сюжетам | 4 | 1 | | 3 |
| 3.6 | Составление мультфильмов в программе «Мульти-Пульти» анимация актера, смена действия актера | 4 | 1 | | 3 |
| 3.7 | Одновременное действие героев | 4 | 1 | | 3 |
| 3.8 | Выбор звука и музыкальное сопровождение | 4 | 1 | | 3 |
| 3.9 | Работа с текстом анимация текста, титры | 4 | 1 | | 3 |
| 3.10 | Работа индивидуальных проектов мультфильмов | 6 | 0 | | 6 |
| 3.11 | Озвучивание героев мультфильма | 8 | 2 | | 6 |
| 3.12 | Обобщенное занятие по теме «создание мультфильмов и живых картинок» | 4 | 1 | | 3 |
| 3.13 | Запись мультфильма на видеокамеру | 4 | 1 | | 3 |
| 3.14 | Запись мультфильма из видеокамеры на диск | 4 | 1 | | 3 |
| * 1. **Рисование мультфильма в программе Tux Paint** | | | | | |
| 4.1 | Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра их использование | 4 | 1 | | 3 |
| 4.2 | Рисование улыбающегося лица с открытыми и закрытыми глазами. Создание простейших рисунков и сохранение их в файле. | 4 | 1 | | 3 |
| 4.3 | Создание рисунков с помощью готовых форм: овала, треугольника, четырехугольника, отрезков | 4 | 1 | | 3 |
| 4.4 | Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. | 6 | 3 | | 3 |
| 4.5 | Создание рисунков движущимися объектами (транспорт, человек, собака и т.д.) | 6 | 2 | | 4 |
| 4.6 | Создание рисунков компьютерная графика «Еда казаков и казачек» | 6 | 2 | | 4 |
| * 1. **Работа в программе Movie Maker для создания видеофильмов** | | | | | |
| 5.1 | Программа Windows Movie Maker:импорт фотографий, картинок, импорт музыки | 6 | 2 | | 4 |
| 5.2 | Наложение видео переходов для фотографий | 6 | 1 | | 5 |
| 5.3 | Создание видеофильма «Боевые подвиги казачества» | 10 | 3 | | 7 |
| 5.4 | Создание видеофильма наложение музыки | 6 | 1 | | 5 |
| 5.5 | Создание видеофильма наложение анимации на изображения | 6 | 1 | | 5 |
| * 1. **Обработка текстовой и графической информации на компьютере** | | | | | |
| 6.1 | Технология обработки текстовой информации. | 2 | 1 | | 1 |
| 6.2 | Назначение и основные возможности. Основные понятия компьютерной графики. | 4 | 1 | | 3 |
| 6.3 | Практическая работа «Набор текста и форматирование» | 6 | 2 | | 4 |
| 6.4 | Оформление открыток, поздравлений, календарей. | 4 | 1 | | 3 |
| 6.5 | Творческая работа «Жилище казаков» | 6 | 2 | | 4 |
| 6.6 | Творческая работа «Одежда казаков» | 6 | 1 | | 5 |
| 6.7 | Свободное рисование. | 4 | 0 | | 4 |
| 7. | Публичные выступления | 2 | 2 | | 0 |
| * 1. 8. | Итоговое занятие | 2 | 1 | | 1 |
|  | **Итого часов:** | 216 | 62 | | 154 |

**Содержание программы (5 года обучения)**

**Тема 1 . Устройство персонального компьютера.**

**Теория:** основные компоненты компьютера. Техника безопасности в компьютерном классе. Клавиатура. Процессор. Память. Устройства ввода, вывода. Практическая работа “Клавиатура”. Клавиатурный тренажер.

Требования к знаниям и умениям:

* понятие компьютера как информационной машины;
* знать состав компьютера и назначение его основных устройств;
* приводить области применения компьютера;
* выбирать и загружать нужную программу.

