

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества и методического обеспечения»

Принята на педагогическом совете  
Протокол № 3 от 02.05.2024



Утверждена  
Приказ № 50 от 02.05.2024

Техническая направленность  
Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Компьютерный мир»**

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Срок реализация программы: 1 год (114 часов)

Уровень обучения: базовый

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Смирнова Анна Сергеевна

Череповец  
2024 г.

## **Содержание**

<b>1. Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель, задачи программы.....	6
1.3. Учебный план, содержание программы.....	6
1.4 Планируемый результат.....	12
<b>2. Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий.....</b>	<b>13</b>
2.1. Календарный учебный график.....	13
2.2. Условия реализации программы.....	20
2.3. Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе.....	20
2.4. Оценочные материалы.....	25
2.5. Методические материалы.....	25
2.6. Воспитательный компонент.....	28
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	30
2.8. Приложения.....	31

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа составлена на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996 «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ»;
- Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеобразовательной программе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение об условиях приема на обучение в муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о порядке реализации права учащихся на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренное обучение, в пределах осваиваемой дополнительной общеобразовательной программы муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения».

## **Направленность:** техническая.

Дополнительная общеобразовательная – дополнительная общеразвивающая программа **«Компьютерный мир»** (далее Программа) относится к **технической направленности**, так как способствует развитию мотивации личности ребёнка к техническому творчеству, создаёт условия для творческой самореализации детей современными средствами информационно – коммуникативных технологий.

**Актуальность** программы обусловлена информационным развитием современного общества; интересами и потребностями обучающихся и их родителей в творческом и техническом развитии детей посредством компьютерных технологий.

Компьютер для ребёнка в наше время играет очень большую роль, но, чаще не как средство получения, хранения и использования информации, а как игрушка и развлечение.

Между тем, обучение в современной школе требует от ребёнка владение компьютером на уровне пользователя.

Программа разработана для того, чтобы научить ребёнка ориентироваться и использовать стандартные компьютерные программы (текстовый процессор, графический редактор и т.д.) в учебных целях.

Данная программа ориентирована не только на формирование ключевых компетенций в области информационно-коммуникативных технологий, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представления детей об окружающем мире.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации.

## **Отличительные особенности программы.**

Изучение обучающимися компьютерных технологий и применение их при создании работ, помогают детям в развитии творческих способностей, воспитании и пробуждении интереса к новому виду деятельности. Изучение компьютерных программ, предусмотренных данной программой, изложены так, чтобы, изучив одну программу, её можно было применить при работе с другими программами.

Особенностью данной программы является:

- интеграции разнообразных видов творческой деятельности (рисование, лепка, создание сказки и т.д.) и технической деятельности (освоение съемки в различных техниках, работа с фотоаппаратурой, работа в стандартных базовых компьютерных программах, работа с звукозаписью и т.д.).

## **Адресат программы.**

Возраст-8-14 лет.

Знания, полученные при изучении программы, обучающиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и

мультимедийным разработкам по различным предметам — математике, литературному чтению, окружающему миру, в старших классах - физике, химии, биологии и другим предметам.

Базовый уровень предполагает формирование способности использовать приобретенные знания в практической деятельности: в самостоятельных действиях в социальной среде. Поэтому данный курс играет значительную роль в воспитании личности.

**Форма обучения:**

Очная.

При необходимости возможно применение дистанционных технологий.

Занятия могут быть организованы группами, мини-группами, индивидуально.

Наряду с учебными занятиями на базе учреждения возможны как онлайн, так и офлайн трансляция: видеозанятия, презентации.

**Объем программы- 114 часов.**

Первое полугодие – 45 час

Второе полугодие - 69 часов

**Срок освоения программы - 1 год.**

**Срок обучения** с 16 сентября 2024 года по июнь 2025 года включительно

**Язык обучения** – русский.

**Уровень обучения** –базовый.

**Режим работы:** 2 раза в неделю(3 часа в неделю).

По завершению полного курса обучения по программе выдается свидетельство об обучении.

Количество детей в группе 10-13 человек.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** содействие успешной самореализации личности в техническом творчестве через создание собственного медиапродукта.

**Задачи программы:**

Образовательные:

1. Обучить работать в программах: текстовый процессор, программа для компьютерных презентаций, графический редактор для создания двухмерного и трехмерного изображений.

2. Научить создавать готовый медиапродукт (видео, презентацию, мультфильм, аудио сказку) используя программу или комплекс программ.

3. Сформировать базовые понятия и практические навыки в области 3D-моделирования и печати.

**Развивающие:**

1. Развитие творческого воображения при создании медиапродукта.
2. Формировать навыки конструктивного взаимодействия посредством освоения приёмов межличностного общения «учащийся-педагог», «учащийся-учащийся», «учащийся - группа».

3. Формировать навыки публичного выступления.

**Воспитывающие:**

1. Воспитывать:
  - организационно-волевые качества – воля, организованность, ответственность, самообладание, упорство.
  - поведенческие качества: конфликтность, сотрудничество, вежливость.
  - нравственные качества: ответственность за другого человека, сопереживание, уважение к сверстникам и старшим, доброжелательность.

### **1.3 Учебный план, содержание программы**

#### **Учебный план**

Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
	Всего	Теория	Практика	
<b>1.Вводное занятие. Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка, ППБ, ПДД, ПАТ. Сбор анкетных данных.</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	Беседа Игровая программа
<b>2.Устройство компьютера</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	беседа
<b>3.Основные стандартные компьютерные программы.</b>	<b>33</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	
Текстовый процессор. Знакомство с текстовым процессором. Работа в текстовом процессоре. Оформление текста . Создание таблиц и диаграмм. Браузер, работа с файлами. Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре. Презентация работ.	18 5 2 3 1 2 4 1	6 2 2 - - 2 - -	12 3 - 3 1 - 4 1	Практическое задание Презентация работ, тестирование
<b>4.Программа для создания компьютерных презентаций.</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	

Создание компьютерных презентаций. Создание управляемой анимации Презентация работ.	5 2 1	2 - -	3 2 1	Практическое задание Презентация работ, тестирование
<b>5.Графический редактор для создания трехмерных моделей</b>	<b>29</b>	<b>4</b>	<b>25</b>	Практическое задание Презентация работ, тестирование
Изучение графического редактора Инструменты основные операции. Создание изображений с помощью карандаша и кисти. Презентация работ Инструменты 3D, работа с трехмерными объектами Создание открыток, макета закладки для книг, кроссвордов	6 2 3 1 9 8	2 - - - 2 -	4 2 3 1 7 8	
<b>6.Понятие 3D-графики и 3D-моделирования</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	
Двухмерное и трехмерное пространство. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей трехмерной графики. 3D-печать и области ее применения. Правила техники безопасности.	6	1	5	Беседа, практическое задание
<b>7.Введение в искусство мультипликации Анимационная техника</b>	<b>33</b>	<b>5</b>	<b>28</b>	
Создание мультика с помощью графического редактора. История появления мультипликации. Виды анимации. Рабочее место. Анимационная техника, основанная на стоп-кадрах – пикселизации. Презентация работ Этапы создания мульфильма. Работа над созданием проектов мультиков. Техника перекладки Презентация работ	6 4 3 3 2 10 3 2	1 1 3 2 - 1 - -	5 3 3 1 2 9 3 2	Практическое задание, обсуждение, презентация работ, тестирование Аттестация
<b>8. Итоговое занятие.</b> Игровая программа, презентация работ	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	Игровая программа презентация работ
<b>Итого:</b>	<b>114</b>	<b>26</b>	<b>88</b>	

