

Министерство образования и молодежной политики  
Ставропольского края  
Государственное казенное учреждение для детей – сирот и детей, оставшихся без  
попечения родителей, «Санаторный детский дом для детей-сирот и детей,  
оставшихся без попечения родителей, №12»

Утверждаю:  
Директор ГКОУ № Санаторный детский  
дом №12»



А.И. Остроухова/  
20\_\_ г.

Принята на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № \_\_\_\_\_  
«23» апреля 2014 г.

Техническая направленность

## **Дополнительная общеразвивающая программа по обучению основам компьютерной грамотности «Интернешка»**

**Возрастной состав воспитанников:**

воспитанники детского дома в возрасте от 7 до 17 лет.

**Срок реализации программы:**

Программа рассчитана на два года (общее количество часов – 144)

**Автор-составитель:**

педагог дополнительного образования  
Кувардин В.В.

г. Ставрополь, 2014 г.

## Пояснительная записка

Наше время можно назвать временем информатизации общества. Одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Компьютер прочно вошел в нашу жизнь. Информационные технологии все глубже проникают в жизнь человека, а информационная компетентность все более определяет его образованность. Главное - грамотное использование уникальных возможностей, представляемых нам информационно-коммуникационными технологиями.

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется.

Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы. Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении.

Большую озабоченность вызывают воспитанники интернатных учреждений, которые имеют отягощающие факторы развития, как правило, наследственные патологии и отклонения в психофизическом развитии.

У них отсутствует система базовых знаний по ИКТ, не развито абстрактное и логическое мышление, познавательные интересы. У воспитанников не сформированы навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов. Вследствие длительного нахождения ребенка в асоциальной среде не сформировано ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов, а также информационная культура.

С учётом актуальности выше изложенного, разработана и реализуется дополнительная общеразвивающая программа по обучению основам компьютерной грамотности «Интернешка».

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что современная грамотность, выросшая из триады «читать, писать, считать», изменяет акценты, приоритеты и само содержание этой триады включает элементы новых информационных технологий, информационной культуры. Кроме того, программа решает вопрос профориентации воспитанников старшего возраста – часть занятий, входящих в разделы программы способствует освоению учебного материала.

Уровень новизны данной программы достаточно высокий, т.к. развитие информационно-коммуникационных технологий происходит безостановочно, а в программе могут быть задействованы любые новые пакеты и версии ОС.

### **Контингент слушателей**

- Воспитанники детского дома.

Работа с детьми осуществляется в соответствии с их возрастными и психофизическими особенностями. Программа рассчитана на два года (общее количество часов – 144). Возрастной состав воспитанников от 7 до 18 лет. Оптимальным является набор в группу детей одного возраста. Однако, допускается комплектование групп разновозрастными детьми. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу. Предусматривается проведение теоретических и практических занятий.

### **Характеристика программы**

#### **Направленность программы**

Программа имеет техническую направленность, в связи с этим рассматриваются два актуальных аспекта изучения.

– *Общеобразовательный.* Содержание программы рассматривается как средство развития основных познавательных процессов, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы, опираясь на такие дисциплины.

– *Технологический.* Содержание программы рассматривается как средство формирования образовательного потенциала, позволяющего развивать наиболее передовые на сегодняшний день технологии – информационные, интегрирующие в себе науку, технологию, математику.

#### **Вид программы**

По уровню разработки - модифицированная.

Дополнительная образовательная программа «Интернешка» разработана на основе учебного пособия для общеобразовательных учреждений «Практикум по информатике и информационным технологиям» Угринович Н.Д., Босова Л.Л., Михайлова Н.И.

По уровню организации процесса - модульная.

Программа составлена из самостоятельных, устойчивых целостных блоков. Готовит воспитанников к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе на ПК.

### **Цель и задачи программы**

**Цель:** развитие творческого и логического мышления, подготовки к активной самостоятельной жизни, профессиональному самоопределению в условиях современного информационного общества, формирование у воспитанников этических основ и нравственных норм при использовании компьютера.

