

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

Бимская средняя общеобразовательная школа

Агрызского муниципального района Республики Татарстан

«Рассмотрена»

Руководитель

 /О.В.Батрева/

Протокол № 1

«29» августа 2025 г

«Согласована»

Зам. директора по восп.раб.

 /Л.З.Юзыкаева/

«29» августа 2025 г

«Утверждена»

Директор школы

 /О.А.Матвеева/

Приказ № 207

«29» августа 2025 г



Дополнительная общеразвивающая программа

Центров образования цифрового и гуманитарного профилей

«Точка роста»

«Студия буктрейлера»

(срок реализации программы 4 года)

для учащихся 5-8 классов

педагога дополнительного образования Семеновой Людмилы Александровны

Принята на заседании педагогического совета

Протокол № 1

от «29» августа 2025 г.

2025-2026 учебный год

Паспорт программы

Наименование программы	«Студия буктрейлера»
Автор программы	Семенова Л. А., педагог дополнительного образования
Территориальная реализации программы	С. Бима Агрызского МР РТ
Учреждение реализующее программу	МБОУ Бимская средняя общеобразовательная школа Агрызского МР РТ
Руководитель программы	Семенова Л. А., педагог дополнительного образования
Актуальность проблемы	Формирование творческой личности, одна из главных задач, провозглашенных в концепции модернизации российского образования. Её реализация диктует необходимость развития познавательных интересов, способностей и возможностей ребёнка. Кружок с использованием информационных, компьютерных технологий не только расширяют и закрепляют полученные знания, но и значительно развивают творческий и интеллектуальный потенциал детей. Поскольку творческое развитие в начальных классах тесно связано с познавательной их активностью. Новые информационные технологии – это не только новые технические средства, но и новые формы, методы и подходы к процессу творчества. Таким образом, внедрение информационных компьютерных технологий способствует достижению основной цели обеспечению гармоничного развития личности и расширению творческого и интеллектуального потенциала. Под инновациями мы понимаем внедрение в творческий процесс новых современных методик, разработок, программ: информационных, личностно-ориентированных и многих других, которые позволяют повысить качество знаний детей. Поэтому выбранная тема исследования особенно актуальна сегодня. Актуальность исследования определяется противоречием между необходимостью развития творческих способностей в кружке с применением информационных компьютерных технологий.

Целевая группа	Дети в возрасте 11 -14 лет
Цель программы	Развитие творческих способностей и раскрытие новых компьютерных технологий посредством овладения программами, информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве.
Задачи программы	1. Пользоваться инструментами графического редактора PowerPoint; 2. Вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст, сохранять его, вставлять таблицы в текстовый документ; 3. Создавать простые презентации в программе Microsoft Office PowerPoint; 4. Разрабатывать и создавать публикации в программе Microsoft Office Publisher; 5. Исследовать, доказывать, проектировать и создавать проект, готовить офисные атрибуты (визитки, буклеты, приглашения и т.д.).
Ожидаемые результаты	1. пользоваться инструментами графического редактора PowerPoint; 2. вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст, сохранять его, вставлять таблицы в текстовый документ; 3. создавать презентации в программе Microsoft Office PowerPoint; 4. разрабатывать и создавать публикации в программе Microsoft Office Publisher; 5. создание проектов, визиток, открыток, буклетов, , приглашений, исследовательских работ и мультимедийных презентаций. 6. работа в программе Movavi Video Editor; 7. создание видео открыток, буктрейлеров, социальных видео роликов.
Этапы и сроки реализации	Организационный 2 недели, практический – долгосрочный, бессрочный.
Формы и методы работы	Организационные; Наглядные (показ, демонстрация программ); Словесные (объяснение, пояснения);