## Содержание учебного плана

## **1. Вводное занятие**

Теория. Знакомство с учебной группой, рабочим кабинетом. Техника безопасности при работе с оборудованием (ПК, фотоаппаратом, штативом, осветительными приборами, принтером и т.д.), инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка, ППБ, ПДД, ПАТ. Сбор анкетных данных. Организация образовательного процесса: содержание и порядок обучения.

Практика. Игры на знакомство, на сплочение коллектива («Смешной рисунок», «Волшебные картинки» и т.д.).

## **2. Устройство компьютера**

Теория. Устройство компьютера. Назначение основных частей.

Практика. Файловая структура. Система окон. Создание своей папки.

## **3. Основные стандартные компьютерные программы**

### **Текстовый процессор**

Теория. Знакомство с текстовым процессором. Демонстрация программы, знакомство с программным обеспечением. Назначение, запуск. Настройка пользовательского интерфейса. Параметры страницы и рифта. Технология работы с фрагментами текста. Абзацные отступы и интервалы. Браузер. Знакомство с литературным жанром – сказка. Сценарий (идея (замысел), разложение идеи по сюжетным линиям).

Практика. Практические работы в текстовом редакторе. Набор текста в редакторе в текстовом редакторе. Использование готовых рисунков из файлов и коллекции в текстовом редакторе. Оформление текста. Создание таблиц и диаграмм. Браузер, работа с файлами (поиск, копирование, сохранение, вставка). Просмотр детских сказок. Разработка учащимися самостоятельно сценария сказки. Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре. Презентация работ (демонстрация, обсуждение).

## **4. Программа для создания компьютерных презентаций**

Теория. Изучение программы для создания презентаций: демонстрация программы, знакомство с программным обеспечением. Назначение и структура презентации. Интерфейс программы. Разметка и оформление слайдов, вставка рисунков. Программа для создания презентаций: настройка анимации и показа, использование гиперссылок. Изучение переходов, группировок. Использование видео и звуковых файлов для оформления презентаций.

Практика. Практическая работа. Создание презентаций и управляемой анимации в программе (сказка «Колобок на новый лад», игра «Крестики - нолики»). Презентация работ (демонстрация, обсуждение).

## **5. Графический редактор для создания трехмерных моделей**

Теория. Изучение графического редактора - демонстрация программы, знакомство с программным обеспечением, инструменты, основные операции. Инструменты графического редактора для создания трехмерных моделей, работа с трехмерными объектами

Практика. Создание изображений с помощью карандаша и кисти. Создание изображений путем копирования фрагмента. Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Работа с трехмерными объектами, создание изображений. Создание открыток, макета закладки для книг, кроссвордов.

Мониторинг освоения программы «Компьютерный мир». Анализ практического задания, презентация работ.

## **6. Понятие 3D-графики и 3D- моделирования**

Теория. Двухмерное и трехмерное пространство. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Правила техники безопасности.

Практика. Демонстрация возможностей трехмерной графики. 3D-печать и области ее применения.

## **7. Введение в искусство мультипликации. Анимационная техника**

Теория. История появления мультипликации, первые мультфильмы. Рабочее место (объекты фотосъемки, программное обеспечение):

- штатив, его устройство, предназначение и виды (монопод, горилопод, карманный, напольный);
- фотоаппарат, его устройство, принцип действия, виды фотокамер (мобильное устройство, цифровая фотокамера - «мыльница» и т.д.), устройства хранения информации, применяемые в цифровых камерах;
- световое оборудование - техника безопасности применения;
- объекты фотосъемки – живые и неживые;
- программное обеспечение - техника безопасности применения ПК.

Анимационная техника, основанная на стоп-кадрах – пиксиляции.

Практика. Создание мультика с помощью графического редактора и компьютерных презентаций. Просмотр мультфильмов в различных видах анимации (обсуждение). Просмотр видеороликов и слайдов, снятых с помощью фотоаппарата. Обсуждение увиденного материала. Фотосъемка с рук. Просмотр, обсуждение. Съемка учащимися друг друга. Презентация работ (демонстрация, обсуждение).

## **8. Итоговое занятие. Презентация работ**

### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

По окончанию обучения у обучающихся должны сформироваться

#### **Личностные результаты обучения:**

- сформированность понимания значения мультимедиа в жизни человека;
- сформированность качеств личности, необходимых для освоения программы;
- сформированность устойчивой мотивации к обучению и познанию в техническом творчестве.

#### **Метапредметные универсальные учебные действия:**

##### **познавательные**

- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы;
- умение находить, перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате работы;
- овладение навыками: анализа с целью выделения существенных признаков (анализ изготавливаемого продукта), синтеза – составление целого из частей (создание работы), сравнения (умение сравнивать качество изделия по заданным критериям), оценки своей деятельности по заданным критериям.

##### **регулятивные**

- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели;
- умение согласовывать свои действия с действиями других (выполнение коллективной творческой работы) - определение общей цели и путей ее достижения,;
- умение осуществлять самостоятельный контроль за своей деятельностью;
- адекватно воспринимать оценку своей деятельности детьми и педагогом;
- умение адекватно оценивать уровень своих знаний и умений.

##### **коммуникативные**

- умение грамотно и понятно излагать материал, выражать свои мысли, задавать вопросы по содержанию материала;
- умение договариваться и приходить к общему решению, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора, слушать и слышать;
- владение монологической речью, навыками публичного выступления.

#### **Предметные результаты**

#### **На конец обучения учащиеся должны знать:**

- основы работы и правила безопасного использования оборудования (ПК, принтера, фотоаппарата, штатива, и т.д.);
- значение правила работы в стандартных компьютерных программах
- технологию создания различных медиапродуктов (текстового документа, графического рисунка, презентации, мультфильма и т.д.).

**уметь:**

- самостоятельно работать со стандартными компьютерными программами, использовать их как по отдельности, так и в системе, при создании медиапродукта;
- самостоятельно работать с различными материалами и оборудованием (фото, компьютерной техникой).

