

Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ ДО ГЦИР
городского округа Тольятти

А.В. Хаирова
А.В. Хаирова

« 03 » сентября 2018 г. Приказ № 78.

Программа принята к реализации в новой редакции на основании решения методического совета МБОУ ДО ГЦИР. Протокол № 1 от 31 августа 2018 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ПРИКЛАДНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

Направленность техническая

Возраст детей – 11-15 лет

Срок реализации – 3 года

Разработчик:

Михеева Светлана Александровна,
педагог дополнительного образования

Тольятти

2018

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Прикладная информатика»
Учреждение, реализующее программу	Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти. Адрес: 445045, Тольятти, ул. Чайкиной, 87, т. 37-94-99
Разработчик(и) программы	Михеева Светлана Александровна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО ГЦИР
Аннотация	Программа предназначена для обучающихся 12-15 лет с повышенным интересом к информационным технологиям и программированию. Приобретая навыки работы с различными программными продуктами, обучающиеся развивают логическое мышление, творческие способности, исследовательские умения и навыки, получают навык самостоятельной проектной деятельности
Год разработки программы	2012 г.
Где, когда и кем утверждена программа	решение педагогического совета МБОУДО «Эрудит», протокол №1 от 30.08.2012
Программа принята в новой редакции	Решение методического совета МБОУ ДО ГЦИР от 31 августа 2018 г. Протокол № 1
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Информатика, вычислительная техника
Форма обучения по программе	Очная
Вид программы по уровню организации деятельности учащихся	Творческий
Вид программы по уровню освоения содержания программы	Углубленный
Вид программы по признаку возрастного предназначения	Основного общего образования
Охват детей по возрастам	11 – 15 лет
Вид программы разнообразию тематической направленности и способам организации содержания	Предметная
Срок реализации программы	3 года
Степень реализации программы	Программа реализована полностью
Финансирование программы	Реализуется в рамках нормативного финансирования
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Вид программы по степени авторского вклада	Авторская
Рецензенты программы (для авторских):	

ОГЛАВЛЕНИЕ

Пояснительная записка	
Введение	3
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	3
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ.....	3
Цель и основные задачи образовательной программы.....	4
Организационно – педагогические основы обучения.....	4
Ожидаемые результаты освоения программы.....	8
Психолого-педагогический мониторинг результатов образовательного процесса.....	9
Учебно-тематический план	11
Содержание программы	
Первый год обучения	12
Второй год обучения	13
Третий год обучения.....	13
Методическое обеспечение программы.....	15
Материально-техническое обеспечение.....	16
Список литературы, использованной при составлении программы	18
Приложение	
Приложение 1. Календарный учебный график	19
Приложение 2. Календарно-тематическое планирование учебного материала	20

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная программа «Прикладная информатика» является неотъемлемой частью образовательной программы Муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» г.о. Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей и способностей.

По своему функциональному назначению программа является общеразвивающей и направлена на удовлетворение потребностей учащихся в интеллектуальном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Программа предназначена для обучающихся с повышенным интересом к информационным технологиям и программированию. Программа имеет техническую направленность, так как учащиеся, приобретая навыки работы с различными программными продуктами, реализовывают свой интерес к технике и технологиям, развивают творческие, логические и исследовательские способности, а также получают навык самостоятельной работы над проектом.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

В настоящее время компьютерная грамотность является неотъемлемой частью профессиональной жизни человека. Владение компьютером – основное требование, предъявляемое к специалистам во всех без исключения профессиональных сферах. При этом от специалиста, зачастую, требуется не только базовый уровень знаний компьютера, а уровень уверенного и даже продвинутого пользователя, владеющего приемами программирования, умеющего работать в сети Интернет, пользоваться сетевыми и коммуникационными сервисами, эффективно обрабатывать все виды информации (текстовую, графическую, числовую). Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Актуальность программы состоит в ее содержании, направленном на подготовку продвинутого пользователя, готового решать задачи в области программирования, формах и методах обучения, которые способствуют индивидуализации обучения.

Педагогическая целесообразность программы заключается в ее метапредметности. Знания, умения и навыки, полученные в ходе освоения программы, помогут обучающемуся оптимально использовать информационные технологии для решения различных задач. Практическая направленность программы может способствовать профессиональному самоопределению обучающихся.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Дополнительная образовательная программа «Прикладная информатика» авторская. Целью ее создания является изменение содержания, организационно-педагогических основ и методов обучения, направленных на интеллектуальное развитие личности и поддерживающих деятельностный подход в образовании.

Особенность содержания программы «Прикладная информатика» состоит в том, что каждый год обучения представляет собой относительно автономный полный курс, строится для обучающихся определенного возраста, последовательно изучающих единую систему концентрических курсов, постепенно расширяя их кругозор в изучаемой предметной области. В каждом центре учащийся возвращается к базовым понятиям и основным закономерностям этой предметной области.

Цель и основные задачи программы

Цель программы - развитие информационной компетентности учащихся через изучение различных аспектов современных информационно-коммуникативных технологий.

Основные задачи:

1. Способствовать овладению учащимися умениями работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать ее результаты.
2. Содействовать освоению учащимися знаний, составляющих основу научных представлений об информации, информационных процессах, системах, технологиях и моделях.
3. Способствовать выработке навыков применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.
4. Создавать условия для развития навыков самоорганизации учащихся, их уверенности в себе, развитию логического мышления, познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей детей средствами ИКТ.

