

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Верхнедубровская средняя общеобразовательная школа»
(МАОУ «Верхнедубровская СОШ»)

Принята на заседании
научно-методического совета
МАОУ «Верхнедубровская СОШ»
Протокол № 18 от 28.08.2023 г



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ «Верхнедубровская СОШ»
Ю.Б. Медянцева
Приказ № 122 -ОД от 28.08.2023г

Рабочая программа

вводного раздела

Модуль «Компьютерная грамотность»

**Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности, реализуемой в сетевой форме**

«Введение в IT»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 12 – 17 лет

Срок реализации: 6 часов

Автор-составитель:

Захарова Е.С., учитель информатики и химии

пгт. Верхнее Дуброво

2023

I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Модуль «Компьютерная грамотность» дополнительной общеразвивающей программы «Введение в IT» (далее Программа) имеет техническую направленность и соответствует базовому уровню. Она ориентирована на изучение основ компьютерной грамотности в области работы с операционной системой, с офисными технологиями, работой с Интернет и электронной почтой, знакомит учащихся с основами алгоритмизации и программирования.

Информационные технологии представляют собой широкий класс дисциплин и областей деятельности, которые относятся к технологиям формирования и управления процессами работы с данными и информацией, с применением вычислительной, компьютерной и коммуникационной техники. Информационные технологии можно широко определить, как использование компьютеров и программного обеспечения.

Особенность информационной технологии заключается в том, что предметом и продуктом труда в ней является информация, а орудиями труда – средства вычислительной техники и связи.

Модуль «Компьютерная грамотность», который является составной частью программы «Введение в IT» даёт необходимые компетенции для дальнейшего углублённого освоения дизайнерских навыков, методик проектирования и создания собственных продуктов. Основными направлениями в изучении различных информационных технологий, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках программы, станут начальные знания о разработке сайтов, базовые понятия 3D-моделирования и дизайна.

Через знакомство с технологиями создания собственных проектов будут развиваться исследовательские, инженерные и проектные компетенции. Изучение различных сфер информационных технологий помогут ребенку узнать и научиться пользоваться основными программами для разработки, благодаря чему обучающийся совершит первый шаг к

изучению мира IT.

Модуль «Компьютерная грамотность», который является составной частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Введение в IT» реализуется в сетевой форме. ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» является базовой организацией, организация-участник – МАОУ «Верхнедубровская СОШ», осуществляющая образовательную деятельность и реализующая часть сетевой образовательной программы, которая определяется на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программ.

Дополнительная общеразвивающая программа «Введение в IT», реализуемая в сетевой форме, имеет *техническую направленность*.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2023 г.);

Указ Президента Российской Федерации от 09.05.2017 г. № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы»;

Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и

осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в редакции 2023 г.);

Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

Указ Губернатора Свердловской области от 6 октября 2014 г. N 453-УГ «О проекте «Уральская инженерная школа» (с изменениями и дополнениями).

Актуальность программы

Данная образовательная программа даёт возможность обучающимся освоить актуальные теоретические знания и прикладные умения, необходимые в современной жизни, на продуктивном и творческом уровнях. Компетенции, которые осvoят обучающиеся, сформируют начальные знания и навыки для воплощения идей и проектов в жизнь. Обучающиеся после прохождения программы, улучшая свои навыки в сфере информационных технологий, в будущем смогут стать востребованными специалистами.

Отличительная особенность

Отличительной особенностью программы является то, что она реализуется очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Обучающиеся получают возможность

познакомиться и получить универсальные компетенции, необходимые при дальнейшем изучении не только информационных технологий. Освоение ребятами Модуля 1 «Компьютерная грамотность» в дальнейшем позволит им, успешно получены практические навыки творческой конструкторско-технологической деятельности и моделирования с применением современных технологий, в том числе 2D-графика, 3D-моделирование, графический дизайн, программирования на языках HTML и CSS и работа на платформе Varwin по программе «Введение в IT».

Адресат программы:

Обучающиеся 11-17 лет, проявляющие интерес к информационным технологиям.

Обучающимися могут стать подростки, являющиеся учениками общеобразовательных учреждений, с которыми заключён договор о сетевой форме реализации программ.

Возрастные особенности группы

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности подростков 12–14, 15–17 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. 12–14 лет – подростковый период.

