

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____/Селендеева О.Н.//

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

Москва, 2022

Оглавление

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1. Общая характеристика программы	3
1.2. Цели и задачи программы	4
1.3. Планируемые результаты обучения	5
2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	6
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	8
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	9
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	13
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	13
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	13
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)	15
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	15
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	15
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	16
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	17
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	17
7.2. Кадровое обеспечение программы	17

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика программы

Данный документ описывает комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, модулей, иных компонентов, а также оценочных и методических материалов общеобразовательной общеразвивающей программы "Компьютерная грамотность".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Компьютерная грамотность" обучающиеся научатся работать на компьютере и других информационных устройствах, владеть основными офисными программами, понимать главные термины информатики, грамотно пользоваться ресурсами и сервисами интернет, самостоятельно обеспечивать собственную безопасность при работе в глобальной сети, получают навыки управления папками и файлами, работы с текстом, электронными таблицами и презентациями. Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат установленного образца) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

Программа разработана на основе следующих **нормативных документов**:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" (вместе с "СП 2.4.3648-20. Санитарные правила...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573).

Направленность (профиль) программы: техническая.

Актуальность программы, соответствие государственному, социальному заказу/запросам.

Современный мир сложно представить без информационных технологий. Компьютеры нужны человеку почти во всех сферах жизнедеятельности – будь то обучение, работа или даже развлечение и досуг. В результате прохождения обучения слушатель сформирует знания в области компьютерной грамотности, активизирует навыки использования полученных знаний и умений в практической деятельности, разовьет логическое мышление, сможет реализовать себя, свои творческие и созидательные способности. Для обучающихся будут созданы оптимальные условия для всестороннего удовлетворения потребностей и развития их способностей в области компьютерной грамотности. Обучение по данной программе будет полезно для всех слушателей в возрасте от 5,5 до 12 лет. В процессе освоения программы обучающиеся смогут в раннем возрасте разобраться с тем, как устроен и как функционирует современный компьютер, приобретут востребованные навыки, которые обязательно пригодятся им в жизни.

Отличительные особенности программы: по окончании обучения учащиеся с помощью полученных на курсе знаний и навыков создадут портфолио из нескольких проектов. Курс знакомит с широким спектром применения информационных компьютерных технологий, что позволит обучающимся выбрать интересующие их перспективные направления обучения и развития - компьютерная графика, создание цифрового видео, разработка игр, 3D-моделирование, создание презентаций.

Срок обучения: программа реализуется в объеме 42 академических часов, 16 недель (4 месяцев).

Режим занятий: 2-4 академических часа в неделю

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Занятия начинаются не ранее 9.00 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятий в учебные дни - не более 3-х академических часов в день, в выходные и каникулярные дни - не более 4 академических часов в день. После 30-45 минут теоретических занятий организуется перерыв длительностью не менее 10 мин.

Адресат программы и примерный портрет слушателя курсов: программа разработана для учащихся от 5,5 до 12 лет, которых интересуют современные информационные компьютерные технологии. К освоению дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы допускаются лица без предъявления требований к уровню образования.

По завершении реализации программы, как правило, проводится анкетирование обучающихся с целью изучения мнения по вопросу эффективности и информативности проведенного обучения, уровню организации учебного процесса, удовлетворенности учебно-методическим материалом, работниками образовательной организации проводится анализ высказанных предложений и пожеланий.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы – получение обучающимися навыков уверенной самостоятельной работы с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, безопасной работы в интернете, обработки информации различных видов, знаний об устройстве персонального компьютера и принципах его работы.

Задачи программы:

1. Познакомить с устройством компьютера и его функциональными возможностями.
2. Дать представление об основных компьютерных терминах.
3. Дать представление о структуре интернета и службе всемирной паутины (World Wide Web).
4. Научить работать с офисными программами (пакет Microsoft Office или Google).
5. Познакомить с азами информационной безопасности.
6. Научить грамотной и безопасной работе в сети интернет.
7. Научить работать с разными видами цифровой информации: аудио, видео, графикой, 3D.

