

Индивидуальный предприниматель Селендеева О.Н.

УТВЕРЖДАЮ

Индивидуальный предприниматель

_____ /Селендеева О.Н./

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

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	7
3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	9
4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	10
5. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	14
5.1. Контроль знаний, умений и навыков	14
5.2. Критерии оценивания освоения программы при проведении различных форм контроля:	14
6.1. Информационные и учебно-методические условия реализации программы	16
6.2. Рекомендованная литература для обучающихся	16
6.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", рекомендованных для освоения программы	17
7. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	18
7.1. Материально-техническая и ресурсная база	18
7.2. Кадровое обеспечение программы	18

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 на МАС".

В ходе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы "Компьютерная грамотность на МАС" обучающиеся научатся работать на компьютере с операционной системой macOS, 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 6 до 12 лет. В процессе освоения программы,

обучающиеся смогут в раннем возрасте разобраться с тем, как устроен и как функционирует современный компьютер с операционной системой macOS, 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. Учащиеся познакомятся с широким спектром применения информационных компьютерных технологий, что позволит им 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 6 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

1. **Цель программы** – получение обучающимися навыков уверенной самостоятельной работы на компьютере на macOS, навыков работы с текстом, расчетами, изображениями, презентациями, безопасного использования интернет-ресурсов, а также знаний об устройстве компьютера и принципах его работы.

Задачи программы:

1. Познакомить с устройством компьютера и его функциональными возможностями.
2. Дать представление об основных компьютерных терминах.
3. Познакомить с основами работы с интерфейсом компьютера, работающего на операционной системе macOS, приложениями, меню и рабочим столом.
4. Научить работать с экосистемой приложений и сервисов Apple.

5. Дать представление о структуре интернета и службе всемирной паутины (World Wide Web).
6. Научить работать с офисными программами (пакет Microsoft Office или Google).
7. Познакомить с азами информационной безопасности.
8. Научить грамотной и безопасной работе в сети интернет.
9. 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 на MAC" обучающиеся должны будут овладеть следующими знаниями, умениями и навыками:

Знать:

- Основные термины и понятия из области информационных компьютерных технологий
- Устройство компьютера и его функциональные возможности
- Правила грамотной и безопасной работы в сети интернет
- Азы информационной безопасности
- Правила работы на компьютере
- Назначение и возможности стандартных приложений на компьютере с операционной системой macOS
- Типы файлов и особенности работы с разными видами информации - графикой, видео и аудио, 3D-моделями.
- Инструменты и приемы 3D-моделирования
- Правила оформления электронных текстовых документов
- Горячие клавиши
- Правила выполнения расчетов в электронных таблицах
- Принципы создания, оформления и дизайна презентаций

Уметь:

- Работать с мышью и клавиатурой
- Организовать хранение данных в компьютере
- Работать с экосистемой приложений и сервисов Apple
- Настраивать компьютер в соответствии со своими потребностями и предпочтениями
- Работать со встроенными приложениями macOS, а также с офисным пакетом (Numbers, Pages и Keynote)
- Работать с офисными программами (пакет Microsoft Office или Google)
- Обеспечить собственную безопасность в интернете
- Создавать растровые изображения в программе PixiR
- 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
- Работать в команде

- Извлекать информацию по нужной теме из различных электронных источников
- Отбирать материал по заданной теме
- Создавать и защищать проекты

Владеть навыками в области:

- Устройства компьютера
- Безопасности в сети интернет
- Технологий работы с разными видами цифровой информации
- Создания сайтов
- Компьютерной обработки графики
- 3D-моделирования
- Разработки игр
- Подготовки презентаций и защиты проектов

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

В процессе преподавания курса "Компьютерная грамотность на МАС" используются как классические методы обучения (лекции), так и различные виды практической работы обучающихся по заданию преподавателя, которые направлены на развитие навыков информационной 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				Форма аттестации /контроля
		Всего	в т.ч. аудиторных		СРС	
			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	2	1	1	0	Практическое задание
3	Организация хранения данных. Папки и файлы	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
4	Применение стандартных программ macOS	4	1	1,5	1,5	Практическое задание, Контрольные вопросы
5	Работа в интернет	2	0,5	0,5	1	Практическое задание
6	Локальное и удаленное хранение данных. Основы работы с текстом	3	1	1	1	Практическое задание
7	Знакомство с компьютерной графикой. Обработка изображений	3	1	1	1	Практическое задание
8	Работа с аудиофайлами	3	1	1	1	Практическое задание, Контрольные вопросы
9	Работа с видео	2	0,5	1	0,5	Практическое задание