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель – 38 недель

Количество часов в неделю - 3

№	Месяц, неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля/аттестации			
				<b>Первый модуль – 45 час</b>					
1	Сентябрь 1 неделя	Учебное занятие	1	Вводное занятие. Техника безопасности, ПДД, ППБ, ПАТ.	кабинет 3D	Опрос, беседа			
2	Сентябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Игры на знакомство	кабинет 3D	Игровая программа			
3	Сентябрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Устройство компьютера.	кабинет 3D	беседа			
4	Сентябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Файловая структура. Система окон	кабинет 3D	беседа			
5	Сентябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Создание своей папки	кабинет 3D	Практическое задание			
6	Сентябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Знакомство с текстовым процессором	кабинет 3D	Практическое задание			
7	Сентябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Панели инструментов текстового редактора, настройка, отображение, размещение	кабинет 3D	Практическое задание			
8	Сентябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Работа в текстовом процессоре	кабинет 3D	Практическое задание			
9	Октябрь 1 неделя	Учебное занятие	1	Набор текста в редакторе в текстовом редакторе	кабинет 3D	Практическое задание			
10	Октябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Оформление текста.	кабинет 3D	Практическое задание			
11	Октябрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Использование готовых рисунков из файлов и коллекции	кабинет 3D	Практическое задание			
12	Октябрь	Учебное	2	Использование функции Smart Art	кабинет 3D	Практическое			

	2 неделя	занятие					задание
13	Октябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Разработка макета «Семейное дерево»		кабинет 3D	Практическое задание
14	Октябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание таблиц в текстовом редакторе		кабинет 3D	Практическое задание
15	Октябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Создание таблиц в текстовом редакторе		кабинет 3D	Практическое задание
16	Октябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Создание диаграмм в текстовом редакторе		кабинет 3D	Практическое задание
17	Ноябрь 1 неделя	Учебное занятие	1	Создание диаграмм в текстовом редакторе (практика)		кабинет 3D	Практическое задание
18	Ноябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Глобальная компьютерная сеть Интернет. Понятие о сети Интернет (теория).		кабинет 3D	беседа
19	Ноябрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Работа с информацией в сети Интернет		кабинет 3D	тестирование Практическое задание
20	Ноябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре		кабинет 3D	Беседа опрос
21	Ноябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре		кабинет 3D	Практическое задание
22	Ноябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре		кабинет 3D	Практическое задание
23	Ноябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре		кабинет 3D	Практическое задание
24	Ноябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Создание иллюстрированной сказки в текстовом процессоре		кабинет 3D	Практическое задание
25	Ноябрь/ Декабрь неделя	Учебное занятие	1	Презентация работ		кабинет 3D	Практическое задание
26	Декабрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Компьютерные презентации		кабинет 3D	Практическое задание

27	Декабрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Создание презентации: разработка идеи	кабинет 3D	Тестирование Практическое задание
28	Декабрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Создание презентации	кабинет 3D	Практическое задание
29	Декабрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Создание управляемой анимации	кабинет 3D	Практическое задание
30	Декабрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Презентация работ	кабинет 3D	презентация
31	Январь 2 неделя	Учебное занятие	2	Изучение двухмерного графического редактора	кабинет 3D	беседа
32	Январь 2 неделя	Учебное занятие	1	Изучение двухмерного графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
33	Январь 3 неделя	Учебное занятие	2	Изучение графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
34	Январь 3 неделя	Учебное занятие	1	Изучение графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
35	Январь 4 неделя	Учебное занятие	2	Инструменты графического редактора, основные операции	кабинет 3D	Практическое задание
36	Январь 4 неделя	Учебное занятие	1	Создание изображений с помощью карандаша и кисти	кабинет 3D	Практическое задание
37	Февраль 1 неделя	Учебное занятие	2	Создание изображений с помощью карандаша и кисти	кабинет 3D	Практическое задание
38	Февраль 1 неделя	Учебное занятие	1	Презентация работ	кабинет 3D	презентация
39	Февраль 2 неделя	Учебное занятие	2	Инструменты трехмерного графического редактора	кабинет 3D	беседа
40	Февраль 2 неделя	Учебное занятие	1	Работа с трехмерными объектами	кабинет 3D	Практическое задание
41	Февраль 3 неделя	Учебное занятие	2	Работа с трехмерными объектами	кабинет 3D	Практическое задание
42	Февраль 3 неделя	Учебное занятие	1	Работа с трехмерными объектами	кабинет 3D	Практическое задание

43	Февраль 4 неделя	Учебное занятие	2	Создание трехмерных изображений	кабинет 3D	Практическое задание
44	Февраль 4 неделя	Учебное занятие	1	Создание трехмерных изображений	кабинет 3D	Практическое задание
45	Март 1 неделя	Учебное занятие	2	Создание открыток используя графический редактор	кабинет 3D	Практическое задание
46	Март 1 неделя	Учебное занятие	1	Разработка макета закладки для книг в графическом редакторе	кабинет 3D	Практическое задание
47	Март 2 неделя	Учебное занятие	2	Разработка макета закладки для книг в графическом редакторе	кабинет 3D	Практическое задание
48	Март 2 неделя	Учебное занятие	1	Создание кроссвордов с помощью текстового и графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
49	Март 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание кроссвордов с помощью текстового и графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
50	Март 3 неделя	Учебное занятие	1	Двухмерное и трехмерное пространство. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Правила техники безопасности.	кабинет 3D	Беседа
51	Март 4 неделя	Учебное занятие	2	Демонстрация возможностей трехмерной графики.	кабинет 3D	Практическое задание
52	Март 4 неделя	Учебное занятие	1	3D-печать и области ее применения.	кабинет 3D	Практическое задание
53	Апрель 1 неделя	Учебное занятие	2	Демонстрация возможностей трехмерной графики.	кабинет 3D	Практическое задание
54	Апрель 1 неделя	Учебное занятие	1	Создание мультика с помощью графического редактора	кабинет 3D	Тестирование беседа
55	Апрель 2 неделя	Учебное занятие	2	Создание мультика с помощью графического редактора	кабинет 3D	Практическое задание
56	Апрель 2 неделя	Учебное занятие	1	Создание мультика с помощью графического редактора и компьютерной презентации	кабинет 3D	Практическое задание
57	Апрель 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание мультика с помощью графического редактора и компьютерной презентации	кабинет 3D	Практическое задание
58	Апрель 3 неделя	Учебное занятие	1	История появления мультипликации	кабинет 3D	беседа