1.3. Планируемые результаты обучения

По итогам освоения дополнительной общеобразовательной программы - дополнительной общеразвивающей программы "Компьютерная грамотность" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Правила грамотной и безопасной работы в сети интернет
- Азы информационной безопасности
- Основные компьютерные термины
- Устройство компьютера и его функциональные возможности
- Правила работы на компьютере
- Типы файлов
- Инструменты и приемы 3D-моделирования
- Правила оформления электронных текстовых документов
- Горячие клавиши
- Правила выполнения расчетов в электронных таблицах
- Принципы создания и оформления презентаций

Уметь:

- Работать с мышью и клавиатурой
- Работать с клавиатурными тренажерами
- Настраивать компьютер в соответствии со своими потребностями и предпочтениями
- Организовать хранение данных в компьютере
- Оценить конфигурацию компьютера и подобрать компьютер под свои задачи
- Работать с офисными программами (пакет Microsoft Office или Google)
- Обеспечить собственную безопасность в интернете
- Обрабатывать растровые изображения в программе PixLR
- Создавать простые гиф-анимации
- Создавать видеоролики с аудио-сопровождением
- Работать в Tilda при создании сайта
- Анализировать и сравнивать сайты на предмет их содержания и дизайна
- Делать расчеты с помощью электронных таблиц
- Оформлять презентации
- Работать в команде
- Извлекать информацию из различных источников
- Отбирать материал по заданной теме
- Создавать и защищать проекты

Владеть навыками в области:

- Устройства компьютера и периферии
- Безопасности в сети интернет
- Технологий работы с разными видами цифровой информации
- Создания сайтов
- Компьютерной обработки 2D и 3D-графики
- Создания игровых миров
- Подготовки презентаций и защиты проектов

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Компьютерная грамотность" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков компьютерной грамотности, креативных качеств и на поощрение интеллектуальных инициатив учащихся.

Формы организации образовательного процесса (индивидуальные, групповые и т.д.) и другие виды занятий по программе определяются содержанием программы. Образовательная деятельность обучающихся предусматривает следующие виды учебных занятий и учебных работ: лекции, практические и семинарские занятия, круглые столы, мастер-классы, тренинги, семинары по обмену опытом, проведение открытых занятий, консультации и другие виды учебных занятий и методической работы, определенные учебным планом.

№	Наименование дисциплины/раздела/ Темы	Количество академических часов			СРС	Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных			
			теория	практич. занятия		
1	Правила работы за компьютером. Современные профессии, связанные с компьютером	2	1,5	0,5	0	Практическое задание
2	Как устроен компьютер. Устройства периферии	3	1,5	1,5	0	Практическое задание
3	Работа в интернет. Папки и файлы	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
4	Создание комикса. Стартап	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Поиск информации в интернет. Работа с текстом	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
6	Работа с изображениями. Виды компьютерной графики	3	1	1	1	Практическое задание
7	Работа с видео	3	1	1	1	Практическое задание
8	Работа с аудиофайлами	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы

9	Создание презентаций	2	0,5	1	0,5	Практическое задание
10	Создание сайтов. Дизайн и общий стиль сайта. Идея сайта	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
11	Начало работы в Tilda	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
12	Анимация, ссылки и переходы в Zero-block	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
13	Знакомство с 3D-моделированием	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
14	Знакомство с разработкой игр. Работа с игровыми 3D-объектами	3	1	1	1	Практическое задание
15	Создание игровых миров. Расчеты с помощью электронных таблиц	3	1	1	1	Практическое задание
16	Знакомство с Canva. Подведение итогов курса	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
ИТОГО		42	16	13,5	12,5	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график формируется при осуществлении обучения в течение всего календарного года. По мере набора групп слушателей по программе составляется календарный график, учитывающий объемы лекций, практики, самоподготовки, другие формы организации занятий.