**Практика:** Клавиатурный тренажер.

**Тема 2.Понятие информации и виды информации**

**Теория:**определения, что такое информация, какие бывают виды и свойства информации, термины.

**Практика:** Создание буклетов и кроссвордов, коммуникативные игры по данной теме.

**Тема 3. Обработка текстовой и графической информации на компьютер**

**Теория:** технология обработки текстовой информации. Текстовой редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа “Набор текста и форматирование”.

Технология обработки графической информации. Графический редактор Раint. Создание и хранение изображений. Практическая работа “Создание рисунков”.

**Тема 4. Работа в программе Мульти-Пульти создание мультфильмов**

**Теория:** создать с помощью этой программы, ограничено лишь вашей фантазией. Мы начнем с чистого экрана, выбираем место съемок,  
расставляем декорации, назначаем актеров на главные роли, показываем актерам, что надо делать, анимация героям, добавляем звуки и музыку, название титров.

**Практика:** Создание мультфильмов в программе «Мульти - Пульти». Защита проектов.

**Тема 5. Рисование мультфильма в программе Tux Paint.**

**Теория:** графические редакторы: растровые и векторные, рабочая область программы, меню палитр, инструменты для рисования, выделяющиеся инструменты.

**Практика:** создание собственного ролика. Тест по пройденному материалу.

**Тема 6. Работа в программе Movie Maker в программе Miniseite.**

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

**Практика**: создание видеоролика из изображений, фотографий и музыки.

**Тема 7. Обработка текстовой и графической информации на компьютер**

**Теория:** технология обработки текстовой информации. Текстовой редактор. Назначение и основные возможности. Практическая работа “Набор текста и форматирование”.

Технология обработки графической информации. Графический редактор Раint. Создание и хранение изображений. Практическая работа “Создание рисунков”.

**Практика:**

1.Набор текста и форматирование.

2.Создание и редактирование рисунков.

**К концу пятого года обучения обучающийся будет:**

*знать:*

* этапы развития компьютерной техники;
* основные типы компьютеров, используемых в мире;
* различать между векторной и растровой графикой;
* названия основных блоков компьютера и назначения каждого из них;
* назначение операционной системы Windows
* знать значение команд и подкоманд программы;

*уметь:*

* работать на клавиатуре в текстовом редакторе;
* создавать рисунки в графическом редакторе с помощью мыши;
* создавать видеофильмы;
* вводить и редактировать текст (трансформировать, менять шрифт,

деформировать, менять цвет, использовать эффекты текста);

* создавать коллаж из нескольких фотографий.
* создавать подборку фотографий, объединённых единым художественным решением;
* редактировать изображение (масштабировать, менять цветовой тон,

яркость, контрастность);

1. **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

***Педагогические приемы:***

* Формирование взглядов (убеждение, пример, разъяснение, дискуссия);
* Организации деятельности (приучение, упражнение, показ, подражание, требование):
* Стимулирования и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка, и т. д) ;
* Сотрудничества, позволяющего педагогу и обучающемуся быть партнерами в увлекательном процессе образования;

***Методы проведения******занятия:***

Словесные, наглядные, практические, чаще всего их сочетание. Каждое занятие по темам программы, как правило, включает теоретическую часть и практическое выполнение задания.

Теоретические сведения – это повтор пройденного материала, объяснение нового, информация познавательного характера о видах декоративно-прикладного искусства, народных промыслах, старинных традициях в женском рукоделии. Теория сопровождается показом наглядного материала, преподносится в форме рассказа-информации или беседы, сопровождаемой вопросами к обучающему.

Использование наглядных пособий на занятиях повышает у обучающихся интерес к изучаемому материалу, способствует развитию внимания, воображения, наблюдательности, мышления. На занятии используются все известные виды наглядности: показ иллюстраций, рисунков, журналов и книг, фотографий, образцов изделий, демонстрация трудовых операций, различных приемов работы, которые дают достаточную возможность обучающимся закрепить их в практической деятельности.

