

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Сигаевская средняя общеобразовательная школа

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол №12
«30» августа 2023 г.



Утверждено руководителем ОУ
Э.К. Антропова
«31» августа 2023г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«МЕДИА»

(1 год обучения, возраст учащихся 9-12 лет)

Уровень: базовый

Составитель:
Бердникова Ирина Владимировна,
учитель информатики

с. Сигаево, 2023 г.

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы. Настоящая дополнительная общеобразовательная программа «Медиа» является общекультурной и относится к технической направленности.

Программа составлена на основании следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон РФ 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г.;

- Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;

- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);

- Приказ Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 Г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

- Локальные нормативные акты МБОУ Сигаевская СОШ.

Актуальность программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Медиа» технической направленности базового уровня приобщает обучающихся к компьютерным технологиям, использованию интернет-ресурсов, развивает художественное воображение и эстетический вкус, помогает реализовать творческие способности, способствует профессиональному самоопределению в программно-технической деятельности. Медиатворчество – совсем молодое направление, но уже составляет конкуренцию самым востребованным специальностям. Оно даёт возможность освоить широкий спектр профессий. Позволяет более подробно ознакомиться с мультимедийными программами, графическими фото- и видеоредакторами, научиться создавать слайд-шоу, овладеть навыками верстки, съемки и монтажа видеороликов. Медиатворчество – позволяет создать современную информационно-технологическую платформу, площадку для продуктивного взаимодействия с детьми и молодежью всех заинтересованных лиц – родителей, педагогов, расширить возможности для приобщения к медиакультуре детей и взрослых.

Актуальность программы продиктована современными требованиями социума, особенностями современной жизни. В век бурного роста научно-технического прогресса медиатехнологии используются всё чаще, поскольку современная молодёжь самостоятельно создаёт медиапродукцию и одновременно является её активным потребителем.

Современному обществу необходимы люди креативные, способные творчески подходить к любым трудностям, видеть мир принципиально в другом свете, принимать нестандартные решения, находить новые пути развития. Создание медийных продуктов является хорошей возможностью для реализации творческой индивидуальности, а также демонстрации эффективности работы в команде, приобретения опыта достижения совместных результатов.

В процессе реализации Программы, обучающиеся осваивают способы создания информационных ресурсов на основе мультимедиа и интернет-технологий, смогут более полно выявить свои способности в изучаемой области, подготовить себя к осознанному выбору профессии.

Отличительные особенности программы состоит в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими и мультимедийными программами, но и способствует формированию информационной и эстетической культуры обучающихся в процессе работы над реальным продуктом, таким как разработка визиток, афиш, буклетов, слайд-фильмов, презентаций, над монтажом видео, созданием сайтов, съемкой роликов.

В Программе предусмотрена возможность построения индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности, в зависимости от уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности, что позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Адресат программы. Программа рассчитана на **1 год обучения** и удовлетворяет образовательным потребностям детей и подростков младшего школьного возраста, т.е. от 9 до 12 лет, проявляющих интерес к медиатехнологиям и имеющих базовые знания пользователя компьютером. Программа помогает им активизировать потенциальные продуктивные силы, и дает возможность поиска и выбора пути самореализации личности, направлена на развитие критического мышления и умения самостоятельно вести проектную деятельность, связанную с массовыми коммуникациями, что создает условия, обеспечивающие личностный рост обучающихся. Наполняемость группы – не менее 15 человек. Группы могут быть смешанными (мальчики, девочки).

Объем программы. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы 34 учебных часа (за 1 год обучения).

Формы организации образовательного процесса. Групповые. Индивидуально-групповые. Виды занятий определяются содержанием программы. Виды занятий по программе: беседа, групповые занятия, выполнение различных практических заданий.

Срок освоения программы. 1 год, согласно календарному учебному графику;

Режим занятий – Учащиеся занимаются 1 раз в неделю 1 час, периодичность и продолжительность занятий в соответствии с СанПиНом 2.4.4.3172-14. Во время занятий предусмотрены перерывы для снятия напряжения и отдыха, проводится динамическая пауза, отводится время на подготовку и уборку своего рабочего места.

1.2 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Создать условия для творческого развития и профессионального самоопределения обучающихся посредством обучения современным медиатехнологиям, приобщения к основам компьютерной грамотности, рекламы, фото, киноискусству, программированию.

Реализация поставленной цели предусматривает решение ряда задач.