Темы / недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Итого часов
1. Правила работы за компьютером. Современные профессии, связанные с компьютером	2																2
2. Как устроен компьютер. Устройства периферии		3															3
3. Работа в интернет. Папки и файлы			2														2
4. Создание комикса. Стартап				2,5													2,5
Промежуточный контроль				0,5													0,5
5. Поиск информации в интернет. Работа с текстом					2												2
6. Работа с изображениями. Виды компьютерной графики						3											3
7. Работа с видео							3										3
8. Работа с аудиофайлами								2,5									2,5
Промежуточный контроль								0,5									0,5
9. Создание презентаций									2								2
10. Создание сайтов. Дизайн и общий стиль сайта. Идея сайта										2							2
11. Начало работы в Tilda											2						2
12. Анимация, ссылки и переходы в Zero-block												2,5					2,5
Промежуточный контроль												0,5					0,5
13. Знакомство с 3D-моделированием													2				2
14. Знакомство с разработкой игр. Работа с игровыми 3D-объектами														3			3
15. Создание игровых миров. Расчеты с помощью электронных таблиц															3		3
16. Знакомство с Canva. Подведение итогов курса																3	3
Итоговая аттестация																1	1
ИТОГО	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	4	42

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1. Правила работы за компьютером. Современные профессии, связанные с компьютером

- Знакомимся с программой курса
- Понятие операционной системы
- Работа с окнами программ
- Современные профессии и направления деятельности, связанные с хорошим знанием ПК
- Правила работы за компьютером

Практическое задание: обсуждение роли компьютера и современных профессий, работа с окнами и текстами, игра на знание правил работы с ПК.

2. Как устроен компьютер. Устройства периферии

- Устройство ПК – основные компоненты и их назначение
- Устройства периферии и их назначение
- Работа с мышью и клавиатурой
- Комбинации клавиш

Практическое задание: задание на работу с мышью и клавиатурой – рисуем в программе "Крокодил", печатаем тексты.

3. Работа в интернет. Папки и файлы

- Глобальная сеть интернет. Основные понятия и сервисы
- Правила безопасной работы в интернет
- Файловая система компьютера: папки и файлы
- Типы файлов
- Создание и сохранение текстового файла, файла с картинкой

Практическое задание: создание пароля и проверка его на сложность, создание и сохранение текстового файла, файла с изображением.

4. Создание комикса. Стартап

- Знакомство с жанром комикса. Рисуем и творим за компьютером
- Знакомство с понятием стартапа
- Выбор и фиксация темы для проекта – стартап

Практическое задание: творческое задание – создание комикса, обсуждение и выбор темы для своего проекта стартапа.

5. Поиск информации в интернет. Работа с текстом

- Знакомство с символьной графикой
- Простые и сложные поисковые запросы
- Первые навыки работы с текстом в MS Word
- Навыки работы с гугл-документами
- Типы текстовых файлов

Практическое задание: создание рисунков в технике символьной графики, поиск информации в интернет, набор и оформление текста в MS Word и гугл-документах.

6. Работа с изображениями. Виды компьютерной графики

- Виды компьютерной графики, типы файлов
- Поиск изображений по картинке
- Обработка растровых изображений в программе PixLR

Практическое задание: найти изображение, нарисовать фрактальную картинку, создать и обработать растровое изображение в онлайн-редакторе PixLR.

7. Работа с видео

- Знакомство с видеофайлами и форматами видео
- Знакомство с видеохостингом
- Создание гиф-анимации
- Создание своего видео в онлайн-видеоредакторе

Практическое задание: поиск видеофайлов на компьютере, найти на видеохостинге видео по определенной теме, создать гиф-анимацию, создать видео.

8. Работа с аудиофайлами

- Знакомство с форматами аудиофайлов
- Знакомство с ресурсами – Банки музыки, семплы
- Создание собственной композиции. Драм-машины
- Создание рекламного видеоролика с аудио-сопровождением

Практическое задание: творческие задания – создание битовой музыкальной композиции, создание ролика, работа с банками музыки – подбор и скачивание семплов.

9. Создание презентаций

- Содержание и цели презентации
- Правила создания презентаций
- Рекомендации по дизайну презентаций
- Работа с Гугл-презентациями, начало создания собственной презентации

Практическое задание: создание презентации (презентация-визитка).

10. Создание сайтов. Дизайн и общий стиль сайта. Идея сайта

- Различные виды сайтов, элементы сайта
- Цвета и шрифты на сайте, подбор цветовой палитры
- Логотип и фирменный стиль и их важность для сайта
- Идея своего сайта – описание и проект сайта

Практическое задание: анализ и сравнение сайтов на предмет их содержания,

дизайна, подбор цветовой схемы для своего сайта, создание проекта своего сайта.