	Практические (разъяснение, повторение, показ действий, самостоятельное выполнение). Мотивационные (поощрение, похвала, выставление удачных работ учеников на конкурсы и выставки). Групповые: объяснение , разъяснение, консультации) Индивидуальные: беседы, консультации.
Ресурсы	Кадровые, материально-технические, нормативно правовые документы, методические пособия при разработке программы, наглядный и раздаточный материал подготовленный для деятельности в рамках программных мероприятий.
Направления и их содержание	Для достижения поставленной цели данная программа направлена на профилактику развития образного творческого мышления, основанного на заинтересованности определенным видом творчества: рисованием, музыкой, фотографией, видео, дизайном с помощью информационных технологий. Такой подход позволяет развивать естественные творческие способности, духовный и интеллектуальный потенциал ребенка.
Мероприятия программы	Содержание программы направлено на создание условий для развития личности ребенка, обеспечение эмоционального благополучия, развитие эстетического вкуса, инициативы и творческих способностей, развитие мотивации личности к познанию и творчеству, на овладение знаниями и навыками в области информационных технологий.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа художественно-эстетической направленности «Студия буктрейлера» в 5-8 классах (базовый уровень) составлена на основе программы Деятельности Центра образования Цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения Бимской средней общеобразовательной школы Агрызского муниципального района Республики Татарстан.

Умение рисовать – это прекрасно! Рисование уже с раннего возраста становится эффективным средством самовыражения, развития творческих способностей и играет большую роль в воспитании и формировании гармонично развитой личности. В каждом ребенке заложен огромный творческий потенциал, и если он не реализован, значит не был востребован.

- мире современных технологий компьютерная графика, творчество занимает по популярности одно из первых мест. Занятия компьютерной графикой с одной стороны помогут овладеть навыками работы с компьютером ребятам, желающим научиться рисовать, а с другой стороны привлечь к творческому использованию компьютерных технологий учащихся, которые считают себя

достаточно «знающими» пользователями. Компьютер не просто добавил к традиционным жанрам художественного творчества новое направление – художественное компьютерное искусство, он сделал рисование массовым занятием, элементом информационной культуры.

Компьютерное творчество используется для создания многих творческих идей: буклетов, открыток, визиток, мультипликационных фильмов, анимации, компьютерных игр, сайтов в Интернете, в рекламе, кино. Эти сферы понятны и очень привлекательны для ребят, поэтому все большее число ребят хочет научиться создавать свою виртуальное творчество, применяя имеющиеся графические пакеты.

Программа «Студия буктрейлера» имеет творческую направленность и предполагает создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, эстетическому вкусу, овладения знаниями и навыками в области информационных технологий.

Сегодня мало дать детям только определенную категорию знаний – ведь им предстоит жить и трудиться в динамическом, стремительно обновляющемся мире. Необходимо чтобы подрастающему поколению прививались трудолюбие, умение творчески мыслить, ориентироваться в нарастающем потоке информации, стремление к неустанному самообразованию. В век всеобщей компьютеризации информационная компьютерная грамотность детей обеспечивает им успешную адаптацию в социуме.

Компьютерная графика - создание и изменение изображений при помощи компьютера. Это новый, необычайно интересный и перспективный предмет, а компьютер здесь выступает просто как инструмент художника - такой же, как и карандаш, перо или кисть, но, естественно, обладающий своими специфическими возможностями. Она играет важнейшую роль в создании компьютерных игр, мультипликации, мультимедийных учебников, самостоятельных графических произведений, иллюстраций для разного типа книг, как научных, так и художественных, наглядных пособий, рекламных плакатов, открыток и так далее. Востребованность компьютерной графики возрастает в разных отраслях дизайна: промышленного, архитектурного, полиграфического, художественного и других. Сегодня компьютерная графика является значимым фактором организации материально-предметной среды и духовного окружения человека. В этом и заключается первостепенное значение компьютерной графики для эстетического воспитания ребенка. Воспитательное воздействие становится особенно актуальным, когда знакомство с компьютерной графикой выходит на уровень практической деятельности учащегося художественной школы и реализуется в социальной среде, окружающей ребенка в виде поздравительной открытки для друзей и родственников, календарей, оформления обложек и вкладышей к аудио кассетам, пригласительных билетов на школьные праздники, буклетов.

Программа направлена на создание условий для развития творческих способностей ребенка, обеспечение эмоционального благополучия, интеллектуальное и духовное развитие, развитие эстетического вкуса, повышение инициативы, развитие мотивации ребенка к познанию на овладение знаниями и навыками информационных технологий в области творчества.