12–14 лет: референтно значимый тип деятельности, к нему относятся: проектная деятельность (встреча замысла и результата как авторское действие подростка), проявление себя в общественно значимых ролях (выход в настоящую взрослую действительность). Характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов. Характерная особенность – личное самосознание, сознательное проявление индивидуальности. Ведущая потребность – самоутверждение. В подростковый период стабилизируются интересы детей. Основное новообразование – становление взрослости как стремление к жизни в обществе взрослых. К основным ориентирам взросления относятся:

– социально-моральные – наличие собственных взглядов, оценок, стремление их отстаивать;

- интеллектуально-деятельностные – освоение элементов самообразования, желание разобраться в интересующих подростка областях;
- культурологические – потребность отразить взрослость во внешнем облике, манерах поведения.

Если в дополнительном образовании детей не созданы условия для выражения индивидуальности подростков, они прекращают занятия и вынуждены искать подходящую среду для этих проявлений. Именно этим объясняется сокращение контингента учащихся в системе дополнительного образования по достижении детьми возраста 14–15 лет. Роль педагога дополнительного образования в работе с подростками заключается в том, чтобы регулярно.

15–17 лет – юношеский возраст. Ведущая деятельность – учебно-профессиональная. Завершение физического и психического созревания. Социальная готовность к общественно полезному производительному труду и гражданской ответственности. В отличие от подросткового возраста, где проявление индивидуальности осуществляется благодаря самоидентификации – «кто я», в юношеском возрасте индивидуальность выражается через самопроявление – «как я влияю». Также следует отметить, что подростки в возрасте 15–17 лет характеризуются такими психическими процессами, как изменение структуры личности и возникновение интереса к ней, развитие абстрактных форм мышления, становление более осознанного и целенаправленного характера деятельности, проявление стремления к самостоятельности и независимости, формирование самооценки. Эти процессы позволяют положить начало формированию начального профессионального самоопределения обучающихся.

Форма занятий групповые, количество обучающихся в группе 5-10 человек. Состав групп постоянный.

Режим занятий:

Продолжительность академического часа – 45 минут.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Объём общеразвивающей программы - 6 часов.

Срок освоения программы определяется содержанием программы и составляет 1 недели.

Формы обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон № 273-ФЗ, гл. 2, ст. 17, п. 2).

По уровню освоения программа общеразвивающая, **одноуровневая** (стартовый уровень). Она обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

Стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

1.2. Цель и задачи.

Цель программы: формирование базовых знаний работы на компьютере и обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности.

Задачи программы:

Обучающие:

- освоить приемы работы в программах: Paint, Word, PowerPoint;
- создать у обучающихся представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с ПК;
- научить использовать ПК для работы с документацией (оформление текстов, графических изображений);
- познакомить с технологией мультимедиа.

Воспитательные:

- помочь обучающимся в самопознании и самореализации личности;
- развить творческий подход к выполнению задания, аккуратность, усидчивость;

- воспитать у детей интерес к избранному виду деятельности;
- доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- умение работать в группе, коллективе;
- упорство в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- сформировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

Развивающие:

- сформировать навыки учебного труда, самостоятельного добывания знаний;
- развить познавательные способности, мышление, внимание, память, волю.

2. Содержание общеразвивающей программы

2.1. Учебный (тематический) план

Таблица 1

№ п/п	Название блока, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1. Компьютерная грамотность		6	2	4	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Устройство ПК. Операционная система Linux / Windows.	3	1	2	Опрос Практ. работа
2	Прикладные программы (Word, Power Point)	1	0,5	0,5	Опрос
3	Основы работы в глобальных информационных сетях	1	0,5	0,5	Практ. работа
4	Проверочная работа по теме «Компьютерная грамотность»	1		1	Проверочная работа
ИТОГО		6	2	4	

2.2. Содержание учебного (тематического) плана.

Разрабатывается и реализуется организацией-участником (МАОУ «Верхнедубровская СОШ»).

Модуль 1. Компьютерная грамотность

1. Вводное занятие.

Теория:

Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики, ознакомление с историей развития вычислительной техники. Знакомство с операционной системой

Практика:

Изготовление памяток «Техника безопасности в кабинете».

2. Прикладные программы (Word, Power point)

Теория:

Программа WORD, запуск программы. Программа WORD, окно программы, элементы окна, программы, документа. Копирование, печать рисунков. Копирование, печать рисунка. Разработка и редактирование изображения. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения.

Практика:

Создание и сохранение документа, сохранение документа под другим именем. Освоение навыков работы в графическом редакторе Paint. Рисунок.