Организационно – педагогические основы обучения
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы
к построению образовательного процесса

Реализация программы «Прикладная информатика» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности. Особо актуальными при разработке программы стали следующие принципы.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. **Индивидуализация образования (личностно-ориентированный подход).** Одним из важнейших элементов дополнительного образования является возможность овладеть знаниями с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме, что предполагает отдельную работу с каждым обучающимся. Поэтому занятия делятся на практические фронтальные, на которых тема изучается всей группой, и индивидуальные, на которых и осваивается основная часть тем.
2. **Обучение в активной деятельности.** Все темы программы обучающиеся осваивают на практике, решая задачи прикладного характера.
3. **Принцип природосообразности.** Воспитание должно основываться на научном понимании естественных и социальных процессов, согласовываться с общими законами развития человека согласно его полу и возрасту. Образование строится в соответствии с природой ребенка, его психической конституцией, его способностями. Содержание программы должно быть безопасным, целесообразным, соразмерным. Осуществление данного принципа дает возможность построить «индивидуальные маршруты» каждому обучающемуся объединения. Это в свою очередь открывает очевидные плюсы: психическое здоровье, отсутствие комплексов, глубокие и прочные знания и умения в соответствии с интересами, запросами личности.
4. **Принцип эвристической среды** означает, что в социальном окружении доминируют творческие начала при организации деятельности объединения. При этом творчество рассматривается как необходимая составляющая жизни каждого человека и как универсальный критерий оценки личности и отношений в коллективе.

Основные характеристики образовательного процесса

Программа «Прикладная информатика» рассчитана на обучающихся 11-15 лет.

Набор детей осуществляется на добровольной основе без предварительного тестирования. Для определения мотивов обучающихся и их индивидуальных особенностей проводится анкетирование. На каждый год обучения формируется группа, состоящая из 10-12 человек.

Обучающиеся могут не обладать первичными знаниями и умениями по предмету. Так как каждый год программы автономен, начать изучение программы можно с любого года

обучения. Дополнительный набор в группу после начала занятий возможен, если уровень знаний и умений обучающегося соответствует среднему уровню знаний группы.

Допускаются разновозрастные группы. Занятия в них предусматривают дифференцированный подход при выполнении учебных заданий.

Оптимальным для обучения является индивидуальное использование компьютера каждым обучающимся, поэтому наиболее целесообразным является формирование групп не более чем из 12 человек. Количество учащихся в группе должно быть таким же, как количество компьютеров в компьютерном классе, чтобы каждый ученик мог работать за отдельным компьютером.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы 3 года. Завершив обучение по программе «Прикладная информатика», учащиеся могут продолжить обучение по программе «Избранные вопросы информатики», реализуемым в МБОУ ДО ГЦИР для старшеклассников.

Режим занятий: один раз в неделю по 2 часа.

Продолжительность образовательного процесса: для групп первого года обучения 36 учебных недель (начало занятий 15 сентября, завершение 31 мая), для групп второго и третьего года обучения 38 учебных недель (начало занятий 1 сентября, завершение 31 мая).

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).

Содержание программы ориентировано на:

- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном и научно-техническом развитии;
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей и информационной культуры учащихся.

Каждый год обучения представляет собой относительно автономный полный курс, строится для обучающихся определенного возраста, последовательно изучающих единую систему концентрических курсов, постепенно расширяя их кругозор в изучаемой предметной области. В каждом центре (от начальной школы до старшей) учащийся возвращается к базовым понятиям и основным закономерностям этой предметной области.

Обучающиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных компьютерах и программных средствах. Причём, используется как лицензионное программное обеспечение, так и свободно распространяемое. Занятия по использованию ресурсов Интернет происходят в режиме on-line.

В соответствии с этим выделены задачи каждого года обучения.

Задачи первого года

- 1) подготовить обучающихся к изучению базовых понятий информатики: «алгоритм», «программа», «ветвление» «цикл»;
- 2) способствовать формированию умений составлять алгоритмы, используя визуальную среду Scratch;
- 3) дать представление о визуальном программировании;
- 4) развивать операционное мышление и творческие способности;
- 5) способствовать формированию умений работать над творческим проектом, разрабатывать и осуществлять его защиту.

Задачи второго года

- 1) познакомить с основными терминами компьютерной графики;
- 2) способствовать формированию умений работать с растровой и векторной графикой;
- 3) дать представление о программах верстки текста;
- 4) дать представление о компьютерной анимации;
- 5) развивать операционное мышление и творческие способности;
- 6) способствовать формированию умений работать над творческим проектом, разрабатывать и осуществлять его защиту.

Задачи третьего года

- 1) формировать навыки грамотного и квалифицированного пользователя ПК;
- 2) учить эффективно выбирать и использовать программное обеспечение в зависимости от прикладной задачи;
- 3) формировать навыки работы с текстовым редактором, электронными таблицами и редактором презентаций;
- 4) развивать навыки осознанной и безопасной работы в сети Интернет.
- 5) научить использовать возможности HTML и CSS создания гипертекстовых документов;
- 6) научить создавать флеш-анимацию;
- 7) развивать операционное мышление и творческие способности;
- 8) способствовать формированию умений работать над творческим проектом, разрабатывать и осуществлять его защиту.

Программа курса предусматривает теоретические и практические занятия: проведение практикумов, индивидуальных консультаций. В течение всех лет обучения проводятся как лекционные занятия, так и семинары, практические работы, конкурсные занятия. Итогом работы по отдельной теме является создание самостоятельного творческого продукта.

В занятия встраиваются элементы групповой работы, работы по поиску информации, её анализу, применению, которые позволяют решить не только задачу обучения, но и сформировать у обучающихся ключевые жизненные компетенции. Основные формы получения «обратной связи»: внутренние и внешние предметные олимпиады, в том числе и дистанционные, научно-практические конференции.

Воспитательная работа в рамках программы

Учебное время распределяется таким образом, чтобы определенная часть его (примерно 10-15%) использовалась на подготовку и проведение массовых мероприятий в рамках детского объединения в каникулярное время и на участие в районных, городских конкурсах, олимпиадах, научно-практических конференциях. С целью совершенствования знаний учащиеся участвуют в олимпиадах и конкурсах, в том числе и дистанционных.

Программа включает также воспитательные мероприятия: праздники и вечера, встречи с учеными и специалистами, участниками различных конференций, проведение конкурсов.

