



Информационная карта  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

№	Наименование	Содержание
1	Название учреждения	МБУДО СЮТ
2	Адрес	Удмуртская Республика, г. Воткинск
3	Направленность программы	Техническая
4	Название дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	«IT-мастер» (информационные технологии)
5	Автор - составитель	Башегурова Наталья Яковлевна
6	Целевая аудитория	Обучающиеся 12-14 лет
7	Срок реализации	9 месяцев
8	Количество часов по программе	144 часа
9	Количество часов в неделю	4 часа
10	Режим занятий	2 раза в неделю по 2 часа
11	Уровень освоения программы	Базовый
12	Цель программы	Обеспечить овладение обучающимися основами знаний о процессах получения, преобразования, хранения и использования информации.
13	Задачи программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать исследовательские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;</li> <li>- формировать у обучающихся знания для выполнения практической работы с информацией для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением;</li> <li>- воспитать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером;</li> <li>- формировать качества творческой личности с активной жизненной позицией;</li> <li>- формировать навыки публичных выступлений и навыки активного слушателя через развитие памяти, внимания, наблюдательности, умений аргументировать собственные решения;</li> </ul>

		- формировать умение планировать структуру действий, необходимых для достижения заданной цели, при помощи фиксированного набора средств.
14	Аннотация программы	<p>Программа предполагает обучение детей работе с персональным компьютером на уровне уверенного пользователя и разработана с учетом интересов детей, мотивированных на получение технического образования.</p> <p>Программа «IT-мастер» создана на основе авторской образовательной программы «Информационные технологии» Ахтямовой Гульнары Муратовны, г. Нефтеюганск (программа утверждена Министерством образования Российской Федерации) и профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (программа утверждена приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н)</p>
15	Ожидаемые результаты	<p>После прохождения Программы обучающиеся будут знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- принципы создания презентации Microsoft Power Point;</li> <li>- принципы работы в графических редакторах;</li> <li>- правила видеоредактирования и видеомонтажа;</li> <li>- принципы создания Web-сайтов.</li> </ul> <p>будут уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создавать презентации Microsoft Power Point;</li> <li>- создавать и редактировать файлы растровой и векторной графики;</li> <li>- работать с видеоматериалами, фрагментами и кадрами видеосъемки;</li> <li>- создавать одностраничный сайт как с помощью редактора «Блокнот», так и с использованием предназначенного для этого программного обеспечения.</li> </ul> <p>Будут сформированы:</p> <p>Личностные компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- заинтересованность в повышении своего образовательного уровня;</li> <li>- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками;</li> <li>- умение организовать рабочее место;</li> <li>- умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу.</li> </ul> <p>Метапредметные компетенции:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- умение самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;</li> <li>- умение использовать полученные знания в практике.</li> </ul>
--	--	---

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-мастер» (информационные технологии) (далее Программа).

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень Программы** - базовый.

**Актуальность Программы** обусловлена повсеместным внедрением постоянно развивающихся компьютерных технологий в различных сферах профессиональной деятельности, а также личной заинтересованностью обучающихся в получении более разносторонних и глубоких знаний, чтобы иметь высокие стартовые возможности для своего профессионального самоопределения.

**Отличительные особенности Программы.**

В основу данной Программы положен принцип интеграции теоретического обучения с процессом практической исследовательской деятельности обучающихся.

**Новизна** Программы состоит в комплексном методе обучения принципиально разным видам деятельности в рамках одного направления. Постигание основ работы с разными видами графики и программирования расширяет для обучающегося возможности самореализации и, в дальнейшем, профориентации. Занятия по Программе позволяют сформировать как технические навыки работы с программным обеспечением, так и развить интеллектуально-творческие способности обучающихся в процессе работы над итоговыми проектами.

**Педагогическая целесообразность** Программы заключается в предоставлении возможности, обучающимся сделать осознанный выбор своей будущей профессии на основе полученных компетенций. Это отвечает возрастным особенностям и запросам подростков, характеризующимся повышенной потребностью в самоопределении и самовыражении, стремлении доказать себе и окружающим умение самостоятельно принимать и реализовывать собственные решения.