11. Начало работы в Tilda

- Регистрация на Тильда
- Базовые функции Тильда
- Простые блоки
- Создаем первую страницу

Практическое задание: создание и настройка первой страницы сайта.

12. Анимация, ссылки и переходы в Zero-block

- Создание Zero-блок
- Переходы между страницами
- Анимация на сайте

Практическое задание: наполнение своей страницы блоками и Zero-блоками, настройка и оформление элементов страницы на своем сайте.

13. Знакомство с 3D-моделированием

- 3D-моделирование в современном мире
- Основы создания 3D моделей в TinkerCad
- Инструменты и приемы 3D-моделирования
- Создание собственной 3D-модели

Практическое задание: работа с инструментами TinkerCAD, создание собственной 3D-модели предмета, здания или персонажа.

14. Знакомство с разработкой игр. Работа с игровыми 3D-объектами

- Знакомство с GameDev. Профессии, связанные с разработкой игр
- Установка и знакомство с интерфейсом Roblox
- Создание и настройка свойств объектов в игровой среде

Практическое задание: добавление и настройка свойств объектов в Roblox, создание сложного объекта.

15. Создание игровых миров. Расчеты с помощью электронных таблиц

- Создание игровой карты
- Публикация игры
- Расчеты с помощью электронных таблиц
- Подготовка к презентации по итогам курса

Практическое задание: создание карты игры и наполнение ее объектами, публикация игры, решение расчетных задач в Microsoft Excel и Google таблицах.

16. Знакомство с Canva. Подведение итогов курса

- Canva–знакомство с инструментами
- Оформление презентации в Canva по своему плану
- Выступление с презентацией
- Подведение итогов курса. Рекомендации по дальнейшему обучению

Практическое задание: создание презентации о своих проектах по итогам курса.

5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

5.1. Контроль знаний, умений и навыков

Формой подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы выступает текущая, промежуточная и итоговая аттестация.

Образовательный процесс осуществляется на основании учебного плана и регламентируется расписанием занятий для каждой учебной группы.

В целях оценки показателей знаний, умений и навыков обучающихся по дополнительной образовательной общеразвивающей программе "Компьютерная грамотность" проводится текущий и промежуточный контроль знаний, а также итоговая аттестация.

Виды текущего контроля:

- устный ответ на поставленный вопрос;
- проверка результатов выполнения практических заданий.

Виды промежуточного контроля:

- тестирование устное/письменное/с помощью электронных форм;
- проверка результатов выполнения практических работ/проектов по итогам учебного модуля.

Тестирование - это форма измерения знаний обучающихся, основанная на применении тестов. Материалы для промежуточного и итогового тестирования предоставляются вместе с комплектом учебно-методических материалов к программе.

Итоговая аттестация

Итоговая аттестация проводится с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения образовательной программы.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проекта с демонстрацией результатов – созданного портфолио работ, которая сопровождается демонстрацией презентации. Презентация – это электронный документ, предназначенный для визуальной демонстрации выполненной работы. Как правило, презентация имеет сюжет, сценарий и структуру, созданную для удобного восприятия информации.

Выдача обучающимся документов о дополнительном образовании (сертификат о прохождении курса) осуществляется при условии успешного прохождения итоговой аттестации.

5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:

Тестирование (Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования).
Процент результативности (правильных ответов при выполнении тестовых заданий):

Выполнение теста	Итоговая оценка
60% и более правильных ответов	"Зачтено"
Менее 60% правильных ответов	"Не зачтено"

Проверка выполнения практических работ (Приложение 2. Примерные задания для проверки усвоения качества учебного материала). Система оценивания:

"Зачтено" – необходимый уровень выполнения задания достигнут, обучающийся демонстрирует хорошее знание теоретической и практической части материала занятия/учебного модуля, достигнуты промежуточные и/или итоговые результаты работы над заданием.

"Не зачтено" - необходимый результат/уровень освоения не достигнут, обучающийся не усвоил теоретические основы и/или изученные практические приемы и инструменты, не достиг промежуточных и итоговых результатов при выполнении задания.