#### **Задачи:**

##### *Обучающие:*

- выработка умения целенаправленно работать с информацией, профессионально используя ее для получения, обработки и передачи;
- обучение технологии работы на персональном компьютере в наиболее распространенных программных средах;
- помощь в освоении основных моделей использования новых информационных технологий человеком и использовании полученных представлений при дальнейшем выборе профессии;
- обучение оперированию с абстрактными (математическими) объектами информатики по строгим (математическим) правилам, построению математических (непрерывных, дискретных, нечисловых) моделей объектов и процессов.

##### *Воспитывающие:*

- формирование определенного мировоззрения в информационной сфере и освоение информационной культуры: ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения, избирательного отношения к полученной информации;
- восприятие системы ценностей, принципов, правил, стереотипов информационного общества.

##### *Развивающие:*

- создание педагогически эффективной информационно образовательной среды для развития и продвижения подростков, проявляющих интерес к ИКТ;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей воспитанников, а также формирование нового, так называемого, операционного мышления, направленного на выбор оптимальных решений;
- формирование собственных информационных массивов и создание информационных объектов

### **Принципы разработки и реализации программы**

**Доступности** – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

**Наглядности** – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

**Сознательности и активности** – для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

### **Программа предполагает:**

- различные формы занятий: традиционная, лекция, беседа, минисоревнование, информационный диктант, творческий проект, игра, конкурс, компьютерная презентация, тестирование с выбором ответа, самостоятельная работа с массивами данных;
- различные формы подведения итогов: выставки, тестирование, конференции, конкурсы, выступления с использованием компьютерных презентаций.
- здоровьесберегающие педагогические технологии: фиксированное время работы за компьютером согласно санитарно-гигиеническим нормам, упражнения для глаз, упражнения для кистей рук, специализированная мебель.

### **Обеспечение программы**

#### **Аппаратные средства**

В качестве аппаратных средств для организации процесса обучения по программе «Интернешка» используется следующее оборудование:

- компьютер – универсальное устройство обработки информации;
- устройства для ввода текстовой информации и манипулирования экраном - клавиатура и мышь;
- принтер, фиксирующий на бумаге информацию, найденную и созданную воспитанниками или преподавателем;
- проектор, повышающий уровень наглядности в педагогической деятельности;
- телекоммуникационный блок, открывающий доступ к мировым, российским и внутрицентровским информационным ресурсам;
- устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации (сканер, фотокамера, видеокамера), позволяющие включать в учебный процесс информационные образы окружающего мира;
- аудио и видео средства, обеспечивающие эффективную коммуникативную среду для воспитательной работы и массовых мероприятий.

### **Программные средства**

В качестве программных средств для организации процесса обучения по программе «Интернешка» используются следующие среды:

- программные средства общего назначения и связанные с аппаратными (драйверы и т.п.), предоставляющие возможность работы со всеми видами информации;
- программные среды
- программное обеспечение, необходимое для формирования определенного типа файлов, создаваемых в рамках изучаемого модуля программы;
- тренажеры, позволяющие отрабатывать автоматические навыки работы с информационными объектами;
- тестовые среды, позволяющие конструировать и применять автоматизированные испытания, в которых учащийся полностью или частично получает задание через компьютер и результат выполнения задания также полностью или частично оценивается компьютером;

**В результате усвоения программы обучаемый должен:**

#### **Знать/понимать**

- Виды информационных процессов; примеры источников и приемников информации;
- Программный принцип работы компьютера;
- Назначение и функции операционных систем;

- Назначение наиболее распространенных средств автоматизации информационной деятельности (текстовых редакторов, текстовых процессоров, графических редакторов, электронных таблиц, баз данных, компьютерных сетей);
- Назначение и функции используемых информационных и коммуникационных технологий;