Основное внимание на занятиях уделяется освоению клавиатуры, как средства ввода информации в компьютер, научиться работать в программах: Microsoft Word, Microsoft

Office PowerPoint, Microsoft Office Publisher, Movavi Video Editor. Обучение заканчивается выполнением завершающих индивидуальных работ по любой теме программы.

Метод проектов и исследовательская деятельность ориентированы на самостоятельную деятельность ребенка — индивидуальную, парную, которую ребенок выполняет в течение определенного отрезка времени.

Проекты, выполняемые на занятиях кружка, краткосрочные, а также средней продолжительности, которые разрабатываются на нескольких занятиях. Такие проекты выполняются при изучении тем:

- Использование текстового процессора MS Word как издательской системы,
- Создание и выпуск буклетов, открыток, визиток;
- Создание презентаций с помощью PowerPoint;
- Создание видео роликов с помощью Movavi Video Editor

2.1. Обоснование актуальности

Одним из приоритетных направлений развития современного общества является его информатизация. Информационные технологии сегодня оказывают влияние на формирование менталитета, отношения к миру, осознания собственной роли и места в современном индустриальном обществе и на мировоззрение ребенка в целом.

Освоение современных информационных технологий призвано способствовать формированию у детей умений, необходимых для развития интеллектуальных, творческих способностей и познавательной деятельности. Освоение ребенком многогранного мира информационных технологий, выстраивание грамотного отношения и взаимодействия с ним, расширение кругозора призвано способствовать снижению негативных аспектов информатизации общества.

Актуальность программы «Студия буктрейлера» заключается в том, что она используется для удовлетворения познавательных и творческих интересов и расширения имеющихся знаний.

Важной особенностью освоения данной программы является то, что она не дублирует общеобразовательные программы в области информатика. Ее задачи иные: развитие интеллектуальных, творческих способностей и познавательных интересов детей.

2.2. Целевая группа

Дети в возрасте от 11-14 лет.

2.3. Цель программы

Развитие творческих способностей и раскрытие новых компьютерных технологий посредством овладения программами, информацией в мировом, научном и культурном информационном пространстве.

2.4. Задачи программы

- пользоваться инструментами графического редактора PowerPoint;

- вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст, сохранять его, вставлять таблицы в текстовый документ;
- создавать простые презентации в программе Microsoft Office PowerPoint;
- разрабатывать и создавать публикации в программе Microsoft Office Publisher;
- исследовать, доказывать, проектировать и создавать проект, готовить офисные атрибуты (визитки, буклеты, приглашения и т.д.)
- собирать материал, определять целевую аудиторию, создавать видео ролики в программе Movavi Video Editor.

2.5. Ожидаемые результаты

- пользоваться инструментами графического редактора PowerPoint;
- вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст, сохранять его, вставлять таблицы в текстовый документ;
- создавать презентации в программе Microsoft Office PowerPoint;
- разрабатывать и создавать публикации в программе Microsoft Office Publisher;
- создание проектов, визиток, открыток, буклетов, приглашений, исследовательских работ и мультимедийных презентаций;
- создание видео роликов.

3. Механизм реализации программы «Студия буктрейлера»

3.1. Этапы и сроки реализации программы

Программа рассчитана на 4 года.

Таблица 2 - Этапы реализации программы

Направление деятельности	Сроки.	форма отчетности/срок ее предоставления
Организационный (подготовительный)	2 недели.	Предупредительный контроль. В течение 10 дней.
Практический (основной)	долгосрочный, 4 года	Текущий контроль. В течении всего периода программы.
Итоговый (аналитический)	В конце каждого отчетного года.	По завершению деятельности. В течение 10 дней.

Организационный (подготовительный) - 2 недели. В ходе данного этапа предполагается осуществить разработку программы деятельности: Составление банка данных детей, участвующих в программе.

Практический (основной) - бессрочный долговременный. В ходе данного этапа будет проходить практическая работа по созданию открыток, IT-проектов, визиток, буклетов, приглашений, видео-презентаций. Проведения занятий среди детей здоровых детей и детей с ограниченными возможностями.

Итоговый – в конце каждого отчетного периода, в ходе которого необходимо обобщить опыт работы детей, специалиста и наметить перспективы и пути дальнейшего развития данной программы.