3. Основы работы в глобальных информационных сетях.

Теория:

Основная терминология Internet. Подключение к Internet. Программы-браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome

Практика:

Подключение к Internet. Программы-браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome.

4. Проверочная работа по теме «Компьютерная грамотность»

Практика: индивидуальные задания.

2.3. Планируемые результаты

Метапредметные результаты:

- Развитие образного, пространственного и логического мышления;
- Развитие потребности анализировать условие задачи и систематизировать данные в виде таблиц или схем;
- Сформированный навык составления алгоритма и работы по нему;
- Умение выбирать наиболее удобный способ для записи условия и обосновывать его;
- Умение подбирать и составлять вопросы по условию;
- Умение разбивать текст задачи на смысловые части и анализировать каждую часть;
- Умение переформулировать текст задачи;
- Умение составлять задания по решенной задаче;
- Владение операциями логического мышления: анализ, синтез, сравнение, абстрагирование, обобщение, классификация, конкретизация;
- Использование таблиц, схем, графов для логичного выстраивания рассуждений;
- Умение строить причинно-следственные цепочки;
- Интерес к самостоятельному поиску решений;
- Умение формулировать и обосновывать умозаключение;
- Грамотное употребление логических слов;

Личностные результаты:

- готовность и способность к саморазвитию и личностному самоопределению;
- мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;

- реализация творческого потенциала;
- - построение индивидуальной образовательной траектории своего обучения.

Предметные результаты:

- знание приёмов работы в программах Paint, Word, PowerPoint;
- сформированное представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с ПК;
- использование ПК для работы с документацией, для оформления текстов, графических изображений;
- знакомство с технологией Мультимедиа.

Метапредметные результаты:

- развитие творческого подхода к выполнению задания,
- аккуратность, усидчивость;
- повышение интереса к избранному виде деятельности;
- сформированные навыки учебного труда, самостоятельного добывания знаний;
- развитие познавательных способностей, мышления, внимания, памяти, воли.

II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

1. Календарный учебный график на 2023-2024 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	02.09.2023	15.00-17.35	лекция	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	Каб. №211	Тест, Бс, Наб, Оп,
2	02.09.2023		занятие практ.	1	Устройство ПК.	Каб. №211	Опрос
3	02.09.2023		лекция	1	Операционная система Linux / Windows.	Каб. №211	Практ.
6	06.09.2023	15.00-17.35	Лекция/ занятие практ.	0,5 0,5	Прикладные программы (Word, Power Point)	Каб. №211	Опрос Практ
7	06.09.2023		Лекция/ занятие практ.	0,5 0,5	Основы работы в глобальных информационных сетях	Каб. №211	Практ
8	06.09.2023		занятие практ.	1	Проверочная работа по теме «Компьютерная грамотность»	Каб. №211	Провер. раб.

№	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	26
1.2	Количество учебных недель, реализуемых организацией -участником	2
1.3	Количество учебных недель, реализуемых базовой организации	24
2.	Количество учебных дней	26
2.1	Количество учебных дней, реализуемых организацией -участ.	2
2.2	Количество учебных дней, реализуемых базовой организации	24
3.	Количество часов в неделю	3
4.	Количество часов	78
4.1	Количество часов, реализуемых организацией-участником	6
4.2	Количество часов, реализуемых базовой организации	72
5.	Недель в I полугодии	17
6.	Недель во II полугодии	9
7.	Начало занятий	1 сентября
7.1	Начало занятий, реализуемых организацией-участником	1 сентября
7.2	Начало занятий, реализуемых базовой организации	11.09.2023
8.	Выходные дни	30.10.23 – 5.10.23 н 1.01.24 – 7.01.24
9.	Окончание учебного года	09.03.2024

2. Условия реализации программы

2.1. Материально-техническое обеспечение модуля «Компьютерная грамотность»

Первый модуль программы реализуется организацией – участником (МАОУ «Верхнедубровская СОШ») в соответствии с условиями договора о сетевой форме реализации программ.

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СП 2.4.3648–20 для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- рабочее место для педагога.

Оборудование:

- компьютеры с подключенными клавиатурами, мышами, мониторами для преподавателя и обучающихся;
- web-камера;
- Wi-Fi роутер;

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- простые карандаши;
- бумага для эскизов;
- шариковые ручки;
- permanent маркеры.