### **Уметь**

- оценивать достоверность информации, сопоставляя различные источники;
- оперировать информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, архивировать и разархивировать информацию, пользоваться меню и окнами, справочной системой; предпринимать меры антивирусной безопасности;
- оценивать числовые параметры информационных объектов и процессов: объем памяти, необходимый для хранения информации; скорость передачи информации;
- создавать информационные объекты, в том числе:
  - структурировать текст, используя нумерацию страниц, списки, ссылки, оглавления; проводить проверку правописания; использовать в тексте таблицы, изображения;
  - создавать и использовать различные формы представления информации: формулы, графики, диаграммы, таблицы, переходить от одного представления данных к другому;
  - создавать рисунки, чертежи, графические представления реального объекта, в частности, в процессе проектирования с использованием основных операций графических редакторов, осуществлять простейшую обработку цифровых изображений;
  - создавать записи в базе данных;
  - создавать презентации на основе шаблонов;
  - создавать мультимедийные проекты;
- искать информацию с учётом правил поиска (построения запросов) в базах данных, компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках и словарях, каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов по различным направлениям;
- пользоваться аппаратно-программным комплексом (персональным компьютером, принтером, сканером, модемом, мультимедиа проектором, цифровой камерой, цифровой камерой); следовать требованиям техники безопасности, гигиены, эргономики и ресурсосбережения при работе со средствами информационных и коммуникационных технологий;
- использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- создания простейших моделей объектов и процессов в виде изображений и чертежей, таблиц (в том числе – в форме блок-схем);
- создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов работы;
- передачи информации по телекоммуникационным каналам в учебной и личной переписке, использования информационных ресурсов общества с соблюдением соответствующих правовых и этических норм.

### Учебный план

№ п.п.	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
<b>1</b>	<b>Раздел 1. «Основы мультимедийных технологий»</b> (1 год обучения)	20 часов	52 часа	72 часа
<b>2</b>	<b>Раздел 2. «Основы компьютерной графики»</b> (2 год обучения)	14 часов	58 часов	72 часа

### Учебно- тематический план



к программе по обучению основам компьютерной грамотности  
«Интернешка»

Раздел 1. «Основы мультимедийных технологий»

(1 год обучения)

№ п.п.	Раздел, тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	<u>Введение</u> - Техника безопасности при работе с компьютером. Знакомство с основными устройствами компьютера, и их назначение. Создание личных папок. - Умение сохранять информацию. Копирование документов, картинок. Поиск документов в сети.	3 часа	1 час	4 часа
2	<u>Игры</u> Простейшие игры. «Darkstone»	-	4 часа	4 часа
3	<u>Текстовые файлы и текстовые документы</u> - Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое Microsoft Word. - Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца. - Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	6 часов	10 часов	16 часов
4	<u>Игры</u> - Мультимедийные игры. «Zuma»	1 час	3 часа	4 часа
5	<u>Что такое Интернет</u> 1. Как работать в Интернет. Чат. 2. Детские сайты. 3. Заведение своего электронного ящика. 4. Поиск информации в глобальной сети Интернет.	4 часа	10 часов	14 часов
6	<u>Знакомство с копирующей техникой</u> 1. Принтер, сканер. Сканирование изображения, текста. 2. Распознавание текста и перевод его в Word, вставка сканированных картинок в текст.	4 часа	4 часа	8 часов
7	<u>Игры</u> 1. Мультимедийные игры. «Оригинальный Боулинг» 2. Мультимедийные игры. «Аркиноид» 3. Мультимедийные игры. «Бешеные Автогонки»	1 час	5 часов	6 часов
8	<u>Знакомство с программой PowerPoint</u> 1. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон. 2. Вставка текста и картинок.	1 час	7 часов	8 часов

	3. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».			
9	<u>Итоговое занятие</u> Просмотр готовых презентаций «Мой - компьютер»	-	2 часа	2 часа
10	<u>Игры</u> 1. Мультимедийные игры. «Тайны Атлантиды» 2. Мультимедийные игры. «Игра слов» 3. Простейшие игры. «Спаси Белку»	-	6 часов	6 часов
	<b>ИТОГО</b>	20 часов	52 часа	72 часа

## Раздел 2. «Основы компьютерной графики»

(2 год обучения)

№ п.п.	Раздел, тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	<u>Введение</u> 1. Техника безопасности при работе с компьютером. Устройство аппаратно-программного комплекса.	6 часов	-	6 часов
3	<u>Игры.</u> Простейшие игры. «Dinolend»	-	2 часа	2 часа
4	<u>Текстовые файлы, текстовые документы.</u> <u>Электронные таблицы.</u> 1. Основные функции программы Open Office. 2. Ввод текста в программе и работа с таблицами (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). 3. Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков. 4. Создание и простейшее редактирование Электронных таблиц (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца.	2 часа	10 часов	12 часов
5	<u>Игры</u> 1. Простейшие игры. «Автогонки»	-	2 часа	2 часа
6	<u>Векторный графический редактор Corel DRAW, Inkscape</u> 1. Знакомство с растровыми изображениями. 2. Этапы предпечатной подготовки документа.	2 часа	-	2 часа
7	<u>Работа с электронными учебниками.</u> Оформление рефератов с помощью электронных учебников.	1 час	1 часов	2 часов
8	<u>Игры</u> 1. Мультимедийные игры. «Оригинальный Боулинг» 2. Мультимедийные игры. «Арконоид»	1 час	3 часа	4 часа