3.2. Формы и методы работы

Формы работы (групповые и индивидуальные)

Формы проведения и методы организации занятий. Занятия по программе проводятся по группам.

Для воспитания и развития навыков творческой работы детей применяются следующие основные методы:

- беседа, объяснение;
- устный опрос;
- демонстрация мультимедийного материала;
- обучение действием;
- практические занятия.

Основной формой является комбинированное занятие, которое включает в себя: организационный момент, закрепление предыдущего материала, введение нового материала, подведение итогов.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

индивидуальной - самостоятельная работа детей с оказанием помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающихся и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

групповой- когда детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

В ходе проведения занятий у детей вырабатывается настойчивость, собранность, организованность, аккуратность, умения работать в мини-группе, бережного отношения к имуществу учреждения, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

Режим занятий. Занятия по программе проводятся по группам: группа занимается два раза в неделю по одному академическому часу.

Методы работы:

Организационные:	Практические:	Итог:
- информирование населения о новом кружке для детей состоящих на учете в учреждении; - формирование группы; - разработка перспективных планов, расписания занятий, мероприятий.	- работа с детьми по программе Microsoft Office PowerPoint, Microsoft Office Publisher, Movavi Video Editor.	- групповые и индивидуальные занятия; - беседы.

3.3.Ресурсы

Материально-технический: Компьютерный класс.

Цифровая техника: Компьютеры, мышь, клавиатура, принтер, видеокамера, фотоаппарат, стойка для видеокамеры, стол, монитор, системный блок. Программ: Microsoft Office PowerPoint, Microsoft Office Publisher, Программное обеспечение: Windows XP, MS Office, Abode Flash, Поисковые системы Yandex, Opera, Google, Антивирусные программы от Лаборатории Касперского.

Методические пособия при разработке программы:

Учебный курс по Power Point 2010.([kurspresent.ru](http://kurspresent.ru/page/powerpoint2010)page/powerpoint2010)

<http://ru.viptalisman.com/frames/frames-for-lovers>

Мастер ФотоШОУ PRO курс по работе...(fotoshow-pro.ruМастер ФотоШОУ pro).

<http://ru.viptalisman.com/frames/frames-for-lovers>

Методические разработки:

Уроки по Works / Т.В. Головина// Информатика и образование. – 2018 - №3 - с.26-38.

Психолого-педагогические основы использования программно-методической системы «Кид/Малыш» / Ю.М.Горвиц, Е.В.Зворыгина// Информатика и образование. – 2016 - №2 - с.43-51.

Основы компьютерной графики / О.А.Левкович и др.// ТетраСистемс – 2015 г, Минск.

3.4. Направление деятельности и их содержание

Программа раскрывает организацию и содержание работы специалиста с детьми. Для достижения поставленной цели данная программа направлена на профилактику развития образного творческого мышления, основанного на заинтересованности определенным видом творчества: рисованием, музыкой, фотографией, видео, дизайном с помощью информационных технологий. Такой подход позволяет развивать естественные творческие способности, духовный и интеллектуальный потенциал ребенка.

Данная программа по своей сути является комплексным. По продолжительности проект является бессрочный, долгосрочный.

Программа кружка «Студия буктрейлера» осуществляется в соответствии с планом мероприятий.

Алгоритм подготовки и проведения кружка выглядит следующим образом:

1. Разработка и конспект занятий, памяток и буклетов для родителей и детей.
2. Информирование родителей и участников о занятиях через приглашения и объявления.
3. Подготовка помещения, рабочих мест, оборудования, материалов (по количеству детей, участвующих в занятиях).

Занятия проводятся 2 раза в неделю, время проведения: в учреждении от 45 минут до 1 часа.

Содержание программы «Студия буктрейлера»

Первый год обучения (72 часа – 2 час в неделю)

Тема 1. Обучение работе на компьютере

Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Тема 2. Освоение среды графического редактора Paint

Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Тема 3. Редактирование рисунков

Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.

Тема 4. Точные построения графических объектов

Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Тема 5. Преобразование рисунка

Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Тема 6. Конструирование из мозаики

Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.