Организация образовательного процесса происходит в компьютерном кабинете № 211, расположенном на втором этаже здания МАОУ «Верхнедубровской СОШ». Площадью 73,8 кв.м. оборудован:

1. офисным креслом для педагога - 1 шт;
2. стол педагога - 1шт;
3. офисным креслом ученическим – 20 шт;
4. стол ученический – 20 шт;

Приборы и оборудование:

1. Мобильный класс (Ноутбуки) 24 шт
2. Интерактивная доска SMART - 1 шт
3. Манипулятор мышь 25 шт

Информационное обеспечение:

- операционная система Linux / Windows 10;

- офисный пакет приложений (LibreOffice).
- браузер Yandex последней версии;
- NotePad ++;

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу могут педагоги, имеющие высшее или среднее профессиональное педагогическое образование. Педагогические работники, реализующие программу, должны владеть достаточными знаниями в области педагогики, психологии, методики преподавания в дополнительном образовании детей, а также компетенциями в современных направлениях IT-сферы.

Модуль «Компьютерная грамотность» программы реализуется педагогом организации – участника (МАОУ «Верхнедубровская СОШ») - Захаровой Е.С., учителем информатики и химии.

3. Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

В начале обучения, на первом занятии, проводится входная диагностика. Для проведения входной диагностики используется тест (Приложение 1).

Промежуточный контроль по обучению проводится в виде защиты проекта после изучения каждого из четырех разделов. Максимальное количество баллов, которое можно получить – 20. Бланк оценки проекта приведен в Приложении 2.

Для подведения итогов по окончанию обучения проводится контрольное мероприятие – защита итогового проекта (Приложение 2).

По окончанию изучения программы обучающиеся выполняют итоговое тестирование (Приложение 3). Максимальное количество баллов, которое можно получить – 20.

Сумма баллов результатов промежуточного контроля и итогового тестирования переводится в один из уровней освоения образовательной

программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Баллы, набранные учащимся.	Уровень освоения
1-39	Низкий
40-79	Средний
80-100	Высокий

3.1. Перечень диагностического материала для осуществления мониторинга личностных и метапредметных планируемых результатов

1. Мониторинг достижения обучающимися метапредметных результатов (Приложение 4);

5. Мониторинг достижения обучающимися личностных результатов (Приложение 5).

4. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие **методы**:

- 1) объяснительно-иллюстративный;
- 2) метод проектов;
- 3) наглядный:
 - использование технических средств;
 - просмотр обучающих видеороликов.
- 4) практические задания.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Используются следующие **педагогические технологии**:

- технология группового обучения;
- технология коллективно-взаимного обучения;
- технология работы с аудио- и видеоматериалами.

Формы организации учебного занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми образовательной программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, соревнование.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы по терминологии ПО, учебная литература.

5. Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
2. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Приказ Министерства Просвещения РФ от № 629 от 27.07.2022 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

7. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации совместно с Министерством просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

9. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

11. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

12. Приказ об утверждении Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», от 14.05.2020 №269-д.

13. Приказ об утверждении Положения о сетевой форме реализации образовательных программ в ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» молодежи», от 08.11.2021 №947-д.

Методическая литература

1. Миленина О. (пер.). Анимация. Создаем персонажей вместе со студией Walt Disney. – Бомбора, 2021. – 264 с.

2. Ратковски Натали. Профессия – иллюстратор. - МИФ. Арт, 2012. – 336 с.

3. Меженин А. В., Технологии разработки 3D-моделей. Учебное пособие. – СПб: Университет ИТМО, 2018–100 с.

4. Серова М., Учебник-самоучитель по графическому редактору Blender 3D. Моделирование и дизайн – М: Солон-Пресс, 2020–272 с.

5. Шевченко К. В., Маевская Ю. В., Денюш И. К., Разработка современной общеобразовательной программы дополнительного образования детей. Методическое пособие – Екатеринбург: ГАНОУ СО «Дворец молодежи», 2018. – 36 с.

Интернет-ресурсы:

1. Аниматор: набор для выживания [Электронный ресурс] URL: <http://www.theanimatorssurvivalkit.com/> (дата обращения: 01.05.2023)

2. Varwin Education [Электронный ресурс] URL: <https://education.varwin.com/ru/> (дата обращения: 28.04.2023).

3. Введение в Blender. Курс для начинающих [Электронный ресурс] URL: <https://younglinux.info/blender/course> (дата обращения 25.04.2023).