**Адресат программы:** программа ориентирована на дополнительное образование обучающихся 12-14 лет (5-8 класс), проявляющих интерес к информационным технологиям. Программа предназначена для занятий с обучающимися, имеющими начальные знания в области информационных технологий и желающих углубить и получить новые знания и практические навыки в таких областях как графический дизайн, видеоредактирование, создание web-сайта, мультимедийные программы. Состав групп – разновозрастной. Количество обучающихся в группе 12 человек.

**Практическая значимость** заключается в том, что он способствует более успешному овладению знаниями и умениями по направлению «Информационные технологии» через развитие самостоятельности обучающихся и оптимизацию средств и методов обучения.

### **Преимущества программы**

Программа «IT-мастер» даёт обучающимся возможность получить дополнительные знания по таким предметам как:

- информатика – навыки программирования и работы в растровых и графических редакторах Gimp и Inscapе; в видеоредакторе DaVinci Resolve, iMovie, CapCut;
- геометрия – определение размеров объектов и их взаимного расположения в пространстве;
- рисование – развитие художественного вкуса, начальные навыки дизайна;
- русский язык и литература – грамотная устная и письменная речь при написании сценариев и текстов для видеороликов, а также докладов для защиты проектных работ, умение раскрыть свои мысли.

### **Объём программы**

Количество часов по Программе – 144 часа.

**Срок освоения программы** – 9 месяцев.

Количество учебных недель – 36 недель

**Форма реализации Программы:** очная с элементами дистанционного обучения.

Ссылки на электронные ресурсы для реализации занятий через дистанционную форму указаны в Методическом обеспечении реализации Программы.

**Форма проведения занятий** – групповые. Выполнение заданий возможно в парах и подгруппами.

**Виды занятий по Программе:** практические занятия, консультация, занятие-презентация, конкурс, выставка, конференция.

Методика Программы предполагает использование пассивных, активных, интерактивных методов преподавания, таких как:

- творческие задания;
- работы в малых группах;
- обучающие игры;
- работа с наглядным пособием;
- конкурсы;
- защита проектов;
- обсуждение сложных и дискуссионных проблем.

**Формы подведения итогов реализации Программы.** Собеседование, индивидуальные консультации, беседа, тестирование и анкетирование, наблюдение, творческий проект, выставки.

**Количество часов в неделю:** 4 часа.

**Количество и режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа.

### **Цели и задачи Программы**

**Цель:** обеспечить овладение обучающимися основами знаний о процессах получения, преобразования, хранения и использования информации.

**Задачи:**

- сформировать исследовательские навыки активного творчества с использованием современных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- сформировать у обучающихся знания для выполнения практической работы с информацией для приобретения навыков работы с современным программным обеспечением;
- воспитать самостоятельность и ответственность при работе с компьютером;
- сформировать качества творческой личности с активной жизненной позицией;

- сформировать навыки публичных выступлений и навыки активного слушателя через развитие памяти, внимания, наблюдательности, умений аргументировать собственные решения;

- сформировать умение планировать структуру действий, необходимых для достижения заданной цели, при помощи фиксированного набора средств.

## Содержание Программы

### Учебный план

№		Раздел	Количество часов			Формы контроля
			всего	теория	практика	
1.		<b>Графические редакторы</b>	<b>48</b>	<b>19</b>	<b>29</b>	
1.1.	1.	Вводное занятие. Инструктаж ТБ, ПДД, ПБ. <i>(Входной контроль).</i>	2	1	1	Тест, практическая работа,  Опрос,  практическая работа,  самостоятельная работа,  работа в группе,
1.2.	2.	Графические редакторы.	2	1	1	
1.3.	3.	Графический редактор Gimp	2	1	1	
1.4.	4.	Окно. Панель инструментов.	2	1	1	
1.5.	5.	Загрузка и сохранение изображений	2	1	1	
1.6.	6.	Инструменты и слои.	2	1	1	
1.7.	7.	Вырезание и вставка изображений.	2	1	1	
1.8.	8.	Основные виды фона.	2	1	1	
1.9.	9.	Создание коллажа.	2	1	1	
1.10.	10.	Рисование. Сплошная заливка и градиент.	2	1	1	
1.11.	11.	Инструменты цвета.	2	1	1	
1.12.	12.	Работа с текстом.	2	1	1	
1.13.	13.	Объединение двух картинок в одну.	2	1	1	
1.14.	14.	Вставка картинки в текст.	2	1	1	
1.15.	15.	Фильтры слоя, комбинирование фильтров.	2	1	1	
1.16.	16.	Маски и каналы. Контур и маски слоя. Эффект объемного фото.	2	1	1	
1.17.	17.	Контрастность изображений. Тонирование и затемнение цветного цифрового фото.	2	1	1	
1.18.	18.	Цветокоррекция.	2	1	1	