59	Апрель 4 неделя	Учебное занятие	2	Виды анимации	кабинет 3D	беседа
60	Апрель 4 неделя	Учебное занятие	1	Просмотр мультиков (практика)	кабинет 3D	обсуждение
61	Апрель - Май	Учебное занятие	2	Рабочее место (правила ТБ, установка оборудования)	кабинет 3D	Практическое задание
62	Апрель - Май	Учебное занятие	1	Рабочее место (объекты фотосъёмки, программное обеспечение)	кабинет 3D	Практическое задание
63	Май 1 неделя	Учебное занятие	2	Анимационная техника, основанная на стоп-кадрах – пикселизации (этапы создания видеоролика).	кабинет 3D	беседа
64	Май 1 неделя	Учебное занятие	1	Анимационная техника, основанная на стоп-кадрах – пикселизации	кабинет 3D	Практическое задание
65	Май 2 неделя	Учебное занятие	2	Презентация работ	кабинет 3D	Презентация
66	Май 2 неделя	Учебное занятие	1	Этапы создания мультфильма	кабинет 3D	беседа
67	Май 3 неделя	Учебное занятие	2	Этапы создания мультфильма (рисованная анимация).	кабинет 3D	Практическое задание
68	Май 3 неделя	Учебное занятие	1	Этапы создания мультфильма (рисованная анимация).	кабинет 3D	Практическое задание
69	Май 4 неделя	Учебное занятие	2	Этапы создания мультфильма (предметная анимация)	кабинет 3D	Практическое задание
70	Май 4 неделя	Учебное занятие	1	Этапы создания мультфильма (песочная, пластилиновая анимация).	кабинет 3D	Практическое задание
71	Июнь 1 неделя	Учебное занятие	2	Этапы создания мультфильма (компьютерная анимация).	кабинет 3D	Практическое задание
72	Июнь 1 неделя	Учебное занятие	1	Этапы создания мультфильма (компьютерная анимация).	кабинет 3D	Практическое задание
73	Июнь 2 неделя	Учебное занятие	2	Работа над созданием проектов – мультфильмов. Техника перекладки	кабинет 3D	Практическое задание
74	Июнь 2 неделя	Учебное занятие	1	Работа над созданием проектов – мультфильмов. Техника перекладки	кабинет 3D	Практическое задание

75	Июнь 3 неделя	Учебное занятие	2	Презентация работ.	кабинет 3D	Аттестация
76	Июнь 3 неделя	Учебное занятие	1	Игровая программа. <b>Итоговое занятие</b>	кабинет 3D	игровая программа

## **2.2 Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение**

Компьютер с набором стандартных приложений – 12 штук, принтер цветной печати-1шт, проектор, сенсорная доска. Сеть интернет. Медиапродукты собственного производства.

3D-принтер тип 1 – 1штука; программное обеспечение для 3D-моделирования. Имеющееся оборудование: ноутбуки.

### **Кадровое обеспечение.**

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки» или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам. При необходимости после трудоустройства получение дополнительного профессионального образования педагогической направленности. Программа может реализовываться обучающимися по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, успешно прошедшими промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

## **2.3 Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе**

В процессе обучения осуществляется текущий контроль за уровнем знаний, умений и навыков в соответствии с пройденным материалом программы.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года. Методы контроля: опросный метод, анализ процесса и продукта деятельности, наблюдение, тестирование.

Аттестация обучающихся проводится в мае.

Форма аттестации обучающихся: тестирование, презентация работ.

Для оценивания результативности обучения по программе за основу взята методика Л.Н. Буйловой.

Результаты обучения по программе отслеживаются по трем показателям:

1. Предметные результаты обучения (теоретическая и практическая подготовка учащегося по основным разделам учебного плана).
2. Метапредметные результаты обучения (в познавательной, организационной и коммуникативной деятельности).
3. Личностное развитие учащегося в процессе освоения им программы.

## Программа мониторинга

Параметры	Критерии	Показатели	Метод изучения	Диагностический инструментарий
Теоретические знания	<p><b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стандартные компьютерные программы: текстовый процессор, программу для создания презентаций, графические редакторы,</li> <li>- технологию создания медиапродуктов (презентация, аудио-сказка, мультфильм, графический рисунок, текстовый документ);</li> <li>- технику безопасности при работе с различным оборудованием (ПК, штатив, фотоаппарат, принтер, световое оборудование).</li> </ul>	<p>В – теоретический материал, предусмотренный программой, освоен в полном объеме; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием, не путает последовательность действий.</p> <p>С – теоретический материал освоен более чем на <math>\frac{1}{2}</math>, сочетает специальную терминологию с бытовой. Может с помощью педагога обосновать последовательность действий.</p> <p>Н – теоретический материал освоил менее чем на <math>\frac{1}{2}</math>, избегает употреблять специальную терминологию, не умеет объяснить правила деятельности и обосновать последовательность действий.</p>	Опросные методы	Тесты
Практические умения	<p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно работать в стандартных компьютерных программах (как по отдельности, так и в системе) по созданию индивидуального и коллективного медиапродукта;</li> <li>- самостоятельно пользоваться различным оборудованием (ПК, штативом, фотоаппаратом,</li> </ul>	<p>В – овладел всеми практическими умениями, предусмотренными программой; самостоятельно работает с оборудованием не испытывая затруднений; выполняет практические задания с элементами творчества.</p> <p>С – овладел практическими умениями более чем <math>\frac{1}{2}</math>; при работе с компьютерными программами и оборудованием требуется помочь педагога; учащийся выполняет задание</p>	Педагогическое наблюдение; анализ продуктов деятельности	Протокол наблюдения, алгоритм анализа продукта деятельности

	<p>принтером, световым оборудованием);</p> <p>- пользоваться специальными терминами.</p>	<p>на основе образца.</p> <p>Н – овладел практическими умениями менее чем на ½; при работе с программами и оборудованием испытывает затруднения и требуется постоянная помощь педагога; учащийся способен выполнить лишь простейшие практические действия.</p>		
Развитие	<p>- творческого воображения (придумывание самостоятельно сюжета (идеи) медиапродукта, его разработки (содержание, оформление, образ героев);</p> <p>- коммуникативных навыков (умение конструктивно взаимодействовать в группе (слушать и слышать, договариваться и строить партнерские отношения на основе сотрудничества и совместной деятельности, учитывая, что партнеры имеют иное мнение; избегать и уметь конструктивно разрешать конфликты (выполнение группового задания); умение приходить к общему решению, выражать свою оценку);</p> <p>-владеет навыками публичного выступления: умеет настроится на выступление, четко владеет дикцией, не боится отвечать на вопросы, владеет подаваемой</p>	<p>В – проявляет самостоятельность в выборе сюжета медиапродукта и его разработке, умеет конструктивно взаимодействовать в группе, владеет навыками публичного выступления;</p> <p>С – затрудняется в выборе сюжета медиапродукта, а также его разработке, нуждается в помощи педагога; работает в группе, но не всегда учитывает мнение других, имеет определённые затруднения при публичном выступлении;</p> <p>Н – не может без помощи педагога выбрать сюжет и выразить идею медиапродукта, не умеет конструктивно взаимодействовать в группе, не владеет навыками публичного выступления.</p>	<p>Наблюдение Анализ продукта деятельности</p>	<p>Протокол наблюдений</p>