4. Руководство для Blender [Электронный ресурс] URL: <https://docs.blender.org/manual/en/dev/> (дата обращения 25.04.2023).

5. HTML учебник URL: <https://www.schoolsw3.com/html/> (дата обращения 01.05.2023).

Литература для обучающихся:

1. Блог дизайнера | Веб-дизайн, UX/UI, разработка [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/forthedesign> (дата обращения 27.04.2023).

2. 3D Моделирование и Визуализация [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/modelvi> (дата обращения: 02.05.2023).

3. Blender [Электронный ресурс] URL: <https://www.blender.org/>(дата обращения: 02.05.2023).

4. Varwin [Электронный ресурс] URL: <https://vk.com/varwinru> (дата обращения: 02.05.2023).

5. Видеоуроки для начинающих Blender [Электронный ресурс] URL: <https://4creates.com/training/104-uroki-blender-3d-rus.html> (дата обращения:

02.05.2023).

6. Самоучитель по HTML и CSS с нуля [Электронный ресурс] URL: <https://vertex-academy.com/tutorials/ru/samouchitel-po-htmlcss-s-nulya/> (дата обращения: 02.05.2023).

Входное тестирование

№	Задание и ответ	Кол-во баллов
1	<p>Что такое операционная система?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Программа на компьютере, как и другие - Word или Chrome. 2. Показатель того, какой процессор используется на компьютере. Например, 32-битный или 64-битный. 3. Набор взаимосвязанных программ, осуществляющих управление компьютером и взаимодействие с пользователем. 4. Нет такого понятия, есть понятие "файловая система". 	1 балл
2	<p>Чем отличается расширение файла PNG от JPG?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. JPG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем PNG. 2. PNG использует сжатие с потерями. Качество картинки будет хуже, зато файл будет легче, чем JPG. 3. Нет разницы. 4. JPG - это картинка. А PNG - это видео. 	1 балл
3	<p>Чем отличается текстовый редактор от графического?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Текстовый редактор работает с текстовыми файлами, а графический - с картинками. 2. Текстовый редактор работает с файлами через командную строку, а графический - через GUI (графический интерфейс). 3. Текстовый редактор - это подвид графического редактора. 4. Текстовый редактор - это второе название графического редактора. 	1 балл
4	<p>Что из перечисленного НЕ является языками программирования?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Figma, Scrum 2. C#, Python 	1 балл
5	<p>Из перечисленного, основными элементами векторной графики являются:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Точка 2. Кривая второго порядка 3. Прямая линия 4. Ломаная линия 5. Текстура 	2 балла
6	<p>Верны ли определения?</p> <p>А) Файлы GIF-форматов могут содержать как статичные, так и анимационные фрагменты</p> <p>В) Файлы PNG-формата могут иметь практически неограниченное число цветов в изображении</p>	1 балл
7	<p>Если понадобится изменить перспективу или угол просмотра двухмерных объектов, то</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Меняется способ установки объекта и источников освещения 2. Меняется информация о соответствующей подсветке и тени, падающей на сцену 3. Объект придется перерисовать заново 	1 балл
8	<p>Где хранятся скопированные или вырезанные из файла данные?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. В буфере обмена компьютера 2. В облачном хранилище данных 3. На жестком диске компьютера 4. В долговременной памяти компьютера 	1 балл