10	Создание презентаций	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
11	Создание сайтов. Начало работы в Tilda	2	1	0,5	0,5	Практическое задание
12	Создание и оформление сайта на Tilda	3	0,5	1,5	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	Подготовка к выступлению Подведение итогов курса	4	1	1	2	Практическое задание, Контрольные вопросы. Защита проекта
ИТОГО		42	15	14	13	

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		2															2
3. Организация хранения данных. Папки и файлы			2														2
4. Применение стандартных программ macOS				3,5													3,5
Промежуточный контроль				0,5													0,5
5. Работа в интернет					2												2
6. Локальное и удаленное хранение данных. Основы работы с текстом						3											3
7. Знакомство с компьютерной графикой. Обработка изображений							3										3
8. Работа с аудиофайлами								2,5									2,5
Промежуточный контроль								0,5									0,5
9. Работа с видео									2								2
10. Создание презентаций										2							2
11. Создание сайтов. Начало работы в Tilda											2						2
12. Создание и оформление сайта на Tilda												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. Подготовка к выступлению. Подведение итогов курса																3	3
Итоговая аттестация																1	1
ИТОГО	2	2	2	4	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;
- Современные профессии и направления деятельности, связанные с хорошим знанием ПК;
- Понятие операционной системы. Устройства и операционные системы Apple;
- Интерфейс macOS;
- Правила работы за компьютером.

Практическое задание: обсуждение роли компьютера и современных профессий, задания на управление окнами приложений, применение элементов интерфейса, 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. Горячие клавиши для macOS;
- Окно "Системные настройки" в macOS.

Практическое задание: работа с окном "Системные настройки", задание на работу с мышью и клавиатурой – рисуем в программе "Крокодил", печатаем тексты

3. Организация хранения данных. Папки и файлы

- Папки и файлы. Типы файлов;
- Управление папками и файлами;
- Создание и сохранение файлов разных типов;
- Выделение объектов и работа с буфером обмена;
- Экосистема Apple - взаимодействие компьютера и мобильных устройств. Apple ID.

Практическое задание: создание и сохранение текстового файла в Text Edit, файла с изображением в Pages.

4. Применение стандартных программ macOS

- Практика использования стандартных программ для Mac;
- Скачивание и установка программ;
- Защита своих данных. Блокировка и защита данных паролем.

Практическое задание: применение стандартных программ для работы с текстами, расчетами, заметками, создание и сохранение файлов различных типов.

5. Работа в интернет

- Глобальная сеть интернет. Основные понятия и сервисы;
- Подключение к интернету - способы и настройки;
- Различные браузеры. Знакомство с Safari;
- Поиск и сохранение информации из интернета;
- Организация работы с почтой;
- Правила безопасной работы в интернете;
- Обсуждение идеи проекта для курса.

Практическое задание: создание пароля и проверка его на сложность, поиск и сохранение информации в интернете по выбранной тематике.

6. Локальное и удаленное хранение данных. Принципы работы с текстом

- Удаленное хранилище для наших данных. Инструменты удаленного хранения данных. Сервисы iCloud / Google;
- Что умеют текстовые редакторы;
- Распространенные программы для работы с текстом;
- Типы текстовых файлов;
- Первые навыки работы с текстом в MS Word и Google-документах.

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

7. Знакомство с компьютерной графикой. Обработка изображений

- Виды компьютерной графики, типы файлов;
- Поиск изображений по картинке;
- Обработка растровых изображений в программе PixLR;
- Обработка фотографий в приложении Фото.

Практическое задание: найти изображение в интернете, нарисовать фрактальную картинку, создать растровое изображение в онлайн-редакторе PixLR, отредактировать фотографию в приложении Фото.

8. Работа с аудиофайлами

- Знакомство с форматами аудиофайлов;
- Диктофон - создание и редактирование аудиозаписей;
- Apple Music - ваша личная медиатека
- Знакомство с онлайн-ресурсами для аудио - банки музыки, семплы;
- Создание собственной композиции. Драм-машины.