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	Интеллектуальная игра «Турнир знатоков»	Ноябрь (каникулы)	Формирование мотивации к интеллектуальной деятельности
2.	Рождественский праздник в объединении	Январь	Организация досуга.
3.	Интеллектуальная игра «Самый умный»	Март (каникулы)	Формирование мотивации к интеллектуальной деятельности.
4.	Праздник окончания учебного года	Май	Формирование сплоченного детского коллектива.

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей

индивидуальной или групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

Перечень мероприятий,

в которых могут принять участие обучающиеся по программе

- 1) Международный конкурс по информатике «Бобер»
- 2) Всероссийский конкурс по информатике «Алгоритм»
- 3) Международная игра-конкурс по информатике «Инфознайка»
- 4) Городской фестиваль компьютерного творчества «Инфомир»

Взаимодействие педагога с родителями

Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя:

№	Вид работы	Цели проведения данных видов работ
1.	Индивидуальные и коллективные консультации для родителей	Совместное решение задач по воспитанию и развитию детей
2.	Родительские собрания в объединении	Решение организационных вопросов, планирование деятельности и подведение итогов деятельности объединения. Выработка единых требований к ребёнку семьи и объединения дополнительного образования
3.	Привлечение родителей к посильному участию в жизни детского коллектива (помощь в приобретении расходных материалов, помощь в организации участия детей в мероприятиях городского и выше уровня)	Формирование сплочённого коллектива. Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса. Финансирование поездок детей на мероприятия
4.	Приглашение родителей на промежуточную и итоговую аттестацию (май)	Презентация достижений детей по итогам учебного года
5	Анкетирование «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий объединения»	Изучение потребностей родителей, степени их удовлетворения результатами УВП

Ожидаемые результаты освоения программы

1..Овладение предметными знаниями и умениями

1-й год обучения

Обучающийся должен знать/иметь представление

- правила техники безопасности при работе на ПК
- понятия «растровая графика», «векторная графика»;
- различия векторных и растровых изображения, их достоинства и недостатки;
- элементы интерфейса векторного редактора InkScape;
- элементы интерфейса растрового редактора PhotoShop;
- особенности программ верстки;
- особенности создания различных продуктов полиграфии: визитка, конверт, календарь, листовка;
- основы покадровой анимации, анимации формы и анимации движения.

Обучающийся должен уметь

- создавать векторные изображения;
- использовать операции с объектами для получения сложных изображений;
- создавать растровые изображения;
- создавать коллажи из нескольких изображений;

- корректировать и ретушировать фотографии;
- создавать различных продуктов полиграфии: визитка, конверт, календарь, листовка;
- работать с 3-D изображением.

2 год обучения

Обучающийся должен знать/иметь представление

- о мультимедийных технологиях;
- понятие «презентация», «линейная презентация», «нелинейная презентация»;
- правила оформления презентаций;
- о технологии флеш-анимации;
- понятие «флеш-символ», «кнопка», «символ-клип»;
- виды анимации в AdobeFlash;
- особенности вставки звука и видео во флеш-ролик.

Обучающийся должен уметь

- создавать линейные и нелинейные презентации;
- вставлять в презентации графику, звук, видео;
- эффективно использовать анимацию в презентациях;
- создавать флеш-ролики, используя различные виды анимации (покадровую, формы и движения).

3 год обучения

Обучающийся должен знать/иметь представление

- понятия «сайт», «браузер», «веб-страница»;
- структуру сайта и веб-страницы;
- понятия «физическое форматирование», «логическое форматирование»;
- основные теги разметки страницы;
- понятие «каскадная таблица стилей»;
- способы встраивания таблиц стилей в страницу;
- особенности хорошего дизайна веб-сайтов;
- особенности подготовки графики для веб-сайта;

Обучающийся должен уметь

- создавать связанные веб-страницы, используя HTML и CSS;
- размещать созданный ресурс на хостинге.

2. *Овладение ключевыми компетентностями*

По окончании обучения по программе обучающийся **должен владеть**

1) компетентностями решения проблем:

- самостоятельно ставить лично необходимые учебные и жизненные задачи; использовать уже изученный материал для работы над проблемными ситуациями;
- самостоятельно обнаруживать, формулировать учебную проблему в групповой и индивидуальной деятельности;
- самостоятельно составлять (индивидуально или в группе) план решения проблемы (выполнения проекта);
- самостоятельно действовать по составленному плану, сверяясь с ним и целью деятельности, исправляя ошибки, используя подобранные средства (в том числе и Интернет);
- анализировать потребность окружающих в планируемых результатах деятельности; уметь выделять главное и второстепенное в ситуациях, требующих решения;

- самостоятельно оценивать степень успешности своей образовательной деятельности.
- 2) компетентностями использования информационных ресурсов:**
- ориентироваться в своей системе знаний и определять, какие дополнительные знания необходимо приобрести;
 - самостоятельно отбирать, сопоставлять и проверять информацию, полученную из различных источников для решения задач (проблем) и создавать базы данных;
 - самостоятельно перерабатывать (анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать) полученную информацию, преобразовывать её из одного вида в другой и представлять в оптимальной форме в зависимости от адресата;
 - применять современные информационные технологии, обеспечивающие доступ к необходимым профильным базам, банкам данных, источникам информации по теме исследования.
- 3) компетентностями социального взаимодействия:**
- доводить свою позицию до других, критично анализировать свою позицию, признавать ошибочность своего мнения (если оно таково) и корректировать его;
 - понимать другие позиции (понимать систему взглядов и интересов другого человека); толерантно строить свои отношения с людьми иных позиций и интересов, находить компромиссы; продуктивно взаимодействовать с членами своей группы, решающей общую задачу (работать в «цепочке», где от каждого звена зависит конечный результат труда).