«Изучаем текстовые редакторы»

Второй год обучения (72 часа – 2 час в неделю)

Тема 1. Общая характеристика текстового процессора

История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.

Тема 2. Текстовый редактор Блокнот

Набор и редактирование текста. Вставка, удаление и замена символов. Вставка и удаление пустых строк. Действие с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.

Тема 3. Текстовый редактор WordPad

Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.

Тема 4. Текстовый редактор Microsoft Word

Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.

Тема 5. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу.

«Создание презентаций в среде PowerPoint»

Третий год обучения (72 часа – 2 час в неделю)

Тема 1. Назначение приложения PowerPoint

Возможности и область использования приложения PowerPoint. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Базовая технология создания презентаций

Выделение этапов создания презентаций. Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

Тема 3. Создание презентаций

Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов. Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.

Тема 4. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу. Выполнение творческого итогового проекта.

«Создание видео роликов в программе Movavi Video Editor»

Четвертый год обучения (72 часа –2 час в неделю)

Тема 1. Знакомство с программой

Возможности и область использования. Типовые объекты. Группы инструментов среды. Запуск и настройка программы. Назначение панелей инструментов.

Тема 2. Выбор темы. Определение целевой аудитории

Поиск и изучение литературы. Определение целевой аудитории

Тема 3. Создание видео и аудио ряда

Практическая работа в программе. Создание буктрейлера.

тематический план первый год обучения

«Основы компьютерной графики»

№	Наименование тем занятий	Общее количество часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Комплектование групп	4		
2	Обучение работе на компьютере	7	4	1
3	Освоение среды графического редактора Paint	13	6	3
4	Редактирование рисунков	11	5	6
5	Точные построения графических объектов	15	7	8

6	Преобразование рисунка	9	5	4
7	Конструирование из мозаики	13	9	4
	Итого	72	37	35

Календарно-тематический план первый год обучения

«Основы компьютерной графики»

№ п/п	Наименование темы	Теория	Практические занятия
Сентябрь			
1-4	Комплектование групп	4	
Раздел 1	Обучение работе на компьютере		
5	Вводное занятие. Техника безопасности при работе с компьютером	1	
6-7	Информация. Информатика. Компьютер	1	1
8	Как устроен компьютер	1	
Октябрь			
1-3	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ	1	2
Раздел 2	Освоение среды графического редактора Paint		
4-6	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика	1	2
7-8	Инструменты рисования. Настройка инструментов	1	1
Ноябрь			
1-2	Панель Палитра. Изменение Палитры	2	
3-5	Свободное рисование	1	2
6-8	Редактирование компьютерного рисунка	1	2

	Воспитательная работа «Что такое осень»- Конкурс рисунков		
Декабрь			
Раздел 3	Редактирование рисунков		
1-2	Понятие фрагмента рисунка. Фрагмент рисунка. Выделение и перемещение фрагмента рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1	1
3	Действия с фрагментами рисунка: Вырезать, Копировать, Вставить. Создание рисунка «Зимний сюжет».	1	
4-6	Учимся сохранять и открывать созданный рисунок. Создание рисунка «Пирамида».	1	2
7-8	Сборка рисунка из деталей. Создание рисунка «Рождественская открытка».	1	1
Январь			
1-3	Геометрические инструменты. Создание рисунка «Грузовик».	1	2
Раздел 4	Точные построения графических объектов		
4-5	Инструменты рисования линий. Построение линий	1	1
6-7	Построение фигур. Создание рисунка «Космос».	1	1
8	Свободное рисование.	1	
Февраль			
1-3	Что такое пиксель и пиктограмма	1	2
4-5	Изменение масштаба просмотра рисунков	1	1
6-8	Редактирование рисунков по пикселям. Создание рисунка из пикселей «Акула».	1	2
Март			
1-2	Создание пиктограммы	1	1
Раздел 5	Преобразование рисунка		
3-6	Выполнение команд наклона, отражения и поворота	2	2
7-8	Растяжение и сжатие	2	

Апрель			
1-3	Исполнение надписи	1	2
Раздел 6	Конструирование из мозаики		
4-5	Меню готовых форм. Создание рисунка «Конструирование из мозаики».	2	
6-8	Конструирование из кубиков	2	1
Май			
1-5	Композиция из кубиков. Создание рисунка «Конструирование из кубиков».	2	3
6	Итоговое тестирование	1	
7-8	Обобщающее занятие	2	
	Итого:	37	35