Задачи:

Личностные:

1. Формирование основ гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности, формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
2. Формирование целостного социально ориентированного взгляда на мир в его органическом единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
3. Формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;
4. Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире;
5. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
6. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
7. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
8. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально – нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
9. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
10. Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Метапредметные:

1. Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
2. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
3. Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
4. Определять наиболее эффективные способы достижения результата;
5. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
6. Освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
7. Использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
8. Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (далее - ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
9. Использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые

величины и анализировать изображения, звуки, готовить свое выступление и выступать с аудио-, видео- и графическим сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;

10. Овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами; осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной формах;

11. Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям;

12. Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;

13. Определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

14. Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

15. Овладение начальными сведениями о сущности и особенностях объектов, процессов и явлений действительности (природных, социальных, культурных, технических и др.) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета;

16. Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

17. Умение работать в материальной и информационной среде начального общего образования (в том числе с учебными моделями) в соответствии с содержанием конкретного учебного предмета; формирование начального уровня культуры пользования словарями в системе универсальных учебных действий.

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint;
- основы программирования в среде Scratch;
- особенности работы в киностудии Видеоредактор;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео.

Обучающиеся будут уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.
- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;

- создавать буклеты в программе MS Publisher;
- выполнять монтаж видео в Видеоредакторе.

1.3 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1.3.1 Учебный план

№	Названия раздела/темы	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	Медиатворчество: возможности и области применения	2	1	1		
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности	2	1	1	Беседа, групповые занятия, выполнение практических заданий, применение ИКТ	Первичная диагностика. Тест
2.	Персональный компьютер	4	2	2		
2.1.	Устройство компьютера	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Тест
2.2.	Алгоритм программирования	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
3.	Интернет-ресурсы и компьютерные технологии	8	4	4		
3.1.	Интернет-сервисы и их возможности	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
3.2.	Microsoft Power Point	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
3.3.	Графический редактор	2	1	1	-N-	Текущий контроль.

	Paint					ий контроль. Практическое задание
3.4.	Microsoft Publisher	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
4.	Программирование в среде Scratch	4	2	2		
4.1.	Начало программирования. Первые программы в среде Scratch	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
4.2.	Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
5.	Основы работы в программе Gimp	4	2	2		
5.1.	Интерфейс растрового редактора Gimp	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
5.2.	Основы работы со слоями	2	1	1	-N-	Промежуточный контроль. Открытое занятие
6.	Основы работы в киностудии Видеоредактор	8	4	4		
6.1.	Знакомство с программой киностудия Видеоредактор	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
6.2.	Начало работы в видеоредакторе	2	1	1	-N-	Текущий контроль

						ль. Практическое задание
6.3.	Основные приемы и методы создания видео	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
6.4.	Монтаж видео	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Практическое задание
7.	Творческий проект	2	1	1		
7.1.	Работа над творческим проектом	2	1	1	-N-	Текущий контроль. Самостоятельная работа
8.	Итоговое занятие	2	1	1		Итоговая аттестация. Презентация творческих проектов на Конкурсе
	ИТОГО	34	17	17		

1.3.2 Содержание учебного плана

На каждый раздел отведено определенное количество часов. Каждый раздел включает теоретические и практические занятия, так и совмещение теории и практики в одном занятии. Также каждый раздел подразумевает ведение исследовательской работы.

Раздел 1. Медиаторчество: возможности и области применения

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности

Теория. Знакомство с деятельностью. Цели и задачи программы. Задачи и план работы. Понятие «медиа», «цифровые технологии». Возможности и области применения медиаторчества. Профессии, связанные с медиа, с информационно-коммуникационными технологиями (ИКТ). Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Вводная диагностика. Выполнение теста.

Раздел 2. Персональный компьютер

Тема 2.1. Устройство компьютера

Теория. Персональный компьютер. Устройство персонального компьютера. Компьютерная мышь и клавиатура. Рабочий стол компьютера. Безопасные правила работы за компьютером.

Практика. Отработка навыка работы с персональным компьютером.

Выполнение теста по теме «Устройство компьютера».

Тема 2.2. Алгоритм программирования

Теория. Алгоритм. Блок-схема алгоритма. Связь между программой и алгоритмом.

Практика. Выполнение практического задания. Составление алгоритма.

Раздел 3. Интернет-ресурсы и компьютерные технологии

Тема 3.1. Интернет-сервисы и их возможности

Теория. Интернет, возможности сети Интернет. Интернет-технологии: история, возможность, средства.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Работа в сети Интернет.