Освоение самостоятельной творческой деятельности

По окончании обучения по программе обучающиеся **способны и должны** осознанно участвовать в освоении программы, **способны и могут** принять участие в следующих мероприятиях турнирного(конкурсного)характера:

- районная олимпиада по информатике;
- фестиваль компьютерного творчества;
- городской Конгресс молодых исследователей «Шаг в будущее»;
- открытый областной конкурс художественной компьютерной графики.

Воспитательные результаты

Материал программы создает условия для формирования следующих **качеств обучающихся:**

- по отношению к себе: трудолюбие, терпение, требовательность к себе (самоконтроль); осознанность нравственных правил и потребность их выполнять;
- по отношению к людям: долг и ответственность, инициативность, стремление воспринимать общие дела как свои собственные, потребность и готовность проявлять взаимопомощь.

Материал программы создает условия для присвоения обучающимися **себе следующих ценностей:**

- значимость труда;
- альтруистическое отношение к людям;
- значимость учения;
- творческая деятельность как необходимая составляющая жизни каждого человека.

Образовательные результаты сформулированы в деятельностной форме, это служит основой разработки контрольных измерительных материалов основного общего образования по информатике.

Психолого-педагогический мониторинг процесса и результатов образовательного процесса

Психолого-педагогический мониторинг, или текущий контроль, – это систематическая оценка уровня освоения дополнительной программы в течение учебного года.

Контроль за освоением программного содержания проводится по следующим этапам:

- 1) Входная диагностика знаний. В начале учебных занятий педагогом проводится вводное тестирование для определения начального уровня знаний.
- 2) Текущий контроль уровня знаний осуществляется по результатам выполнения обучающимися письменных контрольных работ, тестовых заданий, практических и лабораторных работ, проведением интеллектуальных игр.
- 3) Промежуточный контроль усвоения материала осуществляется по завершению изучения отдельной темы с помощью итоговой самостоятельной работы, творческой работы или тестирования.
- 4) Итоговая аттестация (мониторинг обученности) обучающихся проходит в форме тестирования и защиты творческого проекта.

Итоговый мониторинг проводится по следующим параметрам:

- усвоение обучающимися предметных знаний и умений;
- качество и способность обучающегося работать самостоятельно и творчески.

Инструментарий оценивания:

- тест, выполненный в программе MyTest, состоящий из 10 вопросов с вариантами ответов, из которых 1 является правильным. 100-80% - 5 баллов, 79-60% - 4 балла, 59-30% - 3 балла, 29-10% - 2 балла, менее 10% - 1 балл;

оценочный лист итоговой работы; содержит 4 показателя: уровень сложности работы, качество оформления работы, степень самостоятельности работы, качество защиты; по каждому показателю можно набрать от 0 до 3 баллов, высокий уровень 12-10 баллов, средний уровень 9-6 баллов, низкий уровень 5-1 балл, 0 баллов – не освоил программу

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация обучающихся (оценка качества освоения программы по итогам учебного года) для групп первого и второго года обучения в форме защиты творческих проектов;
- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп третьего года обучения в форме защиты творческих проектов.

Документальные формы подведения итогов программы

Диагностика усвоения содержания программы проводится педагогом в течение всего учебного года, и результаты ее заносятся в журнал критериальных оценок. Данные о результатах обучения анализируются на итоговом занятии.

Сведения о проведении и результатах промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах и сдаются администрации Центра.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Название разделов	Количество часов всего	В том числе	
			теория	практика
	Первый год обучения «Секреты компьютерной графики»	72	25	47
1.	Раздел 1. Основы растровой графики.	26	10	16
2.	Раздел 2. Основы векторной графики. Векторный редактор Inkscape	16	6	10
3.	Раздел 3. Основы моделирования. Редактор 3D-графики Blender.	18	7	11
4.	Раздел 4. В мире Flash.	12	2	10
	Второй год обучения «Мультимедиа и флеш-анимация»	76	29	47
5.	Раздел 1. Мультимедийные презентации.	18	8	10
6.	Раздел 2. Создание видеороликов.	16	6	10
7.	Раздел 3. Основы флеш-анимации.	42	15	27
	Третий год обучения «Основы web-дизайна»	76	25	51
8.	Раздел 1. Web-дизайн. Основы HTML.	16	6	10
9.	Раздел 2. Стили и верстка.	30	10	20
10.	Раздел 3. Создание графики для сайта.	10	4	6
11.	Раздел 4. Создание и публикация сайта.	20	5	15
	ВСЕГО ПО ПРОГРАММЕ:	224	79	145

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ «СЕКРЕТЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»

Раздел 1. Основы растровой графики

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория. О задачах программы и плане на учебный год. Правила техники безопасности

Практика. Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Экскурсия по учреждению дополнительного образования.

Входная диагностика.

Теория. Понятия «растровая графика», «пиксель», «растр». Основы представления цвета в цифровом виде. Настройка интерфейса графического редактора Photoshop. Выделение изображения. Слои. Операции со слоями. Фигуры. Ретушь и коррекция изображений. Фильтры.

Практика. Практические работа «Инструменты выделения. Трансформация». Практическая работа «Использование слоев». Практическая работа «Рисование.». Практическая работа «Фигуры. Работа с текстом». Практическая работа «Использование фильтров». Практическая работа «Эффекты слоев. Коррекция изображений». Итоговая творческая работа.

Раздел 2. Основы векторной графики

Теория. Понятия «векторная графика», особенности и сферы применения векторной графики. Настройка интерфейса графического редактора Inkscape. Создание фигур. Создание и редактирование кривых. Создание сложных изображений. Работа с цветом в векторном редакторе. Работа с текстом.

Практика. Практические работа «Инструменты создания фигур. Трансформация». Практическая работа «Создание и редактирование кривых». Практическая работа «Команды формирования контуров.». Практическая работа «Приемы создания сложных изображений». Практическая работа «Работа с цветом. Работа с текстом.». Итоговая творческая работа «Создание логотипа».