тематический план второй год обучения

«Изучаем текстовые редакторы»

№	Наименование тем занятий	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Общая характеристика текстового процессора	6	4	2
2	Текстовый редактор Блокнот	12	6	6
3	Текстовый редактор WordPad	14	6	8
4	Текстовый редактор Microsoft Word	17	11	6
5	Компьютерный практикум	23	7	16
	Итого	72	34	38

Календарно -тематический план второй год обучения

«Изучаем текстовые редакторы»

№ п/п	Наименование темы	Теория	Практические занятия
Сентябрь			
Раздел 1	Общая характеристика текстового процессора		
1	Вводное занятие. Техника безопасности при работе с компьютером	1	
2	История обработки текстовых документов	1	
3-4	Характеристики текстовых редакторов	1	1
5-6	Объекты текстового документа и их параметры	1	1
Раздел 2	Текстовый редактор Блокнот		
7-8	Ввод текста в редакторе Блокнот	1	1
Октябрь			
1-4	Редактирование текста	2	2
5	Что скрывается в строке меню	1	
6-8	Действия с фрагментами текста	1	2
Ноябрь			
1-2	Сохранение данных на компьютере	1	1
Раздел 3	Текстовый редактор WordPad		
3-5	Оформление абзаца и заголовка	1	2
6-7	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	1	1
8	Панель форматирования Форматирование абзаца	1	
Декабрь			
1-2	Ввод и загрузка текста	1	1
3	Нумерованные и маркированные списки	1	
4-8	Работа с клавиатурным тренажером	1	4
Январь			
Раздел 4	Текстовый редактор Microsoft Word		

1-2	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word	1	1
3-4	Способы выделения объектов текстового документа	1	1
5-7	Создание и редактирование текстового документа	1	2
8	Форматирование текста	1	
Февраль			
1-3	Оформление текста в виде таблицы	2	1
4	Печать документа	1	
5-6	Вставка в текст рисунка	1	1
7-8	Оформление художественных заголовков	2	
Март			
1	Итоговое тестирование	1	
Раздел 5	Компьютерный практикум		
2-3	Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи	1	2
4-8	Размещаем текст и графику в таблице	2	2
Апрель			
1-2	Создание поздравительной открытки	1	1
3-5	Создание поздравительной открытки	1	2
6-8	Творческая работа «Чему я научился»		3
Май			
1-3	Творческая работа «Чему я научился»		3
4-6	Творческая работа «Чему я научился»		3
7-8	Обобщающие занятие	2	
	Итого:	34	38

тематический план третий год обучения

«Создание презентаций в среде PowerPoint»

№	Наименование тем занятий	Общее количество учебных часов	В том числе	
			Теорети-	Практи-

			ческих	ческих
1	Назначение приложения PowerPoint	12	7	5
2	Базовая технология создания презентации	20	11	9
3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	20	7	13
4	Компьютерный практикум	20	2	18
	Итого	72	27	45

Календарно -тематический план третий год обучения

«Создание презентаций в среде PowerPoint»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практические занятия
Раздел 1	Назначение приложения PowerPoint	12		
1.1	Техника безопасности при работе с компьютером		1	
1.2	Возможности и область использования приложения PowerPoint		1	1
1.3	Объекты презентации		1	1
1.4	Группы инструментов среды PowerPoint		1	1
1.5	Запуск и настройка приложения PowerPoint		2	1
1.6	Назначение панели инструментов		1	1
Раздел 2	Базовая технология создания презентации	20		
2.1	Выделение этапов создания презентаций		1	
2.2	Создание фона		1	1