9	<u>Знакомство с программой Gimp</u> 1. Работа в данной программе. Создание новых фотографий. 2. Создание открыток-поздравлений.	1 час	6 часов	7 часов
10	<u>Игры</u> 1. Мультимедийные игры. «Бешеные Автогонки» 2. Мультимедийные игры. «Мастер Бильярда»	-	4 часа	4 часа
	<u>Знакомство и работа в графическом редакторе Paint</u> 1. Техника и технология графических систем 2. Окно программы Paint, сохранение и загрузка изображений. 3. Техника создания изображений, ввод текста. 4. Редактирование деталей изображения.	1 час	7 часов	8 часов
11	<u>Знакомство с программой Pinnacle Studio</u> 1. Запись звука, музыки. Форматы записи звуковых файлов. 3. Эффекты анимации, наложение аудио и на видео. 4. Экспорт видеофайлов.	1 час	6 часов	7 часов
12	<u>Подведение итогов.</u> Просмотр готовых презентаций	-	2 часа	2 ч
13	<u>Игры</u> 1. Мультимедийные игры. «Игра слов» 2. Простейшие игры. «Спаси Белку»	-	4 часа	4 часа
	<b>ИТОГО</b>	<b>14 часов</b>	<b>58 часов</b>	<b>72 часа</b>

### **Содержание программы:**

Программа состоит из двух разделов: «Основы мультимедийных технологий» и «Основы компьютерной графики».

### **Раздел 1. «Основы мультимедийных технологий»**

Раздел является **базовым** для всего курса. Содержит основные теоретические и практические сведения и позволяет приобрести необходимые теоретические знания и практические навыки для работы на ПК на пользовательском уровне.

Основная задача – обеспечить прочное и сознательное овладение знаниями о процессах получения, преобразования, хранения и использования информации и на этой основе раскрыть воспитанникам роль и значение информационных технологий и вычислительной техники в развитии современного общества, привить им навыки сознательного и рационального использования ПК.

Воспитанники получают возможность работать со всеми видами информации: числовыми (электронные часы, системы глобального позиционирования и т.д.), текстовыми, звуковыми, музыкальными, изобразительными, фотографическими.

Содержание учебного материала:

Техника безопасности, гигиенические правила работы с компьютером. Правила поведения в кабинете. Команды, необходимые для запуска программ. Выбор режима работы и объектов из меню. Самостоятельный поиск и использование описания программ (помощи). Клавиатурный тренажер.

Текстовые редакторы, типы, основные функции редактирования. Обработка текстовой информации на компьютере. Типовой набор команд редактора текстов. Текстовые процессоры. Считывание и запись текстового файла. Перемещение курсора по тексту. Стирание, вставка и замена символов, слов и строк.

Информация в нашей жизни. Получение информации человеком. Глобальная сеть интернет. Понятие информации. Многообразие форм информации (рисунки, тексты, звук, запах и др.) и способов ее обработки. Осознание человека в окружающем мире через органы чувств (зрение, слух, осязание, обоняние, вкусовые ощущения). Передача информации человеком. Средства общения человека

Сканирование изображения, текста. Обработка информации. Хранение информации. Кодирование информации. Распознавание текста и перевод его в разные форматы, вставка сканированных картинок в текст.

Приемы создания и демонстрации презентаций. Знакомство с программой Power Point, создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.

**Уровень предъявления материала обеспечивает воспитанникам возможность получить представление о:**

- основных компонентах персонального компьютера;
- приемах управления работой компьютерных программ с помощью мыши;
- механизации и автоматизации;
- компонентах Рабочего стола;
- иерархии;
- компьютерных меню.
- информации, видах представления и свойствах информации;
- текстовых редакторах и текстовых процессорах.