Раздел 3. Основы моделирования. Редактор 3Dграфики Blender

Теория. Виртуальность как способ изучения реального мира. Интерфейс программы Blender. Объекты. Выдавливание. Подразделение. Булевы операции. Модификаторы. Зеркальное отражение. Материалы и текстуры. Создание объекта по точным размерам.

Практика. Практические работа «Изменение и перемещение объектов». Практическая работа «Молекула воды. Капля». Практическая работа «Выдавливание. Подразделение». Практическая работа «Булевы операции». Практическая работа «Модификаторы. Зеркальное отражение». Практическая работа «Создание объекта по точным размерам» Итоговая творческая работа «Создание 3Dмодели».

Раздел 4. В мире Flash

Теория. Применение флеш-технологий. Интерфейс программы AdobeFlash. Анимация формы, покадровая анимация. Анимация движения.

Практика. Практические работа «Основы рисования». Практическая работа «Покадровая анимация». Практическая работа «Анимация формы, анимация движения». Итоговая творческая работа «Создание простой флеш-анимации».

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ «МУЛЬТИМЕДИА И ФЛЕШ-АНИМАЦИЯ»

Раздел 1. Мультимедийные презентации

Теория. Презентация: виды, назначение, правила оформления. Линейные и нелинейные презентации. Гиперссылки. Диаграммы. Вставка объектов в презентацию. Приемы создания эффектной и эффективной презентации.

Практика. Практические работы «Создание линейной презентации». Практическая работа «Вставка объектов в презентацию». Практическая работа «Гиперссылки в презентации». Итоговая творческая работа «Я умею делать презентации».

Раздел 2. Создание видеороликов

Теория. Назначение видеоролика. Обзор программных средств для создания видеоролика. Монтаж. Озвучка. Он-лайн ресурсы для обработки звука и видео. Этапы создания видеоролика.

Практика. Практические работы «Создание слайд-шоу». Практическая работа «Монтаж и озвучка». Практическая работа «Он-лайн ресурсы для обработки звука и видео». Итоговая творческая работа «Мой первый фильм».

Раздел 3. Основы флеш-анимации

Теория. Особенности флеш-технологии. Интерфейс программы AdobeFlash. Основы рисования. Понятия «временная шкала», «кадр», «ключевой кадр», «тайминг». Покадровая анимация, анимация формы, анимация движения. Слои. Символы и экземпляры. Слои-маска. Вложенные клипы. Озвучивание ролика. Управление сценой. Сценарий кадра и флеш-символа. Кнопки.

Практика. Практические работы «Основы рисования». Практическая работа «Покадровая анимация». Практическая работа «Анимация формы». Практическая работа «Анимация движения». Практическая работа «Анимация движения по траектории». Практическая работа «Вложенные клипы». Практическая работа «Слой-маска». Практическая работа «Озвучивание ролика». Итоговая творческая работа «Мой первый флеш-ролик».

ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ «ОСНОВЫ WEB-ДИЗАЙНА»

Раздел 1. Web-дизайн. Основы HTML

Тема 1.1. Ресурсы и сервисы сети Internet. Принципы построения и архитектура глобальной сети Internet. Концепция Internet как единого информационного пространства. Гипертекст. WWW. Электронная почта, FTP-сервис. On-line-общение.

Тема 1.2. Основные принципы поиска информации в Internet. Технология поиска информации в сети Internet. Браузеры. Информационно-поисковые системы в сети Internet. Запросы. Ключевые слова. Поиск информации с использованием каталогов.

Тема 1.3. Введение в технологию создания Web-сайтов. Понятие информационного ресурса сети Internet. Классификация сайтов. Структура сайта. Вставка графической информации. Создание таблиц. Оформление гиперссылок. Анимационные элементы. Специфические особенности разработки дизайна сайта.

Тема 1.4. Виды сайтов. Виды сайтов. Критерии оценки. Дизайн. Навигация. Эргономика. Скорость загрузки. Интерактивность. Чат. Форум. Гостевая книга.

Тема 1.5. Основы HTML. Списки. Таблицы. Фреймы. Формы. Метатеги. Интерактивность.

Тема 1.6. Редакторы сайтов. Редактор web-страниц. Активные элементы. Динамический язык. Сценарий. Баннер. Сервер. Администрирование. FrontPage. Сибкон Коммуникатор

Раздел 2. Стили и верстка

Тема 2.1. Моя web-страничка. Гипертекст, HTML. Тег. Браузер. Web-страница. Разметка. Структура документа. Заголовок. Тело.

Тема 2.2. Гипертекстовый документ. Организация информации. Гипертекстовые ссылки. Внутренние ссылки. Активные ссылки. Посещенные ссылки. Абсолютные адреса. Относительные адреса.

Тема 2.3. Основы web-дизайна. Дизайн. Векторная и растровая графика. Графический редактор. Инструменты. Фильтры. Графические примитивы. Палитра цветов. Формат графического файла. Заголовки. Текст. Термины. Эффективность рекламы.

Раздел 3. Создание графики для сайта

Тема 3.1. Использование графического редактора для редактирования изображений и монтажа фотографий. Рабочая область программы AdobePhotoshop. Панель инструментов. Строка состояния. Диалоговые окна. Основное меню программы. Контекстное меню. Инструменты программы и их назначение. Основные приемы сканирования изображений. Процесс сканирования. Основные принципы работы со сканером. Процесс преобразования фотографии в оцифрованное изображение. Импорт и экспорт изображений. Использование различных инструментов выделения: Область, Лассо, Волшебная палочка. Перемещение и изменение границы выделения. Преобразования над выделенной областью: копирование, удаление и перемещение. Понятие слоя. Операции над слоями (удаление, перемещение, масштабирование, вращение и др.). Выбор основного и фонового цветов. Использование инструментов рисования: карандаша, кисти, ластика, линии, штампа, заливки, градиента и др. Раскрашивание черно-белых фотографий. Взаимосвязь цветов в изображении. Цветовая коррекция. Знакомство со средством выполнения различных операций по обработке изображения – палитрой. Краткий обзор всех палитр программы. Палитры: Navigator (Навигатор), Info (Инфо), Options (Параметры), Color (Синтез), Swatches (Каталог), Brushes (Кисти), Layers (Слои), Channels (Каналы), Paths (Контур), History (События) и Actions (Операции), техника работы с ними. Техника ретуширования. Методы устранения дефектов с фотографий. Осветление и затемнение фрагментов изображений вручную. Повышение резкости изображения.