Задание 2. Поиск информации в Интернет.

Задание 3. Знакомство с интернет-сервисами: Canva

Тема 3.2. Microsoft Power Point

Теория. Знакомство с программой. Интерфейс программы, панель инструментов, понятия «слайд», «макет слайда», «образец слайда». Формат оформления. Режим работы «Сортировщик слайдов». Вставка текста, рисунков, таблиц, звука и видео. Эффекты анимации. Режимы смены слайдов. Прием создания мультфильма. Настройка режима показа презентации, упаковка всех файлов презентации. Предварительный показ презентации, применение приема настройки показа.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Microsoft Power Point».

Тема 3.3. Графический редактор Paint

Теория. Первоначальные сведения о возможностях графического редактора Paint. Панель инструментов и основные приёмы работы. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Операции с цветом. Выбор фрагмента изображения. Монтаж рисунка из объектов. Создание стандартных фигур. Заливка областей. Исполнение надписей. Изменение масштаба просмотра.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Графический редактор Paint».

Тема 3.4. Microsoft Publisher

Основные элементы управления. Основные элементы окна приложения. Особенности программы.

Практика. Выполнение практических заданий по теме «Создание буклета на выбранную тему». Выполнение практических заданий. Отработка навыков работы в Microsoft Publisher

Раздел 4. Программирование в среде Scratch

Тема 4.1. Начало программирования. Первые программы в среде Scratch

Интерфейс редактора, элементы окна редактора. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, сцена, управление сценой, редактирование. Дополнительные кнопки и возможности редактора.

Практика. Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Смена костюмов спрайта.

Задание 2. Создание анимации по смене костюмов. Задание 3. Добавление сцен в проект. Смена сцены. Задание 4. Добавление нового спрайта в проект.

Задание 5. Добавление звуковых эффектов в проект.

Задание 6. Создание сложной анимации в Scratch с участием одного спрайта.

Тема 4.2. Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм

Теория. Команды поворота. Вставки звука в проект. Графический редактор. Блоки «Внешность».

Практика. Выполнение практического задания по теме «Графические и звуковые редакторы Scratch. Первый мультфильм».

Раздел 5. Основы работы в программе Gimp

Тема 5.1. Интерфейс растрового редактора Gimp

Теория. Графический редактор Gimp. Окно программы. Панель инструментов. Выделение областей изображения.

Практика. Выполнение практического задания по теме «Интерфейс растрового редактора Gimp».

Тема 5.2. Основы работы со слоями

Теория. Понятие слоя. Способы создания слоя. Параметры слоёв. Режимы наложения слоёв. Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования. Заливка. Градиент. Особенности создания компьютерного коллажа. Текстовые слои. Работа с текстом.

Практика. Открытое занятие по теме «Основы работы со слоями».

Раздел 6. Основы работы в киностудии Видеоредактор

Тема 6.1. Знакомство с программой киностудии Видеоредактор

Теория. Внешний вид программы. Знакомство с программой Процесс создания видеофильма в программе.

Практика. Выполнение практических заданий.

Задание 1. Определение целей и задач видеофильма.

Задание 2. Сценарий.

Тема 6.2. Начало работы в видеоредакторе

Теория. Знакомство с понятиями «монтажная дорожка», дорожка «видео», «переход», «звук», «звук или музыка».

Практика. Выполнение практического задания. Работа над созданием видеопроекта: подготовка клипов.

Тема 6.3. Основные приемы и методы создания видео

Теория. Знакомство с понятиями «наложение названия», видеопереходы и видеоэффекты, создание титров, работа со звуком.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Вставка титров и надписей.

Задание 2. Добавление фонового звука.

Задание 3. Создание видеофильма с использованием эффектов, переходов и вставка титров, надписей и графики.

Задание 4. Сохранение фильма.

Тема 6.4. Монтаж видео

Теория. Понятие «монтаж», «видеопереход». Сохранение, формат видео.

Практика. Выполнение практических заданий. Задание 1. Монтаж фильма вручную.

Задание 2. Использование видеоэффектов. Задание 3. Добавление видеопереходов.

Задание 4. Сохранение фильма.

Раздел 7. Творческий проект

Тема 7.1. Работа над творческим проектом

Теория. Проектирование. Этапы работы над проектом.

Информационный макет.

Практика. Выполнение практического задания. Выбор темы. Цели и задачи. Создание информационного макета проекта. Написание проекта по макету.