2.3	Создание текста		1	1
2.4	Вставка рисунка в презентацию		2	
2.5	Создание анимации текста		1	2
2.6	Создание анимации рисунка		1	1
2.7	Создание анимации рисунка		1	1
2.8	Запуск и отладка презентации		1	
2.9	Создание презентации «Часы»		1	2
2.10	Создание презентации «Часы»		1	1
Раздел 3	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов	20		
3.1	Выделение объектов		1	
3.2	Создание нескольких слайдов согласно сценарию		1	1
3.3	Работа с сортировщиком слайдов		2	
3.4	Создание презентации «Времена года»		1	2
3.5	Создание презентации «Времена года»			2
3.6	Создание презентации «Времена года»			2
3.7	Создание презентации «Времена года»			2
3.8	Создание презентации «Скакалочка»		1	2
3.9	Создание презентации «Скакалочка»			2
3.10	Итоговое тестирование		1	
Раздел 4	Компьютерный практикум	20		
4.1	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2
4.2	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2
4.3	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2
4.4	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2
4.5	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2

4.6	Работа над итоговым проектом «Занимательная информатика»			2
4.7	Защита проектов			3
4.8	Защита проектов			3
4.9	Обобщающее занятие		2	
	Итого:	72		

тематический план четвертый год обучения

«Создание видео роликов в среде Movavi Video Editor»

№	Наименование тем занятий	Общее количество часов	В том числе	
			Теоретических	Практических
1	Назначение приложения Movavi Video Editor	12	7	5
2	Базовая технология создания видео роликов	20	11	9
3	Создание буктрейлера	20	7	13
4	Компьютерный практикум	20	2	18
	Итого	72	27	45

Календарно -тематический план третий год обучения

«Создание презентаций в среде Movavi Video Editor»

№ п/п	Наименование темы	Всего часов	Теория	Практические занятия
Раздел 1	Назначение приложения Movavi Video Editor	12		
1.1	Техника безопасности при работе с компьютером		1	

1.2	Возможности и область использования приложения Movavi Video Editor		1	1
1.3	Объекты видео		1	1
1.4	Группы инструментов среды Movavi Video Editor		1	1
1.5	Запуск и настройка приложения Movavi Video Editor		2	1
1.6	Назначение панели инструментов		1	1
Раздел 2	Базовая технология создания видео роликов	20		
2.1	Выделение этапов создания видео ролика		1	
2.2	Создание фона		1	1
2.3	Создание текста		1	1
2.4	Вставка фотографий в видео ряд		2	
2.5	Создание анимации текста		1	2
2.6	Создание анимации рисунка		1	1
2.7	Создание анимации фото		1	1
2.8	Запуск и отладка видео ролика		1	
2.9	Создание простого видеоряда		1	2
2.10	работа с аудио рядом		1	1
Раздел 3	Создание буктрейлера	20		
3.1	Выбор темы		1	
3.2	Определение целевой аудитории. Подборка материала		1	1
3.3	Работа с материалом		2	
3.4	Создание видеоряда		1	2
3.5	подборка музыки и создание аудио ряда			2
3.6	Создание двойного аудио ряда			2
3.7	Подборка и компоновка видео эффектов			2
3.8	Компоновка видео ролика		1	2
3.9	Работа над ошибками			2

3.10	Итоговое тестирование		1	
Раздел 4	Компьютерный практикум	20		
4.1	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.2	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.3	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.4	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.5	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.6	Работа над итоговым проектом «Создание буктрейлера»			2
4.7	Защита проектов			3
4.8	Защита проектов			3
4.9	Обобщающее занятие		2	
	Итого:	72		

3.6. Контроль и управление

Технологии контроля основаны на сравнении того, что есть, с тем, что должно быть, и используют три аксиомы:

- 1) непрерывное отслеживание точности плана и его «привязка» к текущим условиям – обязательное условие эффективного гибкого планирования;
- 2) предусмотренные систем экстренных мер, которые при необходимости могут быть быстро применены.
- 3) отметка первых проявлений успеха и воздать должное тем, кто способствовал успеху.

Имеются три вида контроля.

1. Предварительный контроль. Он осуществляется до фактического начала работы по программе. Его назначение – заранее проверить план, конспект, содержание мероприятия, встреч. Проанализировать насколько имеется материально - техническое обеспечение, подготовка к мероприятиям кадрового состава, привлечение спонсоров, волонтеров, наглядное и практическое оснащение.

2. Текущий контроль. Оценка эффективности проведенных занятий в соответствии с планом программы, в срок исполнения. Разработка рекомендации, пожелания для дальнейшей успешной работы по программе.