Раздел 4. Создание и публикация сайта.

Тема 4.1. Разработка web-сайта средствами FrontPage. FrontPage. Гиперссылки. Шаблоны. Инструменты импортирования. Отладка. Редактирование. Web-сайт.

Тема 4.2. Размещение, «раскрутка» и поддержка сайта в сети. Интернет. IP-адрес. Домен. Провайдер. Хостинг. Трафик. Выделенная линия. Модем. Скорость передачи информации. Администрирование сайта. Протоколы передачи. Скорость загрузки. Размер файлов и изображений. Электронная почта. Реклама. Спам. Статистика. Посещаемость сайта. Счетчик. Поисковые системы. Рейтинг ресурса. Баннер. Метатеги. Ключевые слова. Содержание. Заголовки страниц. Эффекты дизайна. Интерактивность. Баннерный обмен. Обмен страницами.

Тема 4.3. Internet и авторское право. Информация как стратегический экономический, политический, социальный ресурс. Закон РФ «Об авторском праве и смежных правах». Способы защиты авторских прав в сети Internet. Борьба с контрафактной продукцией в сети Internet.

Тема 4.4. Защита выполненных проектов. Тема и структура web-сайта. Проектирование. Изготовление. Размещение. Тестирование сайта. Защита выполненных проектов. Экспертная оценка.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы с графическими программами Photoshop, InkScape, Blender, Flash, а также имеющий знания и умения в области web-дизайна и сайтостроительства.

Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. ИКТ-технологии, предполагающие выстраивание педагогического процесса на основе использования ресурсов Интернет, технических устройств, электронного оборудования. В рамках курса готовятся видеопрезентации, обучающее видео, модели, которые предъявляются обучающим и интенсифицируют педагогический процесс.
2. Технология «метод проектов», предполагающая с одной стороны построение материала курса в формате проекта, с достижением определенного результата и его презентацией, с другой стороны — создание условий для индивидуального выполнения проекта обучающимися.

Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Прикладная информатика» сформирован учебно-методический комплекс, который постоянно пополняется. Учебно-методический комплекс имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

Методические материалы для педагога

1. Методические рекомендации, конспекты занятий, сценарии мероприятий, памятки.
 - 1.1. Сценарии каникулярных мероприятий «Турнир знатоков», «Самый умный».
 - 1.2. Учебные презентации, видеоролики.
 - 1.3. Практические работы по темам программы.
 - 1.4. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для среднего школьного возраста).
2. Диагностический инструментарий:
 - 2.1. Тесты для входной и промежуточной диагностики.
 - 2.5. Журнал критериальных оценок.
3. Организационно-методические материалы:
 - 3.1. Перспективный план работы педагога на текущий год;
 - 3.2. Календарно-тематическое планирование учебного материала на учебный год;
 - 3.3. Отчет о деятельности педагога за прошедший учебный год.
 - 3.4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
 - 3.5. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
 - 3.6. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.

Литература для педагога

Общепедагогическая, психологическая и методическая литература

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Союз», 1999. – 88 с.
2. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М. : Просвещение, 2011. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).

Специальная литература по методике информационных технологий

1. С. Шапошников. Введение в Scratch. Цикл уроков по программированию для детей. – Лаборатория юного линуксоида, 2011.
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. – Оренбург, 2009
3. А.Г. Жадаев Наглядный самоучитель FlashCS4. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009
4. В.И. Глизбург, Е.С. Самойлова Информатика и ИКТ. Комплексная подготовка. М.: Айрис-пресс, 2013
5. А.М. Горностаева Диалог с компьютером. Интерактивные средства обучения, созданные при помощи программы MacromediaFlash: компьютерная графика, мультимедийные энциклопедии, интерактивные приложения. – М.: Глобус, Волгоград: Панорама, 2008.
6. Семакин И.Г., Шестаков А.П. Основы алгоритмизации и программирования: Учебник для сред.проф. образования / И.Г. Семакин, А.П. Шестаков. - М.: Издательский центр "Академия", 2008.
7. Киселев Г.М., Бочкова Р.В., Сафонов В.И. Информационные технологии в экономике и управлении (эффективная работа в MS Office 2007): Учебное пособие. - Издательство: Дашков и К, 2010 г.
8. Горбачев А.Г., Котлеев Д.В. Microsoft Word. Работайте с электронными документами в 10 раз быстрее. - Издательство: ДМК Пресс, 2007 г.
9. Горбачев А.Г., Котлеев Д.В. Microsoft Excel. Работайте с электронными таблицами в 10 раз быстрее. - Издательство: ДМК Пресс, 2009 г.
10. Васильев Ю.В. Сводные таблицы в Microsoft Excel. - Издательство: Сибирское университетское издательство, 2008 г.
11. Денисов А. Интернет. – СПб., 2000.
12. Кирсанов Д. Web-дизайн. – СПб., 1999.
13. Найк В. Стандарты и протоколы Интернета. – М., 1999.
14. Бесплатная Web-страница своими руками: подроб. иллюстрир. рук./под ред. В.Б. Комягина.-М.: Лучшие книги, 2005.-240 с.
15. Общение в Интернете и ICQ. Легкий старт.-СПб.: Питер, 2005.- 144 с.- (Серия «Легкий старт»).