**Воспитанники должны знать:**

- иерархическую схему компьютера;
- схему обработки информации;
- возможности и ограничения компьютерной технологии подготовки документов;
- виды меню;
- структуру окна программы;
- что такое исполнитель;
- виды информации;
- основные информационные процессы;
- основные единицы количества информации;
- основы форматирования текстовых документов;
- приемы редактирования текста;
- сохранение и открытие текстовых документов;
- отличие текстовых редакторов и текстовых процессоров.

**Воспитанники должны уметь:**

- управлять работой компьютерной программы с помощью мыши;
- работать с исполнителями алгоритмов;
- составлять простейшие планы и алгоритмы;
- пользоваться различными видами компьютерных меню.
- выделять информационные процессы в различных ситуациях;
- классифицировать искажения при передаче информации;
- кодировать двужначные натуральные числа;
- создавать, редактировать, сохранять и открывать текстовые документы;
- осуществлять проверку правописания;
- использовать простейшие макрокоманды.
- первичные навыки работы в мультимедийных программах.

В процессе изучения материалов первого раздела, обучаемые приобретают основные навыки работы на ПК. Даются основные понятия и простейшие приемы работы в программах. Изучение проходит в коллективной разработке проектов. Более глубокое изучение возможности программного обеспечения достигается во втором разделе.

**Раздел 2 «Основы компьютерной графики»**

Основная задача данного раздела – опираясь на базис, заложенный в предыдущем разделе, развить знания, умения и навыки, уже полученные воспитанниками, до нового качественно более высокого уровня.

Дети не просто знакомятся с наиболее распространенными видами программного обеспечения ЭВМ, но и осваивают принципы, позволяющие овладеть этими программами на достаточно высоком пользовательском уровне. Теперь они уже не просто констатируют возможность или невозможность применения программных средств для решения задачи, но сами задают области их применения. Решение этой задачи требует и анализа предметной области, и свойств исполнителя, и моделирования, и анализа промежуточных и конечных результатов. Тем самым все содержательные линии курса получают свое окончательное развитие.

### **Содержание учебного материала**

Правила поведения в кабинете. Техника безопасности, правила работы с компьютером. Устройство аппаратно-программного комплекса.

Обработка текстов. Панель инструментов. Грамматические ошибки, выбор стиля, макетирование документа. Дизайн текстового документа. Выделения, выравнивания. Классификация шрифтов. Размер, курсив, жирность. Работа со шрифтами. WordArt. Преимущество стилей. Изготовление книги. Проверка правописания. Орфографические ошибки, ошибки пунктуации и стиля.

Основы работы с графикой; редактировании изображений; векторные и растровые графические редактор Corel DRAW, Gimp, обработка графической информации на компьютере. графические редакторы, основные возможности по созданию и редактированию изображений, построение графических примитивов: прямоугольник, окружность, закрашенные прямоугольник и окружность, заливка цветом области, работа с блоками, перемещение и копирование вырезанных блоков, текст в графике, шрифты и стили, размер букв, вывод графики на принтер, Web-графика и анимационная графика; знакомство с изображениями, этапы предпечатной подготовки документа.

Создании презентации, интерфейс программы Paint, применение и внедрении презентаций, работа со структурой презентации.

**Уровень предъявления материала обеспечивает воспитанникам возможность получить представление о:**

- программах «Open Office», «Corel DRAW», «Corel DRAW» «Pinnacle Studio», их интерфейсах и возможностях;
- приемах монтажа, фото и видеофайлов.

**Воспитанники должны знать:**

- основные элементы интерфейса программного обеспечения;

- команды и инструменты для монтажа файлов;
- что такое проект;
- как работать с группами объектов;
- как работать со звуком.

### **Воспитанники должны уметь:**

- запускать программы и проводить;
- работать с разнообразными файлами;
- просматривать текущий результат монтажа;
- устанавливать видеопереходы,
- редактировать клипы;
- создавать шаблоны титров;
- обрабатывать изображение и звук;

### **Формы и методы работы**

Компьютерная грамотность – это не только набор навыков практических действий, но и понимание смысла этих действий. Взаимосвязь двух сторон обучения, теории и практики, способствует развитию знаний, умений и навыков на занятиях и формирует устойчивый интерес к овладению компьютерной грамотностью. Поэтому в связи с поставленными задачами и имеющимся оборудованием рекомендуется использовать следующие методы и способы обучения:

Показ – используется для наглядного показа приемов работы на компьютере.