В процессе работы с различными инструментами и приспособлениями педагоги постоянно напоминает обучающимся о правилах пользования инструментами и соблюдении правил гигиены, санитарии и техники безопасности.

За период обучения в объединении «Мир информатики» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

* беседы;
* наблюдения;
* специальные тестовые задания;
* анализ открытых занятий;
* опросы обучающихся;
* карточки;

Наиболее распространенной формой контроля является открытое занятие. Оно проводится в конце первого полугодия и в конце года, что позволяет сравнивать результаты и сделать заключение об эффективности программы.

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса.

***Дидактический материал.***

Наличие собственных методических и дидактических разработок, рекомендаций, пособий

Для детского объединения «Мир информатики» разработала дидактические материалы:

1. Кроссворды

На занятиях, обучающимся раздаются кроссворды, и они отвечают на вопросы и записывают ответы в пустые клеточки.

1. Ребусы

Способствуют развитию мышления обучающихся. Тренируют сообразительность, логику, интуицию, смекалку. Помогают ребенку расширить кругозор, запомнить новые слова, предметы. Тренируют зрительную память, правописание

1. Презентации

Презентации картинки (изображение - неотъемлемая часть), наличие текстов, анимации, различных графиков, видео файлов, звуковых файлов, всё это и есть составляющие, которые помогают обучающимся понять и усвоить новые знания в более легкой и интересной форме. Также главное отличие от подобных мультимедийных файлов - это непосредственное управление.

1. Красочные карточки.

Карточки после пройденных тем, на открытом занятии.

1. Буклеты

Буклеты по технике безопасности в цветном виде, лежат на каждом рабочем месте обучающегося это позволяет запомнить материал визуально быстрее.

1. Раздаточный материал

В виде пошаговой деятельности по темам которые в тематических планах программы Adobe Photoshop.

**Материально-техническое обеспечение программы.**

**Оборудование:**

Компьютеры установлены в соответствии с нормами, исключая до минимума, воздействие электромагнитного излучения на обучающихся.

Стены светлых тонов.

Кабинет, оборудованный компьютерами, столами, стульями, общим освещением, классной доской, таблицами, мультимедийным оборудованием (проектор, экран, аудиоустройства)

* Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
* Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
* Разработка собственных методических пособий, дидактического  и раздаточного материала.
* Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Обучающийся, заходя в такой кабинет, вне всяких сомнений, настраивается на творческую и плодотворную работу.

Моей основной задачей становится развивать этот настрой, не давая ему угаснуть в течение занятия.

1. **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. Ефремова

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***

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>

**Диагностический блок**

Проверка знаний с помощью кроссворда.

**Кроссворд «Устройство компьютера»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **6** | 11 | 12 | 5 | 14 | 11 | 5 | 12 |  | | | |
| 23 | 10 | **11** | 6 | 12 | 10 | 14 |  | | |  | | | |
|  | **18** | 8 | 5 | 24 | 7 | 1 | 14 | 12 | 1 |  | | |
| 25 | **10** | 8 | 16 | 20 | 10 | 3 | 1 | 12 | 5 | | 8 | 16 |
|  | 25 | **14** | 6 | 11 | 12 | 5 | 14 |  | |  | | | |
|  | **23** | 26 | 24 | 16 |  | |
|  | 7 | 8 | **1** | 3 | 6 | 1 | 12 | 29 | 14 | 1 |  | | | |
| 11 | 10 | 29 | **12** | 2 | 29 | 7 |  |  | |  |  | | |  |
|  | |  | 4 | **6** | 9 | 7 |  | |  |
| 9 | 10 | 2 | 1 | **7** | 1 |  |
|  | | | 9 | **1** | 31 | 12 |