Проверка результатов создания проекта на итоговой аттестации:

Критерии оценки созданного портфолио	БАЛЛЫ
Техническая сложность задач в портфолио	0-3 балла
Корректное употребление терминов из области информационных компьютерных технологий	0-3 балла
Дизайн презентации	0-3 балла
Владение на практике изученными инструментами и онлайн-сервисами	0-4 балла
Креативность идей	0-2 балла
Самостоятельность работы над задачами	0-3 балла
Компетентность докладчика (ответы на вопросы)	0-2 балла
Итоговая оценка: «Не зачтено» «Зачтено»	0-10 баллов 11-20 баллов

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ (УЧЕБНИКИ, РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ, ПЛАКАТЫ, СЛАЙДЫ, ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ)

6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы

Учебно-методический комплект

Для реализации целей и задач обучения в рамках общеобразовательной общеразвивающей программы "Компьютерная грамотность" используется комплект материалов преподавателя, который включает:

1. Текстовое методическое пособие с описанием целей, результатов каждого занятия, теоретического материала и практических работ.
2. Видеоурок для преподавателя с методическими указаниями и порядком объяснения учебного материала.
3. Раздаточный материал для учащихся - описание дополнительной самостоятельной работы учащихся по каждому занятию с примерами и рекомендациями по выполнению.
4. Описание мероприятий по контролю знаний – тестовые вопросы, практические задания.
5. Рекомендации по проведению итоговой аттестации и защиты проектов.
6. Дополнительные материалы – презентации по тематике занятий, примеры заданий по работе с текстом, таблицами, изображениями, презентациями.
7. Дополнительные материалы – инструкции по установке необходимого программного обеспечения, инструкции по регистрации в используемых на занятиях онлайн-сервисах, описание технических требований к компьютерному оборудованию.

Материалы преподавателя размещаются на учебном портале преподавателей, размещенном на сервере информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", и доступны по ссылке для всех преподавателей курса. Материалы обучающихся раздаются в печатном виде или рассылаются преподавателем индивидуально каждому обучающемуся.

6.2. Рекомендованная литература для обучающихся

Основная:

1. Сиденко, А. Информационная безопасность, или Как вести себя в Сети. 2-4 классы Внеурочная деятельность / А. Сиденко - М.: Просвещение, 2021. - 111 с.
2. Ауджа, Х. Компьютер. Детская энциклопедия / Химаншу Ауджа - М.: Росмэн, 2022. – 48 с.
3. Адаменко, М.В., Адаменко Н.И. Компьютер для современных детей. Настольная книга активного школьника и дошкольника / М.В. Адаменко, Н.И. Адаменко - М.: ДМК Пресс, 2017 - 440 с.
4. Оськина, Е.А., Чернолецкая, А.В. Формирование компьютерной грамотности у детей младшего школьного возраста / Е.А. Оськина, А.В. Чернолецкая // Ребенок в современном образовательном пространстве мегаполиса. Материалы IX Всероссийской научно-практической конференции с международным

участием - М.: Известия института педагогики и психологии образования, 2022.
- 419-425 с.

Дополнительная:

5. Пархоменко, С.В. Рабочая тетрадь РЕШИ-ПИШИ "Логика и программирование, 9-10 лет" / С.В. Пархоменко - СПб.: Банда умников, 2022. - 44 с.
6. Кабиров, Р., Кабирова, Е. Я учусь кодить: Основы программирования для детей / Р. Кабиров, Е. Кабирова - Ростов-на-Дону: Феникс, 2021. - 87 с.
7. Тарапата, В.В., Прокофьев Б.В. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника / В.В. Тарапата, Б.В. Прокофьев - М.: Лаборатория знаний, 2019. - 228 с.
8. Курсакова, А. Тренинг для детей. Рабочая тетрадь с сюжетом в стихах и практическими заданиями "Интернет-угрозы и общение" / А. Курсакова - Отдельное издание, 2021. - 34 с.
9. Давыдова Е. Кто придумал интернет, или Великие изобретатели всех времен / Е. Давыдова - М.:Clever, 2018 - 48 с.
10. Жемчужников, Д.Г. Веб-дизайн. Уровень 1. Внеурочная деятельность. Учебное пособие / Д.Г.Жемчужников. - Москва: Просвещение/Бином, 2020. – 144 с.
11. Молочков, В.П. Создание сайтов на Tilda/ В.П. Молочков – СПб.: ВHV, 2021. – 352 с.
12. Аснина, Р., Поленовский, А. Мальчик в сети: Компьютерная сказка / Р. Аснина, А. Поленовский - М.: Октопус, 2018. - 224 с.
13. Крупенина, Н. А. Как приготовить пирог из цифр / Н.А. Крупенина М.: Розовый жираф, 2022. - 32 с.