	информацией).			
Воспитанность	<p><i>Организационно-волевые качества:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- воля (умение осуществлять свои желания, поставленные перед собой цели),</li> <li>- самоконтроль (умение контролировать свои поступки),</li> <li>- упорство (умение довести дело до конца),</li> <li>-самообладание (умение владеть собой),</li> <li>- организованность (умение составить четкий график и следовать ему неукоснительно),</li> <li>ответственность (умение отвечать за свои действия).</li> </ul> <p><i>Поведенческие качества:</i></p> <p>конфликтность, сотрудничество, вежливость.</p> <p><i>Нравственные качества:</i></p> <p>ответственность за другого человека, сопереживание, уважение к сверстникам и старшим, доброжелательность</p>	<p>В - высокая степень ответственности – всегда старательно доводит задание педагога до конца, собран и организован, помогает педагогу и сверстникам, старается уладить возникший конфликт.</p> <p>С - достаточная степень ответственности – редко не доводит задание педагога до конца, собран и организован, помогает педагогу и сверстникам, старается уладить возникший конфликт.</p> <p>Н – низкая степень ответственности – редко доводит задание педагога до конца, выполняет задания педагога потому что так надо, часто не собран и не организован, редко помогает педагогу и сверстникам, конфликтен.</p>	Педагогическое наблюдение	Протокол наблюдений

## **2.4 Оценочные материалы**

В качестве способов определения достижения обучающимися планируемых результатов используется следующий диагностический инструментарий.

Перечень:

- Протокол наблюдений программа «Компьютерный мир», смотри приложение №1.
- Анализ иллюстрированной сказки в текстовом процессоре, смотри приложение №2.
- Анализ создания управляемой анимации в программе, смотри приложение №3.
- Анализ мульти фильма, созданного с помощью графического редактора, смотри приложение №4.
- Анализ видео работы в технике пикселяция, смотри приложение №5.
- Тестирование по программе «Компьютерный мир». Вводное тестирование учащихся в начале года, смотри приложение №6.
- Тестирование учащихся на знание текстового редактора, смотри приложение №7.
- Тестирование учащихся на знание программы по созданию компьютерных презентаций смотри приложение №8.
- Тестирование учащихся на знание программы графического редактора, смотри приложение №9.
- Тестирование учащихся на знание программы по темб: “Основы 3D Моделирования”, приложение №10.
- Итоговое тестирование учащихся в конце учебного года, смотри приложение №11.

## **2.5 Методические материалы**

Принципы обучения.

1.Интеграции просмотра и анализа медиапродукта с другими видами деятельности. В программе используются дидактические игры, художественное слово, изобразительная деятельность и др., что позволяет каждое занятие сделать поучительным и интересным.

2. Доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям).

3. Наглядность (иллюстративность, наличие дидактических материалов).

4. Систематичность и последовательность (научившись элементарным навыкам работы, учащийся фантазирует (от простого к сложному), использует технические средства, применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

5. Самостоятельность – (дети полноправные участники своей деятельности)
6. Самоорганизация – (педагог не учит, а помогает учиться)
7. Развивающее обучение (развития ребёнка в деятельности, в результате чего обогащается его практический опыт).

### **Педагогические технологии, используемые на занятиях:**

<b>Технология</b>	<b>Целевые ориентации</b>	<b>Прогнозируемый результат использования технологий</b>
<b>Технология проблемного обучения</b>	-выявление и разрешение скрытых вопросов в проблемных ситуациях с опорой на имеющиеся знания; -развитие познавательных и творческих способностей; -активизация самостоятельной деятельности учащихся	- прочность усвоения материала; - активная позиция ребенка (субъект обучения), ответственность; - самостоятельный поиск информации и работа с ней; - решение проблемы психологического комфорта на занятиях.
<b>Технология педагогической поддержки</b>	- переход от педагогики требований к педагогике отношений; - единство обучения и воспитания; - гуманно-личностный подход к ребёнку; -формирование положительной «Я – концепции»	- раскрытие возможностей ребёнка; - создание ситуации успеха для каждого ребёнка; - уверенность в своих силах; - право ребёнка на выбор, право на ошибку, право на собственную точку зрения; - установление субъект - субъектных отношений между педагогом и ребёнком; - предоставление возможности ребёнку реализовать себя в положительной деятельности.
<b>Технология уровневой дифференциации</b>	- обучение каждого на уровне его возможностей и способностей	- подбор материала по сложности исполнения соответствует возможностям ребёнка.
<b>Информационно-коммуникационные Технологии</b>	- повышение качества знаний, - формирование и развитие информационной и коммуникативной компетенции, - мотивации к изучению нового, - развитие критического мышления	- критическое отношение к информации; - прочность усвоения материала.

<b>Игровые технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- самореализация внутренних потребностей и склонностей человека;</li> <li>- расширение кругозора, познавательной деятельности;</li> <li>- воспитание качеств личности необходимых для успешного усвоения программного материала;</li> <li>- развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков;</li> <li>- приобщение к нормам и ценностям общества.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- игры на воспитание необходимых качеств личности;</li> <li>- игры, направленные на приобретение навыков действия в различных жизненных ситуациях;</li> <li>- игры на развитие коммуникативных навыков;</li> <li>- игры, направленные на успешную адаптацию в постоянно меняющихся обстоятельствах.</li> </ul>
<b>Метод проектов</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- стимулирование интереса, мотивация к изучению нового</li> <li>- умение принимать полученные знания</li> <li>- развитие самостоятельности</li> <li>- развитие коммуникативных навыков</li> <li>- овладение навыками исследовательской деятельности</li> </ul>	<p>Создание индивидуального или группового проекта. Презентация проекта на уровне учреждения, города.</p>
<b>Здоровьесберегающие технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание условий для сохранения здоровья учащихся.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- соблюдение санитарно - гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности);</li> <li>- составление расписания и распределение учебной нагрузки в соответствии с требованиями;</li> <li>- смена видов деятельности на занятии;</li> <li>- физпаузы;</li> <li>- индивидуальный подход к учащимся с учётом личностных возможностей;</li> <li>- благоприятный психологический климат.</li> </ul>
<b>Рефлексивные технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности;</li> <li>- осмысление своих действий.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- рефлексия настроения;</li> <li>- рефлексия деятельности;</li> <li>- рефлексия содержания.</li> </ul>

Формы организации обучения обучающихся:

- фронтальная работа со всей группой обучающихся (подача учебного материала всей группе);
- групповая работа (работа в мини-группах по созданию медиапродукта);
- индивидуальная работа (самостоятельная работа детей с оказанием помощи педагогом).

## 2.6. Воспитательный компонент

### Календарный план воспитательной работы на 2024 -2025 учебный год

Цель воспитательной работы - создание пространства для самоопределения и самореализации личности ребенка, обеспечивающего социальную защиту и поддержку взросления, духовно-нравственное становление.