Практическое задание: творческие задания - создание и обработка аудиофайла, создание битовой музыкальной композиции, работа с банками музыки, подбор и скачивание семплов.

9. Работа с видео

Знакомство с видеофайлами и форматами видео;

- Знакомство с понятием видеохостинга;
- Создание gif-анимации;
- Создание своего видео в iMovie.

Практическое задание: найти видеофайлы на компьютере, найти на видеохостинге видео

10. Создание презентаций

- Содержание и цели презентации;
- Правила создания презентаций;
- Рекомендации по дизайну презентаций;
- Обзор приложений для создания презентаций;
- Знакомство с инструментами Keynote;
- Начало создания собственной презентации.

Практическое задание: создание презентации в Keynote (презентация-визитка проекта).

11. Создание сайтов. Начало работы в Tilda

- 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;
- Регистрация в Tilda. Базовые функции Tilda.

Практическое задание: анализ и сравнение сайтов на предмет их содержания, дизайна, подбор цветовой схемы для своего сайта, создание проекта своего сайта, регистрация на Tilda.

12. Создание и оформление сайта на Tilda

- Интерфейс Tilda и основные действия;
- Создаем первую страницу. Простые блоки;
- Переходы между страницами;
- Анимация на сайте.

Практическое задание: создание и настройка и оформление первой страницы сайта, добавление страниц на сайт, настройка анимации на странице.

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 - выбор инструмента и обсуждение плана презентации.

Практическое задание: создание карты игры и наполнение ее объектами, публикация игры, решение расчетных задач по тематике проекта с помощью электронных таблиц (Microsoft Excel / Google Tables / Numbers), начало создания 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. Подготовка к выступлению. Подведение итогов курса

- Оформление презентации о своих проектах по созданному плану;
- Выступление с презентацией;
- Подведение итогов курса. Рекомендации по дальнейшему обучению.

Практическое задание: создание презентации о своих проектах по итогам курса, выступление с презентацией своего проекта.

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 на МАС" 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	0-2 балла
Корректное употребление терминов из области информационных компьютерных технологий	0-2 балла
Дизайн презентации	0-4 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)	0-3 балла
Итоговая оценка:	
«Не зачтено»	0-9 баллов
«Зачтено»	10-20 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 на МАС" 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 и таблицами.
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.apple.com/ru-ru/mac> - поддержка компьютера Mac
- <https://support.google.com/docs/?hl=ru#topic=1382883> - справка - редакторы Google Документов

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, с установленной операционной системой mac os и обеспечивающие доступ в Интернет,
- Мультимедиа проектор или иные средства визуализации учебного материала, магнитная доска или флипчарт.
- 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. Вам нужно скопировать текст несколько раз. Выберите правильную последовательность действий:

- Выделить текст – нажать `command+X` – перевести курсор в новую позицию – нажать `command+v`
- Выделить текст – удерживать нажатой комбинацию клавиш `command+C` и выделить текст мышкой - перевести курсор в новую позицию – нажать `command+v`
- Выделить текст – нажать `command+C` – перевести курсор в новую позицию – нажать `Insert`
- Выделить текст – нажать `command+C` – перевести курсор в новую позицию – нажать `command+v`

2. Какое из утверждений о папке в macOS правильное?

- Внутри папки не могут находиться другие папки
- Новую папку можно создать через Finder, на Рабочем столе папки не создаются
- Папки содержат файлы и служат для упорядочивания данных, которые хранятся в компьютере
- Папки содержат списки программ, установленных на компьютере

3. Выберите формат для хранения аудиофайлов:

- ppt
- mp3
- mp4
- gif

4. Для школьной конференции по биологии Ирине нужно подготовить презентацию. Она нашла в интернет описания и картинки растений, подобрала свои фотографии красивых цветов, а еще нашла интересный видеоролик о редких растениях.

Ирина знает несколько программ для работы с презентациями. Какая из следующих программ точно НЕ ПОДОЙДЕТ Ирине для создания презентации:

- Keynote
- Google презентации
- Microsoft Power Point
- Pages

5. 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

6. Миша открыл папку на своем компьютере с macOS и увидел там очень много файлов - картинки, видео, схемы, тексты, фотографии, таблички. С помощью какой клавиши (комбинации клавиш) он может выборочно выделить только файлы с картинками?