Итоговое занятие

1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Личностные:

готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; сформированность основ гражданской идентичности

Метапредметные

освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями

Предметные

Обучающиеся будут знать:

- технику безопасности и требования, предъявляемые к организации рабочего места;
- основные понятия и термины, применяемые в информационных и коммуникационных технологиях;
- устройство компьютера;
- формы представления информации в Microsoft Word;
- возможности графических редакторов Gimp и Paint;
- основы программирования в среде Scratch;
- особенности работы в киностудии Видеоредактор;
- интернет-сервисы и их возможности;
- виды медиапродукции;
- технологию редактирования фото и видео.

Обучающиеся будут уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе;
- создавать и редактировать графические объекты в редакторах Gimp и Paint;
- конструировать объекты различной степени сложности в среде программирования Scratch;
- создавать мультфильмы.
- работать в различных интернет-сервисах;
- создавать информационную мультимедийную продукцию;
- программировать мини-игры;
- создавать видео и цифровые изображения;
- создавать буклеты в программе MS Publisher;
- выполнять монтаж видео в Видеоредакторе.

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация Программы предполагает единство взаимосвязанных целей, принципов, содержания, форм, методов и условий педагогической деятельности, обеспечивающих успешность процесса адаптации обучающихся к современному социуму. Материал строится на принципах: «от простого к сложному», доступности материала, развивающего обучения.

Основной формой проведения являются комбинированные занятия, состоящие из теоретической и практической части, большее количество времени уделяется практической части. При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Рабочее место каждого обучающегося должно быть укомплектовано клавиатурой и позиционным манипулятором («мышью»).

Рабочее место преподавателя должно быть оснащено классной доской, ПК или ноутбуком с аналогичными учебным техническими характеристиками, мультимедийной доской и проектором для демонстрации приемов работы и изложения нового материала, лазерный монохромный принтер, сканер, копир.

Для реализации программы необходимы следующие расходные материалы:

- картридж для принтера (черный), 2 шт./год, для создания дидактического материала, распечатки работ обучающихся; - бумага для принтера.

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим педагогическое образование и необходимую квалификацию.

2.3 ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ (КОНТРОЛЯ)

Для отслеживания динамики освоения данной дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг.

Мониторинг осуществляется в течение всего учебного года и включает первичную диагностику, а также промежуточный и итоговый контроль.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале учебного года (сентябрь) для определения уровня подготовки обучающихся и впервые поступивших учеников. Форма проведения – беседа, устный опрос.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия. Направлен на закрепление теоретического и практического материала по изучаемой теме. Форма проведения – практические работы или мини-проекты.

Промежуточный контроль проводится по итогам полугодий. Форма проведения – практические работы или мини-проекты.

Итоговый контроль проводится в конце обучения для демонстрации достигнутого результата. Контроль знаний проводится в форме тестовых заданий, творческих работ и проектных работ.

2.4 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критериями оценки освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний, практических умений обучающихся программным требованиям;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;

Программа предполагает выполнение обучающимися самостоятельных заданий, что позволит оценить уровень освоения материала и понимание структуры и функционирования изучаемых механизмов.

Творческая и проектная деятельность предполагает наличие некоторых критериев, по которым можно оценить деятельность учащихся.

1. Предметность:

- соответствие формы и содержания проекта поставленной цели; - понимание учеником проекта в целом (не только своей части групповой работы).

2. Содержательность:

- проработка темы проекта;

- умение находить, анализировать и обобщать информацию; - количество практических предложений; - доступность изложения и презентации.

3. Оригинальность:

- уровень дизайнерского решения;
- форма представления (макет, рассказ, компьютерная презентация, и т.п.).

4. Практичность:

- возможность использования проекта в разных областях деятельности; - междисциплинарная применимость.

5. Новаторство:

- степень самостоятельности в процессе работы; - успешность презентации.

Формы контроля и оценочные материалы служат для определения результативности освоения обучающимися Программы. Текущий контроль проводится по окончании изучения каждой темы – выполнение обучающимися практических заданий или тестов.

Промежуточный контроль проходит в середине учебного года в форме открытого занятия.

Итоговый контроль (зачетное занятие) проходит в конце учебного года – в форме защиты самостоятельно выполненных проектов.

Формы проведения аттестации:

- практические задания;
- тест;
- самостоятельная работа;
- открытое занятие.

Оценка результатов работы каждого обучающегося в конце учебного года производится также в соответствии с таблицей критериев уровня освоения программного материала.