Дидактические материалы для учащихся

1. Медиапособия: учебные фильмы, компьютерные тесты, медиапрезентации по темам занятий.
2. Раздаточный материал по темам занятий: комплект задач и заданий разного уровня по каждой теме.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного процесса. Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно-гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.

2) Техническое и программное обеспечение.

Для реализации данной программы требуются IBM-совместимые компьютеры с процессором типа Intel 80286 и выше. Желательно соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1.

На компьютерах должна быть установлена операционная система WindowsXP и выше или операционная система Linux.

В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- обозреватель GoogleChrom и другие интернет браузеры
- текстовые редакторы Блокнот, WordPad, текстовый редактор пакета MicrosoftOffice.
- графические редакторы PhotoShop, Inkscape, Blender;
- редактор презентаций MicrosoftPowerPoint.
- программа для монтирования видеороликов MovieMaker;
- программа для создание флеш-анимации AdobeFlash;
- простой html-редактор, например, NotePad++

3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

- 3.1. Мультимедийная проекционная установка;
- 3.2. Принтер черно-белый, цветной;
- 3.3. Сканер;
- 3.4. Ксерокс;
- 3.5. Цифровой фотоаппарат.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры; блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А 3, А 4); клей; ножницы, степлеры, файлы, папки.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, использованной при составлении программы

1. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : <http://doto.ucoz.ru/metod/>.
2. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Министерство образования и науки Российской Федерации. – Режим доступа : http://минобрнауки.рф/документы/2974/файл/1543/12.12.29-ФЗ_Об_образовании_в_РФ
3. Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/kontseptsiya>.
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: pioner-samara.ru/sites/default/files/docs/metodrek_dop_rf15.doc.
6. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области от 03.09.2015 г. № МО-16-09-01/826-ту [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. - Режим доступа: <http://pioner-samara.ru/content/metodicheskaya-deyatelnost>.
7. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной программы МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_GTsIR_o_programmah.pdf
8. Положение о формах, периодичности и порядке проведения текущего контроля освоения дополнительных программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Официальные документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/Chekrkasova_Yuliya/POLOJENIE_GTsIR_o_formah_attestacii.pdf.
9. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41г «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/poslednie-novosti/novie-sanpin-dlya-organizatsiy-dod>.
10. Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Дополнительное образование: информационный портал системы дополнительного образования детей. – Режим доступа : <http://dopedu.ru/normativno-pravovoe-obespechenie/normativno-pravovie-dokumenti-i-materiali-po-organizatsii-dopolnitelnogo-obrazovaniya-detey>.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти на 2018-2019 уч.г.», принятым решением педагогического совета от 31 августа 2018 г., протокол № 1.

<i>Месяц</i>	<i>Содержание деятельности</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 2 учебные недели для групп первого года обучения. Начало занятий 17 сентября. 4 учебных недели для групп второго – четвертого годов обучения. Начало занятий 1 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель.	
Ноябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели Участие в международном конкурсе по информатике «Бобёр» (1, 2,3-й г.о.). В период школьных каникул с 31 октября по 8 ноября: игровое занятие «Виртуальное путешествие» (2-й г.о.). Дополнительный день отдыха - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. Новогодний праздник в объединении.	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Период школьных каникул: с 31 декабря по 10 января. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1, 2, 3, 4, 5, 6 и 7 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительный день отдыха - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 20-29 марта: 1) интеллектуальная игра «Алгоритмика» (1, 2, 3-й г.о.); 2) участие в региональной олимпиаде по структурному программированию. «Открытый текст» (4-й г.о.). Дополнительный день отдыха - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в областном конкурсе «Круговерть или круговорот вещей в быту» (2-й г.о.)	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Итоговое отчетное мероприятие «Презентация творческого проекта» (1, 2, 3-й г.о.). Итоговое отчетное мероприятие- квест «А ты знаешь программирование?» (4-й г.о.). Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с	Промежуточная аттестация для групп первого - третьего годов обучения Итоговая аттестация для групп четвертого года обучения

	государственными праздниками - 1 мая, 9 мая	
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены «Мастер анимации» (2 недели). Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 12 июня	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель по программе:	36 учебных недель для групп первого года обучения; 38 учебных недель для групп второго-четвертого годов обучения	

Приложение 2

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

Календарно-тематический план учебного курса
«Прикладная информатика», 1-й год обучения

сроки	№ занятия	название темы	форма занятия	количество часов	
				теория	практика
		Раздел 1. Основы растровой графики	24	9	15
	1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности. Компьютер – что мы о нем знаем?	входное тестирование, лекция	1	1
	2.	Знакомство с программой Photoshop. Открытие и сохранение файлов. Интерфейс. Палитры.	лекция, практическая работа	1	1
	3.	Инструменты выделения. Трансформация изображений.	лекция, практическая работа	1	1
	4.	Кадрирование, изменение размеров. Поворот.	лекция, практическая работа	1	1
	5.	Создание изображения: кисть, карандаш.	лекция, практическая работа	1	1
	6.	Слои. Использование слоев при создании изображений.	лекция, практическая работа	1	1
	7.	Фигуры. Работа с текстом	лекция, практическая работа	1	1
	8.	Использование слоев для создания	лекция,	1	1