- Command
- Shift+C
- Ctrl
- Ctrl+C
- Command+C

7. 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

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

- mp3
- mp4
- gif

9. Создать трехмерную модель персонажа для своей игры можно с помощью...

- Онлайн редактора Тильда
- Программы TinkerCAD
- Видеоредактора iMovie
- Приложения Keynote

10. Какое из следующих описаний верно описывает электронные таблицы? Программы Excel и Numbers - 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

11. О каком понятии идет речь в следующем тексте?

"Раньше это понятие относилось только к компьютерам. Сегодня оно применяется и к мобильным телефонам, и к телеприставкам, и даже к плеерам и часам. Так, у Apple есть: - iOS для iPhone, iPadOS для iPad, macOS — для компьютеров, tvOS для Apple TV"

- Оперативная память
- Программное обеспечение – software
- Системные настройки
- Операционная система
- База данных

12. У Сережи новенький MAC. Эх, поиграть бы! Но на завтра нужно отредактировать и оформить доклад по географии. Посмотрите рассуждения Сережи – какое из них верное?

- "конечно использую Word - он есть на любом компьютере, в том числе и на моем MAC"
- "открою TextEdit – по названию сразу ясно, что это программа для работы с текстами"
- "оформлю в Pages – в нем можно редактировать тексты, красиво их оформить, добавлять таблицы, картинки и схемы"
- "может Заметки - ну они же текстовые, значит и доклад там можно оформить"
- "для доклада по географии подойдет приложение Карты – там все напишу и оформлю"

13. Для чего у файла имеется "расширение", или "тип файла" (например, фото.jpg)?

- Чтобы операционная система могла отличать файлы своего компьютера MAC от чужих
- Чтобы операционная система могла распознать, с помощью какой программы этот файл можно открыть
- Чтобы операционная система могла определить в файле наличие вирусов
- Для совместимости - так принято в других операционных системах, поэтому в macOS сделали также

14. Выберите верное утверждение о программе Фото в macOS:

- Программа Фото на МАК очень крутая, она может полностью заменить Photoshop
- В программе Фото можно изменить и улучшить фотографии с помощью обрезки и различных фильтров
- С помощью программы Фото можно общаться, и видеть друг друга по видео, а также пересылать и демонстрировать фотографии в соцсетях

15. Выберите верное правило для создания хорошо защищенного пароля при работе с ресурсами интернет:

- Пароль должен быть не менее 8 символов, и содержать большие и маленькие буквы, цифры и символы
- Пароль должен легко запоминаться, поэтому лучше взять простое слово, например, свое имя или простую комбинацию цифр, например, восемь единиц
- Чтобы не запутаться в паролях, следует использовать один и тот же пароль на всех интернет-ресурсах

Задание 1. Создание пароля.

Установите пароль на своём компьютере согласно изученным правилам создания безопасного пароля.

Задание 2. Печать символов. Сочетание клавиш.

Напечатайте символы:

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

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

Используя сочетания клавиш, скопируйте напечатанные символы и вставьте их строчкой ниже. После этого отмените последнюю команду.

Задание 3. Создание текста.

Придумать загадку или описание 2-3 интересных профессий, связанных с компьютером. Запишите их названия в Pages. Подберите подходящую картинку в интернет для вашего текст. Сохраните файл на своем компьютере.

Задание 4. 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 5. Создание идеи сайта.

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

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

<https://flatcolors.net/palettes.php>

Задание 6. Создание логотипа сайта.

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


Задание 7. Создание слайда.

Создать в Keynote 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.

С помощью любой программы для работы с электронными таблицами 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 балл	6,11	6,78	6,44			

Задание 9. Установка обновлений и новых версий macOS.

Проверьте, установлена ли на вашем компьютере новейшая версия программного обеспечения. Если Вам доступно обновление, установите его.

Задание 10. Изменение фотографии.

Из данной картинки вам нужно сделать изображения четырех отдельных персонажей. Обрежьте и обработайте изображение в любом известном вам фоторедакторе так, чтобы на нем оставался только один персонаж. После этого сохраните изображение каждого персонажа так, чтобы оно являлось отдельным файлом. Дайте каждому файлу понятное название по имени персонажа.