Совместные действия – отработка наиболее сложных элементов работы на компьютере.

Самостоятельная работа на компьютере – для приобретения устойчивых навыков работы.

Самостоятельный анализ выполненной работы – приобретение навыков самоконтроля и самоорганизованности.

Формы занятий направлены на активизацию познавательной деятельности, на развитие творческой активности учащихся

➤ *Развивающие игры:* компьютерные программы т. н. «открытого» типа, предназначенные для формирования и развития у детей общих умственных способностей, эмоционального и нравственного развития, целеобразования, способности соотносить свои действия по управлению игрой с создающимися изображениями на экране. Они развивают фантазию, воображение. В них нет явно заданной цели — они являются инструментами для творчества, самовыражения ребенка.

➤ *Обучающие игры:* к ним относятся игровые программы дидактического («закрытого») типа, в которых в игровой форме предлагается решить одну или несколько дидактических задач.

➤ *Игры-забавы:* в таких играх не содержатся в явном виде игровые задачи или задачи развития. В них предоставляется возможность детям развлечься.

Занятия необходимо проводить в атмосфере конструктивного взаимодействия, осуществлять постоянный анализ собственной деятельности, обсуждать итоги. Учитывать индивидуальные особенности развития каждого воспитанника наличие, или отсутствие начальных навыков работы с компьютером.

### **Формы контроля**

Соревнования, викторины, самостоятельные работы (разработка проектов) – способ проверить уровень усвояемости материала.

### **Режим занятий**

Особое внимание уделяться сохранению здоровья воспитанников, особенно зрения. Работа за экраном монитора обучаемых должна быть ограничена 30-35 минутами, с отдыхом и "разминкой для глаз".

Исходя из продолжительности занятий 45 минут, занятия составляются по следующей примерной схеме: 15-20 минут теоретического материала, 5 минут "разминка для глаз", 20-25 минут работы на компьютере, 5 минут для подведения итогов занятий, контроля пройденного материала.

### **Способы проверки результатов освоения программы**

Проверка усвоения материала программы проводится по тестированию и выполненным работам.

Результатом обучения является, коллекция проектов выполненных обучаемыми.

## **РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ОБУЧАЕМЫХ**

1. Данилькевич А.В. Мультимедийные технологии: учеб. пособие для студ. ССУЗов / А.В. Данилькевич. – Волгоград: РИО ГБОУ СПО «ВТК», 2012. – 184 с.



2. Пореев В.Н. Компьютерная графика: Учебное пособие. ВНУ-Санкт-Петербург. – 2012. – 432 с.
3. Симонович С.В. и др. Общая информатика: Учебное пособие – М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2013.

### **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Воган, Т. Мультимедиа: практический курс / Т. Воган. – М.: Попурри, 2007. – 504 с.
2. Информатика. Базовый курс / под ред С.В. Симоновича. – СПб.: Питер, 2009. – 640 с.
3. Пореев В. Н. Компьютерная графика: Учебное пособие. ВНУ-Санкт-Петербург. – 2012. – 432 с.
4. Солоницын Ю. А. PhotoShop. – СПб: Питер. – 2004. – 128 с.
5. Угринович Н., Босова Л., Михайлова. Учебное пособие. Н., М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2014. — 354 с.
6. Угринович Н., Босова Л., Михайлова Н. Практикум. М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2014. — 394 с.
7. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии: Учебное пособие для 7-11 классов по курсу «Информатика и вычислительная техника» - М.: АБФ, 1997.
8. Шлыкова, О.В. Культура мультимедиа: учеб. пособие для студ. вузов / О.В. Шлыкова. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2011. – 415 с.

### **Ссылки**

<http://rae-alina.narod.ru/>

<http://children.kulichki.net/>

<http://club112.fastbb.ru/>

<http://www.agakids.ru/games/>

<http://www.agakids.ru/>

<http://sashka.iatp.org.ua/sashka/index.html>