6.3.Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы

- <https://childdevelop.info/worksheets/tag-comliteracy-skills-sortpop/> - практические задания по компьютерной грамотности для детей
- <https://tilda.education/> - образовательный журнал платформы для создания сайтов Tilda Publishing
- https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/kak-polzovatsya-canva/ - разбор главных функций графического редактора Canva
- <https://support.google.com/docs/?hl=ru#topic=1382883> - справка - редакторы Google Документов
- https://support.microsoft.com/ru-ru/office/%D0%BE%D0%B1%D1%83%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B5-%D1%81-word-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-windows-7bcd85e6-2c3d-4c3c-a2a5-5ed8847eae73?ranMID=46131&ranEAID=a1LgFw09t88&ranSiteID=a1LgFw09t88-K051Vd00R0S32mBzt232vQ&epi=a1LgFw09t88-K051Vd00R0S32mBzt232vQ&irgwc=1&OCID=AID2200057_aff_7806_1243925&tduid=%28ir_m1vmjvem6wkfbgzji9kpcw9dcu2xqrngknfiwrkl00%29%287806%29%281243925%29%28a1LgFw09t88-K051Vd00R0S32mBzt232vQ%29%28%29&irclickid= m1vmjvem6wkfbgzji9kpcw9dcu2xqrngknfiwrkl00 - обучение работе с Word для Windows

7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

7.1. Материально-техническая и ресурсная база

Для реализации программы предполагается использование учебных аудиторий для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского типа, выполнения проектных работ, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации:

- Компьютерные классы, обеспечивающие доступ в Интернет, и оснащенные мультимедиа проектором или иными средствами визуализации учебного материала, магнитной доской или флипчартом.
 - Электронный информационно-образовательный портал, размещенный на сервере в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет".
 - Специальное программное обеспечение для веб-разработки, необходимое для реализации образовательных задач курса.
 - Стандартное программное обеспечение для работы над разработкой учебно-методических материалов.
 - Мастерские и аудитории для проведения открытых занятий.
- Специальных помещений, предполагающих наличие какого-либо специального оборудования для реализации данной программы, не предусматривается.

7.2. Кадровое обеспечение программы

Образовательный процесс по программе осуществляется педагогом дополнительного образования с профильным высшим или средним профессиональным образованием.

К занятию педагогической деятельностью по дополнительной общеобразовательной программе также допускаются лица, обучающиеся по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения.

Реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы обеспечивается руководящими и педагогическими работниками организации, а также лицами, привлекаемыми к реализации программы на условиях гражданско-правового договора.

У педагогического работника, реализующего дополнительную общеобразовательную программу, должны быть сформированы основные компетенции, необходимые для обеспечения успешного достижения обучающимися планируемых результатов освоения программы, в том числе умения:

- обеспечивать условия для успешной деятельности, позитивной мотивации, а также самомотивирования обучающихся;
- осуществлять самостоятельный поиск и анализ информации с помощью современных информационно-поисковых технологий;
- разрабатывать программы учебных предметов, выбирать учебники и учебно-методическую литературу, рекомендовать обучающимся дополнительные источники информации, в том числе Интернет-ресурсы;
- реализовывать педагогическое оценивание деятельности обучающихся;
- работать с текстовыми редакторами, электронными таблицами, электронной почтой и браузерами, мультимедийным оборудованием.

Приложение 1. Примерные вопросы для промежуточного тестирования

1. Вспомните различные виды графики, о которых мы говорили на занятиях. Какое утверждение о векторной графике является верным?