<b>Моя страна</b>			
<b>Событие</b>	<b>Форма</b>	<b>Решаемые задачи</b>	<b>Сроки</b>
День знаний	Беседа	Развивать интерес к занятиям в системе дополнительного образования	сентябрь
День города	Квест	Воспитывать любовь к малой Родине	ноябрь
Всемирный День Информации	Беседа	Развивать интерес к творчеству, исследованию	ноябрь
День науки и гуманизма.	Беседа	Формировать у обучающихся отношение к науке как важнейшему фактору развития общества	Февраль
День защитника Отечества	Квест	Воспитать уважение к защитникам страны	февраль
<b>В кругу друзей</b>			
Содействие успешной адаптации детей в социуме посредством приобретения опыта межличностной культуры общения.			
<b>Событие</b>	<b>Форма</b>	<b>Решаемые задачи</b>	<b>Сроки</b>
Новый год	Конкурсы	Развивать коммуникативные навыки	декабрь
Международный	Конкурсы	Воспитывать культуру	март

женский день		общения и уважения к матери, к бабушке, к девочкам	
<b>Время добрых дел</b>			
Приобщение детей к общечеловеческим ценностям в процессе совместной деятельности			
Событие	Форма		Сроки
День Победы	Акция «Подарок ветерану»	Воспитывать уважение к памяти защитников Отечества, воспитание уважения к человеку труда и к старшему поколению	май
Всемирный день защиты животных	беседа	Воспитывать ответственность за прирученных животных. Воспитывать гуманные качества личности.	Октябрь
Сохраним планету!	Экологическая акция по сбору батареек	Развивать экологическую культуру	В течение года
<b>Формула здоровья</b>			
Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.			
Событие	Форма		Сроки
День Интернета	беседа	Воспитывать негативное отношение к «снобождению» в сети Интернет	сентябрь
Всемирный день здоровья	беседа	Формировать культуру сохранения собственного здоровья	Апрель
	Беседы на тему ПДД, ППБ и т.д.	Формировать культуру сохранения собственного здоровья	В течение года

## 2.7 Информационные ресурсы и литература

### Литература Основная литература

- Карпова Н.Ю., дополнительная общеобразовательная – дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мультифильмы», составитель, МБОУ ДО «ЦДТ и МО», Череповец, 2017 год.
- Шевченко Ю.Ю., рабочая программа учебной дисциплины (курса) «Компьютерная графика и анимация», составитель педагога

дополнительного образования, МБОУ ДОД ЦДОД «Профессионал» Краснодар, 2014 год.

## **Дополнительная литература**

Для педагогов:

1. Гаевский А.Ю. 100% самоучитель. Word, Excel, Электронная почта: самые популярные программы: [учеб. пособие] М.: «НТ Пресс, «Технолоджи - 3000», 2006. – 384 с.
2. Калашникова А.С. Я купил компьютер... И что теперь? – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2003. – 192 с.: ил. – (И что теперь?).
3. Левин, Джон, Левин – Янг, Маргарет, Бароди, Кэрол. Интернет для «чайников», 11-е издание. : Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д.Вильям» 2009. – 352 с.: ил. – Парал. тит. англ.
4. Пащенко И.Г. Как освоить интернет за 5 занятий. – Ростов н/Д:Феникс, 2004. – 368 с. (Серия «Самоучитель».)

Для детей:

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей/ Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
3. Халатов Н. Мы снимаем мультфильмы. – М.; Молодая Гвардия, 1989. Чернова Н.Н. Волшебная бумага. – М.: АСТ, 2007.

## **Интернет - ресурсы**

- 1 [Электронный ресурс]/Информатика в школе. – Режим доступа: <http://www.infoschool.narod.ru/index.htm> (дата обращения – 03.05.2020 г.)
- 2 [Электронный ресурс]. Программа Word/ [https://neumeka.ru/programma\\_word.html](https://neumeka.ru/programma_word.html) (дата обращения – 15.03.2020 г.).
- 3 [Электронный ресурс]. Безопасный интернет. [https://maou-2.buryatschool.ru/upload/buryascmaou\\_2\\_new/files/28/5f/285f2fbe756e230f74fad75c02caa2e0.pdf](https://maou-2.buryatschool.ru/upload/buryascmaou_2_new/files/28/5f/285f2fbe756e230f74fad75c02caa2e0.pdf)(дата обращения – 15.03.2020 г.).

## **2.8. Приложения**

### **Оценочные материалы**

## Приложение 1

### Протокол наблюдений программы «Компьютерный мир».

Фамилия, имя	Что наблюдаем (критерии)										
	Самостоятельность		Коммуникативные навыки		Организационно - волевые качества		Поведенческие качества		Нравственные качества		
	Сентябрь-октябрь	Апрель-май	Сентябрь-октябрь	Апрель-май	Сентябрь-октябрь	Апрель-май	Сентябрь-октябрь	Апрель-май	Сентябрь-октябрь	Апрель-май	Сентябрь-октябрь
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											

## Приложение 2

### Анализ иллюстрированной сказки в текстовом процессоре

#### **Критерии:**

1. полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
2. соответствие иллюстрации заданной тематике и пропорциям текста;
3. использование авторского материала (фотографий рисунков, сценария и т.д.);
- 4.оформление документа соответствует заявленным требованиям выполнения работы (формат А 4, поля - верхнее, нижнее - 2.0 см, левое - 3.0 см, правое - 1.5 см, шрифт Times New Roman, размер шрифта 14, межстрочный интервал - одинарный, выравнивание по ширине, красная строка - 1.25 см);
5. самостоятельность выполнения иллюстрированной сказки;
6. умение представить свою работу (презентация).

#### **Высокий уровень:**

- тема раскрыта полностью, имеет законченный сюжет;
- соответствие иллюстрации заданной тематике и пропорциям текста;
- текст сказки и иллюстрации к ней принадлежит учащемуся;
- оформление документа соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- работа выполнена самостоятельно;
- учащийся уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

#### **Средний уровень:**

- тема раскрыта не полностью, имеет незаконченный сюжет;
- частичное соответствие иллюстрации заданной тематике и пропорциям текста;
- текст сказки и иллюстрации к ней частично принадлежат учащемуся (сказка на новый лад; создание своих иллюстраций на основе готовых изображений);
- оформление документа частично соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- работа выполнена с помощью педагога;
- учащийся не очень уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не совсем логично, нечетко отвечает на вопросы, слабо ориентируется в материале.

#### **Низкий уровень:**

- тема раскрыта не полностью, имеет незаконченный сюжет;
- несоответствие иллюстрации заданной тематике и пропорциям текста;
- текст сказки и иллюстрации к ней принадлежит не учащемуся;
- оформление документа не соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- работа выполнена под руководством педагога;
- учащийся не уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не логично, нечетко отвечает на вопросы, плохо ориентируется в материале.