Критерии уровня освоения программного материала:

Шкалирование результатов мониторинга

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
3	Освоил в полном объеме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объеме практические умения, сдал все нормативы физической подготовки	Программа освоена в полном объеме. Высокий уровень
2	Освоил больше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил больше половины практических умений, сдал большую часть нормативов физической подготовки	Программа освоена. Средний уровень
1	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений, сдал часть нормативов физической подготовки	Программа освоена частично. Низкий уровень
0	Не освоил теоретические знания.	Не смог продемонстрировать элементы, либо показал низкий уровень, не освоил практические умения	Не освоил тему занятия.

Низкий уровень

Учебный материал усваивается бессистемно. Обучающейся овладел менее ½ объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Работоспособность крайне низкая. Осваивает легкие задания.

Есть недостатки также в личностных качествах: ребёнок эмоционально неустойчив, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Часто наблюдаются негативные реакции на просьбы взрослых, капризы.

Средний уровень

Ребёнок овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Осваивает задания средней сложности.

Личностные качества соответствуют «средним», «нормальным»: у ребёнка преобладает эмоционально-положительное настроение, приветлив с окружающими, проявляет активный интерес к словам и действиям сверстников и взрослых. *Высокий уровень*

Обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Осваивает задания повышенной трудности.

Личностные характеристики соответствуют нормам поведения детей данного возраста: ребёнок сохраняет жизнерадостное настроение, проявляет активность.

2.5 МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Продуктивность работы во многом зависит от качества материально- технического оснащения процесса, инфраструктуры организации и иных условий. При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях.

Для успешного проведения занятий и выполнения Программы в полном объеме необходимы: инфраструктура организации:

- учебный кабинет

технические средства обучения:

- ноутбук – 16 шт.;
- интерактивная доска;
- цифровой фотоаппарат;
- ПО – Microsoft Word (скачивается бесплатно);
- ПО – Paint для Windows (скачивается бесплатно);
- ПО – Scratch (скачивается бесплатно);
- ПО – Windows Movie Maker (скачивается бесплатно);
- ПО – Movavi Video Editor Plus (скачивается бесплатно);
- ПО – Gimp (скачивается бесплатно);

Формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуально – групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, групповые занятия, выполнение различных практических заданий, применение ИКТ, тестирование.

Педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология проблемного обучения, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия: Все занятия имеют общую структуру, кроме первого. В структуру первого занятия не входит повторение:

- 1) организационный момент (приветствие, беседа, ответы на интересующие вопросы);
- 2) повторение и закрепление пройденного на предыдущем занятии (не входит в структуру первого занятия);
- 3) ознакомление с новым материалом (по учебному плану);
- 4) выполнение задания под руководством педагога;
- 5) самостоятельное выполнение задания с использованием инструкции;
- 6) ответы на вопросы.

По окончании занятия слушатель получает подробную инструкцию, в печатном или электронном виде, по теме занятия для закрепления полученных знаний и умений дома.

Дидактические материалы: (раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, упражнения, инструкция по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе для обучающихся, наглядно-демонстрационный материал, правила работы оборудованием, тест «Итоговый контроль теоретических знаний», видеоматериалы, презентации, наглядные мультимедийные пособия, лекционный материал по темам.

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Базан-Лацкано И., Неймейстер Дж., Занд А. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Дж. Неймейстер, А. Занд ; пер. С. Черников. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2021.
2. Блум С.Р. Создаем коллажи и иллюстрации с помощью Photoshop и Painter / С.Р. Блум. – Москва : Эксмо, 2015.
3. Голикова Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голикова. – Москва : ВHV, 2019.
4. Колошкина И., Селезнев В., Дмитроченко С. Компьютерная графика : учебник и практикум для вузов / И. Колошкина, В. Селезнев, С. Дмитроченко. – Санкт-Петербург : Юрайт, 2020.
5. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2018.
6. Ламберт Д. Microsoft Word 2016 / Д. Ламберт. – Санкт-Петербург : ЭКОМ Паблишер, 2019.
7. Леонтьев В. Microsoft Word 2016. Новейший самоучитель / В. Леонтьев ; под ред. В. Обручева. – Москва : Эксмо-Пресс, 2016.
8. Макаровских Т. GIMP и Adobe Photoshop : лекции по растровой графике / Т. Макаровских. – Санкт-Петербург : Либроком, 2021.
9. Путина А.С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С. Путина. – Москва : Лаборатория знаний, 2019.
10. Хахаев И. Свободный графический редактор Gimp. Первые шаги / И. Хахаев. – Москва : ДМК Пресс, 2016.
11. Хуркман, А. Цветокоррекция: творческие стили для кино и видео / А. Хуркман ; пер. И. Люско. – Санкт-Петербург : ДМК Пресс, 2020.
12. Видеоуроки по GIMP для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TD4TX> (Дата обращения 26.01.2021).
13. Видеоуроки по скретч. Что такое Scratch и его возможности / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfvq> (Дата обращения 26.01.2021).
14. Как работать в Paint : видеокурс для начинающих / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDfyu> (Дата обращения 26.01.2021).
15. Как пользоваться Windows Movie Maker – возможности и описание / 2021 Киностудия Movie Maker : [сайт]. – URL: <https://movie-maker-windows.ru/how-to-use-movie-maker/> (Дата обращения 26.01.2021).
16. Microsoft Word для начинающих от А до Я : базовый курс видеоуроков по программе Ворд / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg7R> (Дата обращения 26.01.2021).
17. Movavi Video Editor Plus 2020. Обучаемся монтажу. Быстро и легко создаем видео / You Tube : [сайт]. – URL: <https://clck.ru/TDg9m> (Дата обращения 26.01.2021).