- Изображение, созданное в векторной графике, теряет свое качество при увеличении
- Если увеличить векторную картинку, качество остается хорошим и четким
- Векторное изображение - это картинка, которая рисуется карандашом в виде отдельных штрихов, и в виде документа отправляется на компьютер

2. Word – это...

- программа для создания и редактирования текста и документов
- программа, в которой можно создавать презентации
- программа, которая нужна для создания анимации и мультфильмов
- набор программ для офисной работы - создания текстов, электронных таблиц и презентаций

3. Операционная система, установленные программы, а также наши папки и файлы хранятся ...

- в процессоре
- на жестком диске
- в оперативной памяти
- на Google Drive или любом другом удаленном диске

4. Выберите формат для хранения аудиофайлов:

- ppt
- mp3
- mp4
- gif

5. Вы готовите презентацию, и вставляете в нее текст и изображения из интернета. Область памяти компьютера, в которой можно на время поместить информацию, а затем вставить в другое приложение называется:

- Копипаст
- Хостинг
- Корзина
- Буфер обмена

6. Драм-машина это:

- специальная установка, которая позволяет создавать электронную ударную мелодию
- специальная программа, с помощью которой создается любая музыка
- программа, которая дает возможность редактировать уже ранее созданную музыку

7. Какое из утверждений о папке правильное?

- Папки содержат файлы и служат для упорядочивания данных, которые хранятся в компьютере
- Внутри папки не могут находиться другие папки
- Папка не может быть пустой, в нее обязательно нужно положить какие-то файлы
- Папки содержат списки программ, установленных на компьютере

8. Универсальная комбинация клавиш, которая позволяет легко копировать текст между документами и частями одного документа, это...

- Ctrl+X Ctrl+Y
- Ctrl+C Ctrl+V
- Ctrl+Z Ctrl+V
- Ctrl+T Ctrl+TT

10. Прочитайте несколько ситуаций. В какой из них описано использование периферийного устройства компьютера?

- Вы отправили документ на принтер, который находится в соседнем классе
- Вы открыли файл с Google Drive вашего друга
- Вы отправили письмо по электронной почте знакомому, который живет в другом городе
- Вы играете в игру, а игровой сервер расположен в другой части земного шара

11. PixlR - это программа...

- для создания видео и анимации
- профессиональный редактор для 3D моделирования
- программа для редактирования видео
- программа для редактирования фото

12. Миша попросил маму записать его на курс по работе с программой Adobe Photoshop. Эта программа пригодится Мише, если он захочет стать...

- Программистом
- Создателем электронной музыки
- Digital-художником
- Специалистом по кибербезопасности
- Системным администратором

13. Выберите формат, в котором сохраняются видео-файлы:

- mp3
- mp4
- gif

14. С помощью программы TinkerCAD можно...

- создавать 3D-модели
- разрабатывать анимации для сайта
- отслеживать количество посетителей на сайте
- создавать дизайн сайтов

15. Мама дала Маше и Грише 2000 рублей на неделю. Ребята решили показать, какие они ответственные, и записали траты каждого из них до мелочей - и мороженое, и кино, и даже корм для котенка. В какую программу ребятам лучше занести эту информацию:

- В Word - там же можно делать таблички
- В Excel - там можно посчитать сумму затрат и остаток с помощью простых формул
- В калькуляторе - он как раз нужен для расчетов
- В Google календаре - там можно записать, что покупали каждый день

16. Выберите правильное определение термина. GameDev - это:

- создание 3D-моделей для игры
- написание скриптов и кодов для игры
- программист, который разрабатывает компьютерные игры
- полный процесс создания игры (написание кода, создание моделей, персонажей и сюжета)

17. Петя записал несколько правил по оформлению текста. Но в одном из них он допустил ошибку. Какое из этих правил неверное?

- При оформлении текста сначала следует выделить нужный фрагмент, а затем применить к нему оформление (цвет, жирность, размер)
- После точки и запятой не надо делать пробел
- В документ можно вставить картинку и оформить обтекание текстом (например, «по контуру» или «сверху и снизу»)
- Чтобы заголовок документа поставить по центру, используется специальная кнопка центровки текста

18. Из следующих утверждений выберите правильное утверждение об электронных таблицах. Программы Excel и Google Таблицы - это...