Ключ к кроссворду:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| А | Е | И | О | Б | Л | С | Я | Д | К | Т |
| 1 | 5 | 6 | 10 | 2 | 8 | 9 | 15 | 4 | 7 | 12 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Ц | Р | Ч | Н | З | Г | В | Ь | Ф | М | Ш | П | Ы | У | Й |
| 13 | 14 | 17 | 11 | 20 | 21 | 3 | 6 | 18 | 23 | 24 | 25 | 26 | 29 | 31 |

**Кроссворд «Устройства компьютера»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 6 |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  | 10 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

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»**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | | | | 5 |  | | | |  | | |
| 1 |  | | | |  |  |  | | | |  |  | | | |  | | |
|  | | | 8 |  |  |  |  |  | |  | 7 |  |  |  |  |  | | | | |  | |
|  | | |  |  | | | |  |  | |  |  |  | | | |  |
|  |  | | 9 |  |  | 10 |  | |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  | | |  |  | | |  |  |  |  | |  |
|  | | | | | | 3 |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |
|  |  |  | | | |  | | |  | |  |  |
|  |  | | | 6 |  |  |  |  |
| 4 |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | | | |  |  | | | | | | |  |
|  | | |  | |  |
|  |
|

|  |
| --- |
| 6. Как ее мы все не любим,  Ею мы компьютер губим.  Крошки, пыль, вода и мазь,  Одним словом, это …   1. Скромный серый колобок,   Длинный тонкий проводок,  Ну а на коробке –  Две или три кнопки.  В зоопарке есть зайчишка,  У компьютера есть …   1. Мы хотели подделать купюру   И количеством сделать побольше,  Занесем сначала в компьютер,  Только …….. нам поможет.   1. В ней записаны программы   И для папы, и для мамы!  В упаковке, как конфета,  Быстро вертится …   1. Устройство вывода звуковой информации. |

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 –

Отстукали слово!

Вот где пальцам физкультура!

Это вот …

**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  
Жмем 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. Backspase. 7. Esc. 8. End.

9. Номе. 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?

1. *Пользователь*
2. *Клиент*
3. *Пациент*

***2)*** Что называется Всемирной паутиной?

1. *Географическая карта*
2. *Интернет*
3. *Железнодорожная магистраль*

***3)*** Кто может заразить компьютер?

1. *Микробы*
2. *Вирусы*
3. *Паразиты*

***4)***  Мышь – это:

1. *Маленький грызун серого цвета*
2. *Компьютерный манипулятор*

*c)Устройство для ввода информации в компьютер*

***5)*** Символ, разделяющий имя почтового ящика и почтового сервера:

1. *Тигр*
2. *Собачка*
3. *Леопард*
4. *Слон*

***6)*** Что относится к компьютерной технике?

1. *Утюг*
2. *Сканер*
3. *Тостер*
4. *Мультиварка*

***7)*** Новичка в компьютерном мире называют «чайником», потому что он:

1. *Всегда остается «с носиком»*
2. *Быстро раздражается и закипает*

*c)Проявляет «кипучую» энергию.*

*Мало знающий о компьютерах*

***8)***Что можно открыть на компьютере?

1. *Окно*
2. *Форточку*
3. *Дверь*

***9)*** Что из перечисленного нет у компьютера?

1. *Портов*
2. *Причала*
3. *Кулера*

***10)*** Что такое блог?

1. *Антивирус*
2. *Интернет – дневник*
3. *Электронный переводчик*

**11)** Что такое блог?

1. *Антивирус*
2. *Интернет – дневник*
3. *Электронный переводчик*

**«Вопрос-ответ»**

Отвечают по 1 человеку по очереди.

1. Описание: AG00374_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)

1. Это движение лица, например улыбка, нахмуренные брови. (Мимика)
2. Через нее разговаривают по компьютеру. ( Камера)
3. Прибор который удерживает свет. (Бесперебойник)
4. Маленькая картина или условные графический знак. (Пиктограмма)

**«Работа с карточками»**

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»

Портфолио обучающихся

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

Презентация «Времена года «Весна»»

Презентация «Космонавтика»