### Анализ создания управляемой анимации

#### **Критерии:**

1. полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
2. умение применять выразительные средства иллюстрации для обращения внимания учащихся;
3. самостоятельность выполнения презентации;
4. оформление презентации соответствует заявленным требованиям выполнения работы (наличие грамотно оформленного титульного листа; отсутствие фактических ошибок, достоверность представленной информации; лаконичность и правильная работа с текстом на слайде; наличие последнего слайда с указанием перечня используемых источников, активных и точных ссылок на все графические объекты; завершенность (содержание каждой части текстовой информации логически завершено)).
5. техника и качество исполнения (использование шаблонов для презентаций; качество и соответствие изображений содержанию; качество музыкального ряда (ненавязчивость музыки, отсутствие посторонних шумов); соответствие стиля оформления презентации (графического, звукового, анимационного) содержанию презентации; целесообразность использования анимационных эффектов);
6. умение представить свою работу (презентация).

#### **Высокий уровень:**

- полностью раскрыта тема, закончен сюжет;
- учащийся умеет применять выразительные средства иллюстрации для обращения внимания учащихся;
- презентация выполнена самостоятельно учащимся;
- оформление презентации соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- техника и качество исполнения высокая;
- учащийся уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

#### **Средний уровень:**

- тема раскрыта частично, сюжет не закончен;
- учащийся затрудняется применять выразительные средства иллюстрации для обращения внимания учащихся;
- презентация выполнена учащимся с помощью педагога;
- оформление презентации частично соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- техника и качество исполнения средняя;
- учащийся не очень уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не совсем логично, нечетко отвечает на вопросы, слабо ориентируется в материале.

#### **Низкий уровень:**

- тема не раскрыта, сюжет не закончен;
- учащийся не умеет применять выразительные средства иллюстрации для обращения внимания учащихся;
- презентация выполнена учащимся полностью под руководством педагога;
- оформление презентации не соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- техника и качество исполнения низкая;
- учащийся не уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не логично, нечетко отвечает на вопросы, плохо ориентируется в материале.

## Приложение 4

### Анализ мультфильма, созданного с помощью графического редактора

#### **Критерии:**

1. полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
2. умение применять выразительные средства иллюстрации для достижения замысла;
3. оформление мультфильма соответствует заявленным требованиям выполнения работы (чёткость и понятность сюжета, отсутствие фактических ошибок, достоверность представленной информации; качественные изображения, соответствие изображений возрастным особенностям учащихся, завершенность);
4. самостоятельность выполнения мультфильма;
5. техника и качество исполнения (уверенное применение различного инструментария в графическом редакторе; качественная проработка материала (создание изображений, подбор музыкального оформления и т.д.);
6. умение представить свою работу (презентация).

#### **Высокий уровень:**

- полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
- учащийся применяет выразительные средства иллюстрации для достижения замысла;
- оформление мультфильма соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- самостоятельность выполнения мультфильма учащимся;
- техника и качество исполнения высокая;
- учащийся уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

#### **Средний уровень:**

- тема раскрыта не полностью, сюжет не закончен;
- умение применять выразительные средства иллюстрации для достижения замысла просматриваются частично;
- оформление мультфильма соответствует частично заявленным требованиям выполнения работы;
- мультфильм выполнен с помощью педагога;
- техника и качество исполнения средняя;
- учащийся не очень уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не совсем логично, нечетко отвечает на вопросы, слабо ориентируется в материале.

#### **Низкий уровень:**

- тема раскрыта не полностью, сюжет не закончен;
- умение применять выразительные средства иллюстрации для достижения замысла не просматриваются;
- оформление мультфильма не соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- мультфильм выполнен полностью под руководством педагога;
- техника и качество исполнения низкая;
- учащийся не уверенno представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не логично, нечетко отвечает на вопросы, плохо ориентируется в материале.

### Анализ видео работы в технике пикселяция

#### **Критерии:**

1. умение работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
2. полнота раскрытия темы, законченность сюжета;
3. оформление видео работы соответствует заявленным требованиям выполнения работы (чёткость и понятность сюжета, отсутствие фактических ошибок; качественные изображения одинакового размера, единая тема оформления, завершенность);
4. соответствие фотоматериала заданной тематике и мелодии;
5. самостоятельность выполнения видео работы;
6. умение представить свою работу (презентация).

#### **Высокий уровень:**

- учащийся умеет работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
- тема раскрыта полностью, сюжет закончен;
- оформление видео работы соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- фотоматериал соответствует заданной тематике и мелодии;
- учащийся самостоятельно выполнил монтаж видео работы;
- ученик умеет представить (презентовать) свою работу: выступление выстроено логично, четко отвечает на вопросы, уверенно ориентируется в материале.

#### **Средний уровень:**

- учащийся затрудняется работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
- тема раскрыта не полностью, сюжет не закончен;
- оформление видео работы частично соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- фотоматериал частично соответствует заданной тематике и мелодии;
- учащийся выполнил монтаж видео работы с помощью педагога;
- ученик не уверенно представляет (презентует) свою работу: выступление выстроено не совсем логично, нечетко отвечает на вопросы, слабо ориентируется в материале.

#### **Низкий уровень:**

- учащийся не умеет работать с необходимым оборудованием: штатив, фотоаппарат, световое оборудование, ПК и т.д.;
- тема не раскрыта, сюжет не закончен;
- оформление видео работы частично не соответствует заявленным требованиям выполнения работы;
- фотоматериал частично соответствует заданной тематике и мелодии;
- учащийся выполнил монтаж видео работы полностью под руководством педагога;
- ученик затрудняется представить (презентовать) свою работу: выступление выстроено не логично, нечетко отвечает на вопросы, плохо ориентируется в материале.

**Тестирование по программе «Компьютерный мир».  
Вводное тестирование учащихся в начале года.**

**Фамилия, имя ребёнка \_\_\_\_\_**

**1. Персональный компьютер состоит из:**

- 1) системного блока
- 2) монитора
- 3) клавиатуры
- 4) дополнительных устройств
- 5) комплекса мультимедиа.

**2. Что такое клавиатура?**

- 1) Устройство для печати информации на бумаге.
- 2) Устройство для хранения информации.
- 3) Устройство для обработки информации.
- 4) Устройство для ввода информации.

**3. Правильно выключить компьютер, это:**

1. Alt+F4 → Выключить компьютер → Да
2. Пуск → Завершение работы Windows → Да
3. Пуск → Завершение работы Windows → Выключить компьютер → Да

**4. Для того чтобы создать папку, надо**

1. В контекстном меню выбрать «создать-папку»
2. Щелкнуть два раза левой кнопкой мыши
3. Нажать на клавишу ввода

**5. При копировании папки копируются**

1. Папка вместе с находящимися в ней файлами.
2. Только содержимое папки (без папки).
3. Только папка без содержимого.

**Критерии оценки теоретического материала:**

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В») «В» - 4-5 балла;

Средний: от 50 % до 79% («С») «С» - 2-3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»). «Н» - 1 и менее баллов.