- сервисы для работы с документами со встроенным калькулятором
- сервисы, в которых можно создавать таблицы и производить в них расчеты с помощью формул
- сайты, на которых можно ввести числовые данные и получить расчеты по готовым формулам

19. Выберите правильное продолжение фразы: “Тип файла (или расширение)...

- нужен для работы с текстовыми документами
- означает, в какой программе создан файл и с помощью какой программы его можно открыть
- присваивается файлу автоматически, при скачивании файла из интернет
- можно изменять по своему желанию, также как имя файла

20. Видеохостинг – это...

- место на компьютере, где хранится очень много видео
- специальная программа для редактирования видео на компьютере
- сайт в интернет, где хранится много видео и фильмов

21. Что такое “ландшафт” в разработке игр?

- набор построек в стиле игры
- дорога, по которой движется главный персонаж
- история, которая разворачивается в игре
- окружение героя, природные и географические объекты в игровой сцене

Приложение 2. Примерные задания для оценки качества освоения учебного материала

Задание 1. Печать символов.

Напечатайте символы:

! " № ; % : ? * () _____ - = + @ # \$ % ^ & .

Знаете ли вы, как эти символы называются и где используются?

Задание 2. Работа в текстовом редакторе.

"Нарисуйте" и подпишите картинки

/L,,/I	КОШКА	/L,,/I	СОВА
=(' ; ')=		('v')	
(U U)___		<("''")>	
,,,O,O,,,,,,,,,		" "	

Задание 3. Работа с папками, изображениями и текстом.

Собери свою коллекцию картинок. Для этого:

1. Создай папку на рабочем столе и назови ее в стиле игры/фильма.
2. Найди в интернет изображения/картинки (5-10 штук) из твоего любимого фильма/сериала/игры и т.д. и сохрани их в папке как файлы. Проследи, чтобы у твоих файлов в папке были понятные имена.
3. Напиши в Блокнот небольшой текст с описанием своей коллекции картинок - о чем игра/фильм, кто там герои, какой из них твой любимый, какие картинки ты подобрал и почему.
4. Сохрани файл в созданной папке. Проследи, чтобы у файла было понятное имя.

Задание 4. Создание идеи сайта.

По результатам изученного на уроке материала продумать и записать идею своего сайта - оформить текстовый документ или презентацию со схемой своего сайта.

Выбрать палитру для своего сайта, используя ресурс, изученный на уроке:

<https://flatcolors.net/palettes.php> . Зафиксировать в документе выбранную цветовую схему.

Задание 5. Создание логотипа сайта.

Придумать и примерно нарисовать (сначала на листочке, затем в графическом редакторе PixelR) логотип для вашего сайта (это может быть логотип вашего стартапа, вашей компании, а может быть ваш личный бренд).

Задание 6. Создание текста.

Придумать загадку или описание 2-3 интересных профессий, связанных с компьютером.

Записать их названия в Блокноте. Сохранить файл на своем компьютере.


Задание 7. Создание слайда.

Создать слайд по образцу:

Так вот оно что!

Компьютер в нашей жизни

1. Учимся
2. Ищем информацию в интернет
3. Играем
4. Общаемся



Задание 8. Создание таблицы, использование формул и функций.

Создайте и оформите таблицу по следующему образцу. При расчете используйте формулы и функции:

Результат:							
	3D-моделирование	Digital Art	Программирование	Сумма	средний балл	макс балл	
Гриша	8	10	8	26	8,67	10	
Максим	6	5	9	20	6,67	9	
Света	3	3	3	9	3,00	3	
Миша	5	5	5	15	5,00	5	
Олег	7	7	8	22	7,33	8	
Ирина	9	9	9	27	9,00	9	
Федор	9	10	9	28	9,33	10	
Артем	5	5	3	13	4,33	5	
Даша	3	7	4	14	4,67	7	
ИТОГ	55	61	58				
Средний ба	6,11	6,78	6,44				

Задание 9. Моделирование 3d-объектов

В программе Tinker Cad создайте модель растительности в стиле вашей компьютерной игры (это может быть реалистичное дерево или цветок, или экзотическая пальма с плодами).