3. Заключительный контроль. Он проводится при завершении реализации программы. Дается оценка достигнутого результата в ходе реализации программы. Разрабатываются рекомендации для распространения и обобщения опыта работы через СМИ, публикации в журналах, методических пособий.

3.7. Оценка результатов программы

Реализация программы должна способствовать творческому развитию детей, созданию условий для организации досуга и полноценного общения.

Таблица 3 - Оценка результатов программы.

№ п/п	Ожидаемые результаты	Методы оценки
1	Овладение детьми - инструментами графического редактора PowerPoint; 1. вводить, редактировать, форматировать и иллюстрировать текст, сохранять его, вставлять таблицы в текстовый документ; 2. создавать презентации в программе Microsoft Office PowerPoint; 3. разрабатывать и создавать публикации в программе Microsoft Office Publisher; 4. создание проектов, визиток, открыток, буклетов, приглашений, рекламных флаеров, резюме, подарочных сертификатов, исследовательских работ и мультимедийных презентаций. 5. разрабатывать и создавать видео ролики в программе Movavi Video Editor.	

Список литературы

1. Азбука редактора. Основы издательского дела для учащихся и руководителей школьных издательств. №3, 2003 г.
2. Андашев А., Соловьев С. Компьютер для начинающих. Нескучный самоучитель. – СПб.: Питер, 2006 г.
3. Андрианов В. Десятипальцевый метод печати на компьютере. ПИТЕР. 2010 г.
4. Березин С, Раков С. Internet у вас дома. — СПб.: BHV-СанктПетербург, 1999 г.
5. Березина Н.М. Экспресс-курс машинописи на компьютере. ПИТЕР. 2009 г.
6. Виноградов В.А., Скворцов Л.В. Создание информационной культуры для Европы. Доклад на VI конференции ЕКССИД, 23-25 марта 1991 г.
7. Кантербери, Великобритания // Теория и практика обществ.-научн. информатики. - 1991 - № 2 - с. 5-29.
8. Гуревич П.С. Педагогика и психология: Учебник, Юнити – Дана, 2012 г.
9. Денисов А. Microsoft-Internet Explorer 5: Справочник. — СПб.: Питер, 2000 г.
10. Денисов А. Интернет: самоучитель. — СПб.: Питер, 2000 г.
11. Дзялошинский И. Работа с информацией. №2, 2003.
12. Дзялошинский И. Жанры журналистики. Описание жанров, их характеристики назначения с практическими примерами. №2, 2002.
13. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика.- СПб.: БХВ-Петербург, 2009.
14. Евсеев Г., Симонович С. Windows XP. Полный справочник в вопросах и ответах. М.: АСТ-ПРЕСС, 2003.

15. Как издавать газету. Практическое руководство по изданию газеты в школе. №1, 2002.
16. Коцюбинский А.О. Компьютер для детей и взрослых; Компьютер для взрослых и детей: (учеб. пособие). А.О.Коцюбинский, С.В.Грошев. – М.: НТ Пресс, Издательство «Только для взрослых», 2006.
17. Леонова Л.А., Макарова Л.В. Компьютер и здоровье ребенка. – М.: Вентана-Графф, 2003.
18. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. М.: Олма-Пресс, 2005.
19. Матвеева Н.В., Челак Е.Н., Конопатова Н.К. Информатика: Учебник для второго класса. 3-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
20. Михайлова Т., Василенко И.«Не спи, иди в СМИ». №6-7, 2003.
21. Монахов М. Ю., Воронин А. А. Создаем школьный сайт в Интернете: Практикум. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
22. Оленев С.М. Информационная культура на рубеже тысячелетий: преемственность и новации. //Информационная культура личности: прошлое, настоящее, будущее. Международная научная конференция. Краснодар - Новороссийск - 11-16 сентября - 1996. - с.52-53.
23. Постолов В.И. Скоростной набор текста Москва, АСТ Полиграфиздат, 2010.
24. Проектная деятельность младших школьников с использованием ПК\ авт.-сост. Н.В. Федяинова, И. С. Хирьянова – Волгоград: Учитель. 2014.