Инструкция по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе для обучающихся

Общие положения:

- К работе в компьютерном классе допускаются лица, ознакомленные с данной инструкцией по технике безопасности и правилам поведения.
- Работа учащихся в компьютерном классе разрешается только в присутствии преподавателя (инженера, лаборанта).
- Во время занятий посторонние лица могут находиться в классе только с разрешения преподавателя.
- Во время перемен между уроками проводится обязательное проветривание компьютерного кабинета с обязательным выходом учащихся из класса.
- Помните, что каждый учащийся в ответе за состояние своего рабочего места и сохранность размещенного на нем оборудования.

Перед началом работы необходимо:

- Убедиться в отсутствии видимых повреждений на рабочем месте;
- Разместить на столе тетради, учебные пособия так, чтобы они не мешали работе на компьютере;
- Принять правильную рабочую позу.
- Посмотреть на индикатор монитора и системного блока и определить, включён или выключен компьютер. Переместите мышь, если компьютер находится в энергосберегающем состоянии или включить монитор, если он был выключен.

При работе в компьютерном классе категорически запрещается:

- Находиться в классе в верхней одежде;
- Класть одежду и сумки на столы;
- Находиться в классе с напитками и едой;
- Располагаться сбоку или сзади от включенного монитора;
- Присоединять или отсоединять кабели, трогать разъемы, провода и розетки;
- Передвигать компьютеры и мониторы;
- Открывать системный блок;
- Включать и выключать компьютеры самостоятельно.
- Пытаться самостоятельно устранять неисправности в работе аппаратуры;
- Перекрывать вентиляционные отверстия на системном блоке и мониторе;
- Ударять по клавиатуре, нажимать бесцельно на клавиши;
- Класть книги, тетради и другие вещи на клавиатуру, монитор и системный блок;
- Удалять и перемещать чужие файлы;
- Приносить и запускать компьютерные игры.

Находясь в компьютерном классе, учащиеся обязаны:

- Соблюдать тишину и порядок;
- Выполнять требования преподавателя и лаборанта;
- Находясь в сети работать только под своим именем и паролем;
- Соблюдать режим работы (согласно п. 9.4.2. Санитарных правил и норм);
- При появлении рези в глазах, резком ухудшении видимости, невозможности сфокусировать взгляд или навести его на резкость, появления боли в пальцах и кистях рук, усиления сердцебиения немедленно покинуть рабочее место, сообщить о происшедшем преподавателю и обратиться к врачу;
- После окончания работы завершить все активные программы и корректно выключить компьютер;
- Оставить рабочее место чистым.

Работая за компьютером, необходимо соблюдать правила:

- Расстояние от экрана до глаз – 70 – 80 см (расстояние вытянутой руки);
- Вертикально прямая спина;
- Плечи опущены и расслаблены;
- Ноги на полу и не скрещены;
- Локти, запястья и кисти рук на одном уровне;
- Локтевые, тазобедренные, коленные, голеностопные суставы под прямым углом.

Требования безопасности в аварийных ситуациях:

- При появлении программных ошибок или сбоях оборудования учащийся должен немедленно обратиться к преподавателю (лаборанту).
- При появлении запаха гари, необычного звука немедленно прекратить работу, и сообщить учителю.