		коллажей.	практическая работа		
	9.	Эффекты слоев. Коррекция фотографий. Ретушь.	практическая работа		2
	10.	Игровое занятие «Турнир знатоков»	игра	1	1
	11.	Использование фильтров.	лекция, практическая работа	1	1
	12.	Итоговая творческая работа. Начало работы.	индивидуальная творческая работа		2
	13.	Завершение работы. Презентация.	индивидуальная творческая работа, презентация		2
		Раздел 2. Основы векторной графики	16	6	10
	14.	Особенности векторной графики. Знакомство с интерфейсом редактора Inkscape .	лекция, практическая работа	1	1
	15.	Инструменты создания фигур.	лекция, практическая работа	1	1
	16.	Создание и редактирование кривых.	лекция, практическая работа	1	1
	17.	Работа с цветом: заливка, градиент, пипетка. Работа с текстом.	лекция, практическая работа	1	1
	18.	Команды формирования контуров.	лекция, практическая работа	1	1
	19.	Приемы создания сложных изображений. Творческая мастерская «Создание логотипа»	лекция, групповая творческая работа	1	1
	20.	Творческая работа. Постановка задачи, начало работы.	индивидуальная творческая работа		2
	21.	Творческая работа. Завершение работы, презентация.	индивидуальная творческая работа, презентация		2
		Тема 3. Основы моделирования. Редактор 3D-графики Blender	18	7	11
	22.	Виртуальность как способ изучения реального мира. Введение в 3dBlender. Ориентация в 3D пространстве, перемещение и изменение объектов. Практическая работа №1.	лекция, практическая работа	1	1
	23.	Объекты в Blender. Практическая работа	лекция,	1	1

		№2 «Молекула воды», «Капля».	практическая работа		
	24.	Выдавливание. Подразделение. Практическая работа №3.	лекция, практическая работа	1	1
	25.	Булевы операции. Практическая работа №4.	лекция, практическая работа	1	1
	26.	Модификаторы. Зеркальное отражение. Сглаживание объектов. Практическая работа №5.	лекция, практическая работа	1	1
	27.	Материалы. Текстуры. Добавление материала. Свойства материала. Практическая работа № 6.	лекция, практическая работа	1	1
	28.	Создание объекта по точным размерам. Практическая работа №7.	лекция, практическая работа	1	1
	29.	Итоговая творческая работа. Постановка задачи, начало работы	индивидуальная творческая работа		2
	30.	Итоговая творческая работа. Завершение работы. Презентация	индивидуальная творческая работа, презентация		2
		Тема 4. В мире Flash	12	4	10
	31.	Применение флеш-технологий. Знакомство с интерфейсом программы AdobeFlash. Основы рисования.	лекция, практическая работа	1	1
	32.	Покадровая анимация.	лекция, практическая работа	1	1
	33.	Анимация формы. Анимация движения.	лекция, практическая работа	1	1
	34.	Работа со сценами.	лекция, практическая работа	1	1
	35.	Итоговая творческая работа. Постановка задачи, начало работы.	индивидуальная творческая работа		2
	36.	Итоговая творческая работа. Завершение работы. Презентация. Промежуточная аттестация.	индивидуальная творческая работа, презентация		2
		Итого:	72	27	45

**Календарно-тематический план
учебного курса «Прикладная информатика»
2-й год обучения**

Сроки	№	Раздел, тема занятия	Форма занятия.	Количество
-------	---	----------------------	----------------	------------

			Форма подведения итогов	часов	
				Теория	Практика
		Раздел 1. Мультимедийные презентации	18	7,5	10,5
	1.	Вводное занятие. Что такое мультимедиа?	беседа практическая работа	1	1
	2.	Создание простой презентации.	практикум	1	1
	3.	Вставка объектов в презентацию.	практикум	1	1
	4.	Настройка анимации.	практикум	1	1
	5.	Гиперссылки. Кнопки управления.	практикум	1	1
	6.	Приемы создания эффектной и эффективной презентации.	беседа практикум	1	1
	7.	Создание нелинейных презентаций.	практикум	1	1
	8.	Мини-проект «Я умею делать презентации»	проект	0,5	1,5
	9.	Каникулярное мероприятие. Интеллектуальная игра «Турнир знатоков»	игра		2
		Раздел II. Создание видеороликов	16	5,5	10,5
	10.	Создание слайд-шоу.	практикум	1	1
	11.	Монтаж видеоролика.	практикум	1	1
	12.	Обработка звука.	практикум	1	1
	13.	Он-лайн ресурсы для обработки аудио и видео.	практикум	1	1
	14.	Этапы создания видеоролика.	беседа практическая работа	1	1
	15.	Мини-проект «Мой первый фильм». Подготовительный этап.	проект	0,5	1,5
	16.	Мини-проект «Мой первый фильм». Практический этап.	проект		2
	17.	Мини-проект «Мой первый фильм» Презентация.	презентация		2
		Раздел III. Основы flash-анимации	42	14,5	27,5
	18.	Что может Flash? Освоение рабочей среды.	беседа практическая работа	1	1
	19.	Основы рисования. Фигуры. Перо. Заливка. Обводка.	практикум	0,5	1,5
	20.	Действия над объектами. Работа с текстом. Слои.	практикум	0,5	1,5
	21.	Символы и экземпляры.	практикум	1	1
	22.	Покадровая анимация.	практикум	1	1
	23.	Анимация формы.	практикум	1	1
	24.	Анимация движения.	практикум	1	1
	25.	Анимация вращения и движения по траектории.	практикум	1	1
	26.	Вложенные клипы.	беседа практикум	1	1
	27.	Создание и редактирование вложенных клипов.	практикум		2
	28.	Слой-маска.	практикум	1	1
	29.	Озвучивание ролика.	практикум	1	1
	30.	Каникулярное мероприятие Интеллектуальная игра «Самый умный»	Игра		2
	31.	Управление видео.	практикум	1	1

	32.	Работа со сценой.	практикум	1	1
	33.	Сценарий кадра. Сценарий флеш-символа.	практикум	1	1
	34.	Создание кнопок.	практикум	1	1
	35.	Творческий проект «Создание флеш-ролика». Подготовительный этап.	проект	0,5	1,5
	36.	Творческий проект «Создание флеш-ролика». Практический этап.	проект		2
	37.	Творческий проект «Создание флеш-ролика». Практический этап.	проект		2
	38.	Итоговое занятие. Презентация флеш-ролика.	Презентация		2
Всего часов:				27,5	48,5
ИТОГО:				76	