**Тестирование учащихся на знание текстового редактора**

**Фамилия, имя ребёнка** \_\_\_\_\_

**1. Текстовый редактор -это ...**

1. Программа для печатания.
2. Приложение для рисования.
3. Программа для набора и редактирования текста.

**2. Когда индикатор Caps Lock горит:**

1. Вводятся только русские буквы.
2. Вводятся специальные знаки.
3. Вводятся заглавные буквы.

**3. Для того чтобы в текстовом редакторе поменять размер шрифта, надо выбрать...**

1. Меню файл-создать-шрифт
2. Правка- вставить- шрифт
3. Главная – шрифт - размер

**4. Неверно набранный символ в слове можно удалить:**

1. Insert
2. Delete
3. Back Space

**5. Алфавит переключается клавишами:**

1. Alt+Shift
2. Alt+Ctrl
3. Ctrl правый

**Критерии оценки теоретического материала:**

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В») «В» - 4-5 балла;

Средний: от 50 % до 79% («С») «С» - 2-3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»). «Н» - 1 и менее баллов.

**Тестирование учащихся на знание программы по созданию компьютерных презентаций**

Фамилия, имя ребёнка \_\_\_\_\_

**1. Что такое Power Point?**

- 1. Прикладная программа, предназначенная для создания презентаций
- 2. Прикладная программа для обработки кодовых таблиц
- 3. Системная программа, управляющая ресурсами компьютера

**2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...**

- 1. лист
- 2. кадр
- 3. слайд
- 4. рисунок

**3. Запуск программы Power Point осуществляется с помощью команд ...**

- 1. Пуск – Главное меню – Найти –Power Point
- 2. Пуск – Главное меню – Программы –Power Point
- 3. Панели задач – Настройка – Панель управления –Power Point
- 4. Рабочий стол – Пуск –Power Point

**4. Что такое гиперссылки в презентации?**

- 1. Ссылки на эффекты анимации
- 2. Ссылки на первый и последний слайды презентации
- 3. Ссылки на другие слайды или объекты

**5. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы Power Point?**

- 1. Enter
- 2. Del
- 3. Esc

**Критерии оценки теоретического материала:**

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («B») «B» - 4-5 балла;

Средний: от 50 % до 79% («C») «C» - 2-3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («H»). «H» - 1 и менее баллов.

**Тестирование учащихся на знание программы «Paint»**

**Фамилия, имя ребёнка** \_\_\_\_\_

**1. Графический редактор это программа позволяющая:**

1. Проводить вычисления
2. Обрабатывать тексты и рисунки
3. Создавать и обрабатывать рисунки

**2. Инструментами в графическом редакторе являются...**

1. Линия, круг, прямоугольник
2. Карандаш, кисть, ластик
3. Выделение, копирование

**3. Палитрами в графическом редакторе являются...**

1. Линия, круг, прямоугольник
2. Карандаш, кисть, ластик
3. Наборы цветов

**4. Как называется инструмент?**

1. Заливка
2. Палитра
3. Распылитель

**5. Для чего предназначен инструмент **A** на панели инструментов?**

1. Для выбора цвета;
2. Для задания атрибутов рисунка;
3. Для введения текста

*Критерии оценки теоретического материала:*

*За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/*

Высокий: от 80 % до 100% («B»)

«B» - 4-5 балла;

Средний: от 50 % до 79% («C»)

«C» - 2-3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»).

«Н» - 1 и менее баллов.

## Приложение 10

### Тест на тему: “Основы 3D Моделирования”.

1. Дайте определение термину Моделирование.
  - A) Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур;
  - B) Установка и настройка источников света;
  - C) Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней;
  - D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер.
2. Что такое рендеринг?
  - A) Трёхмерные или стереоскопические дисплеи;
  - B) Установка и настройка источников света;
  - C) Построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью;
  - D) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей.
3. Где применяют трехмерную графику (изображение)?
  - A) Науке и промышленности, компьютерных играх, медицине ;
  - B) Кулинарии, общепите;
  - C) Торговли;
  - D) Стоматологии.
4. Модель человека в виде манекена в витрине магазина используют с целью:
  - A) Продажи ;
  - B) Рекламы;
  - C) Развлечения ;
  - D) Описания
5. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида:
  - A) Табличные информационные;
  - B) Математические;
  - C) Натурные;
  - D) Графические информационные.
6. Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...
  - A) Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini;
  - B) AutoPlay Media Studio;
  - C) Adobe Photoshop;
  - D) FrontPage.
7. К числу математических моделей относится:
  - A) Формула корней квадратного уравнения;
  - B) Правила дорожного движения;
  - C) Кулинарный рецепт;
  - D) Милицийский протокол.
8. Процесс построения информационных моделей с помощью формальных языков называется:
  - A) Планированием;
  - B) Визуализацией;
  - C) Формализацией;
  - D) Редеринг.
9. Математическая модель объекта:
  - A) Созданная из какого-либо материала модель, точно отражающая внешние признаки объекта-оригинала;
  - B) Совокупность данных, содержащих информацию о количественных характеристиках объекта и его поведении в виде таблицы;

С) Совокупность записанных на языке математики формул, отражающих те или иные свойства объекта-оригинала или его поведение; D) Установка и настройка источников света.

10. Сколько существует основных этапов разработки и исследование моделей на компьютере:

- A) 5
- B) 6
- C) 3
- D) 2

Ответы: 1.С 2.С 3.А 4.С 5.В 6.А 7.А 8.С 9.С 10.А

## Приложение 11

### Итоговое тестирование учащихся в конце учебного года

Фамилия, имя ребёнка \_\_\_\_\_

**1. Персональный компьютер состоит из:**

- 1) системного блока
- 2) монитора
- 3) клавиатуры
- 4) дополнительных устройств
- 5) комплекса мультимедиа.

**2. Киностудия – это программа для...**

- 1. рисования
- 2. обработки музыки
- 3. для создания/редактирования видео и слайд шоу

**3. Когда индикатор Caps Lock горит:**

- 1. Вводятся только русские буквы.
- 2. Вводятся специальные знаки.
- 3. Вводятся заглавные буквы.

**4. Графический редактор это программа позволяющая:**

- 1. Проводить вычисления
- 2. Обрабатывать тексты и рисунки
- 3. Создавать и обрабатывать рисунки

**5. Что такое Power Point?**

- 1. Прикладная программа, предназначенная для создания презентаций
- 2. Прикладная программа для обработки кодовых таблиц
- 3. Системная программа, управляющая ресурсами компьютера

**6.Какие программы тебе понадобятся, чтобы разработать сценарий и создать мультфильм из пластилина? (Microsoft Word, Видеоредактор).**

---

**Критерии оценки теоретического материала:**

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/ + открытый вопрос 1 балл только за полный правильный ответ.**

Высокий: от 80 % до 100% («В») «В» - 5-6 балла;

Средний: от 50 % до 79% («С») «С» - 3-5 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»). «Н» - 2 и менее баллов.