9	Выберите верное утверждение об оперативной памяти компьютера. 1. Оперативная память – долгосрочная память компьютера. 2. Оперативная память – кратковременная память компьютера. 3. Оперативная память находится на USB носителе. 4. Оперативная память подключается через USB порт.	1 балл								
10	Драйвер — это... 1. Устройство сопряжения ЭВМ и внешнего устройства 2. Программа, обеспечивающая взаимодействие ОС с физическим устройством 3. Имя устройства 4. Программа диагностики	1 балл								
11	Что означает файл с расширением .zip? 1. Файл является графическим документом и может быть просмотрен только с помощью специального графического редактора. 2. Файл, содержащий драйвера для принтера. 3. Файл, содержащий базы данных антивирусной программы. 4. Файл является архивом и может быть распакован только с помощью специальной программы-архиватора.	1 балл								
12	Компьютер, подключенный к Internet, обязательно имеет 1. IP-адрес 2. Web-сервер 3. Домашнюю web-страницу 4. Доменное имя	1 балл								
13	HTML является: 1. Средством просмотра Web-страниц 2. Транслятором языка программирования 3. Сервером Интернет 4. Средством создания Web-страниц	1 балл								
14	Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является: 1. Точка экрана (пиксель) 2. Объект (прямоугольник, круг и т.д.) 3. Палитра цветов 4. Символ	1 балл								
15	Установите соответствие между расширением файлов и их типом: <table border="1" data-bbox="172 1447 1264 1599"> <tr> <td data-bbox="172 1447 571 1485">1) звуковые;</td> <td data-bbox="571 1447 1264 1485">А. .bmp, .gif, .jpg, .png;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="172 1485 571 1523">2) web-страницы;</td> <td data-bbox="571 1485 1264 1523">Б. .txt, .rtf, .doc;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="172 1523 571 1561">3) графические;</td> <td data-bbox="571 1523 1264 1561">В. .htm, .html;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="172 1561 571 1599">4) текстовые.</td> <td data-bbox="571 1561 1264 1599">Г. .wav, .mp3, .ogg.</td> </tr> </table>	1) звуковые;	А. .bmp, .gif, .jpg, .png;	2) web-страницы;	Б. .txt, .rtf, .doc;	3) графические;	В. .htm, .html;	4) текстовые.	Г. .wav, .mp3, .ogg.	2 балла
1) звуковые;	А. .bmp, .gif, .jpg, .png;									
2) web-страницы;	Б. .txt, .rtf, .doc;									
3) графические;	В. .htm, .html;									
4) текстовые.	Г. .wav, .mp3, .ogg.									
16	Сопоставьте следующие понятия и определения: <table border="1" data-bbox="172 1632 1264 1968"> <tr> <td data-bbox="172 1632 432 1749">1) векторная графика;</td> <td data-bbox="432 1632 1264 1749">А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="172 1749 432 1865">2) текстовый редактор;</td> <td data-bbox="432 1749 1264 1865">Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;</td> </tr> <tr> <td data-bbox="172 1865 432 1968">3) программа.</td> <td data-bbox="432 1865 1264 1968">В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.</td> </tr> </table>	1) векторная графика;	А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;	2) текстовый редактор;	Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;	3) программа.	В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.	2 балла		
1) векторная графика;	А. Компьютерная программа, предназначенная для обработки текстовых файлов, такой как создание и внесение изменений;									
2) текстовый редактор;	Б. Упорядоченная последовательность команд, необходимых компьютеру для решения поставленной задачи;									
3) программа.	В. Способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанный на использовании геометрических примитивов.									
Максимальное количество баллов:		19								

Лист оценки финального проекта обучающихся в процессе презентации

№ Группы _____ Дата _____

№ п/п	ФИО	Актуальность (0-2)	Соответствие проекта ТЗ (0-2)	Оригинальность (0-2)	Качество (0-2)	Владение терминологией (0-2)	Практическая реализация (0-5)	Презентация проекта (0-5)	ИТОГО
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									

Максимальный балл – 20

Мониторинг достижения обучающимися личностных результатов

№ п/п	Ф.И. обучающегося	возраст	проявление интереса к исследовательской и проектной деятельности		способность довести до конца начатое дело		владение коммуникативными навыками и применение их внутри проектных групп и в коллективе в целом	
			входящий	итоговый	входящий	итоговый	входящий	итоговый
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

1 балл – низкий уровень;
 2 балла – средний уровень;
 3 балла – высокий уровень.

Мониторинг достижения обучающимися метапредметных результатов

№ п/п	Ф.И. обучающегося	возраст	умение работать с различными источниками информации		умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения		ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения	
			входящий	итоговый	входящий	итоговый	входящий	итоговый
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

1 балл – низкий уровень;
 2 балла – средний уровень;
 3 балла – высокий уровень.

Аннотация

Модуль «Компьютерная грамотность» входящий в состав программы «Введение в IT» рассчитана на обучающихся системы дополнительного образования 12–17 лет. По содержательной направленности является технической, по времени реализации определяется рабочей программой.

Программа состоит из пояснительной записки, учебно-тематического планирования занятий курса, краткого содержания занятий, требований к основным знаниям и умениям обучающихся по окончании курса и перечня методического и материально-технического обеспечения образовательной программы.

В ходе обучения дети получают знания в области основ компьютерной грамотности, компьютерных и цифровых технологий.

Обучающиеся после окончания курса получают начальные знания об истории развития отечественной и мировой техники, о различных направлениях изучения электроники, компьютерных технологиях; освоят принципы работы в различных программах, научатся разрабатывать собственные продукты.