1.19.	19.	Тонированные черно-белого цифрового фото.	2	1	1	
1.20.	20.	Творческая практическая работа на тему «Великая Россия».	2	0	2	Практическая работа
1.21.	21.	Творческая практическая работа на тему «Дизайн календаря».	2	0	2	Практическая работа
1.22.	22.	Творческая практическая работа на тему «Дизайн обложки журнала».	2	0	2	Практическая работа
1.23.	23.	Творческая практическая работа на тему «Коррекция портрета».	2	0	2	Практическая работа
1.24.	24.	Творческая практическая работа на свободную тему.	2	0	2	Практическая работа
<b>2.</b>		<b>Видеоредактирование.</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	
2.1.	25.	Программы видеомонтажа DaVinci Resolve, iMovie, CapCut	2	1	1	Опрос,
2.2.	26.	Видеоредакторы. Основы видеомонтажа. Видеодорожка и шкала времени. Импорт данных и захват видео.	2	1	1	практическая работа,
2.3.	27.	Титры, эффекты, ключевые точки.	2	1	1	самостоя-
2.4.	28.	Цветокоррекция.	2	1	1	тельная ра-
2.5.	29.	Звук.	2	1	1	бота,
2.6.	30.	Рендеринг. Видеоэффекты. Видеоопереходы.	2	1	1	работа в
2.7.	31.	Кадры и фрагменты. Chroma key.	2	1	1	группе
2.8.	32.	Анимация.	2	1	1	
2.9.	33.	Скорость клипа.	2	1	1	
2.10.	34.	Монтаж видео. <i>Промежуточная аттестация.</i>	2	1	1	творческая работа
2.11.	35.	Творческая работа на тему «Моя Удмуртия».	2	0	2	Творческая работа
2.12.	36.	Творческая работа на тему «Детские улыбки».	2	0	2	Творческая работа

2.13.	37.	Творческая работа на тему «Прогоулка по городу».	2	0	2	Творческая работа
2.14.	38.	Творческая работа на тему «Мои друзья».	2	0	2	Творческая работа
2.15.	39.	Творческая работа на тему «Юмор в нашей жизни».	2	0	2	Творческая работа
2.16.	40.	Творческая работа на свободную тему.	2	0	2	Творческая работа
2.17.	41.	Творческая работа на свободную тему.	2	0	2	Творческая работа
2.18.	42.	Творческая работа на свободную тему.	2	0	2	Творческая работа
<b>3.</b>		<b>Создание Web-сайтов</b>	<b>42</b>	<b>16</b>	<b>26</b>	
3.1.	43.	История веб-дизайна.	2	1	1	Опрос, практическая работа, самостоятельная работа, работа в группе.
3.2.	44.	Структура сайта. Основные понятия HTML.	2	1	1	
3.3.	45.	Гипертекстовая разметка документов html.	2	1	1	
3.4.	46.	Тэги.	2	1	1	
3.5.	47.	Сайт в текстовом редакторе «Блокнот»	2	1	1	
3.6.	48.	Строки html.	2	1	1	
3.7.	49.	Тесты и заголовки.	2	1	1	
3.8.	50.	Цвет.	2	1	1	
3.9.	51.	Списки html.	2	1	1	
3.10.	52.	Таблицы html.	2	1	1	
3.11.	53.	Страница Index. Секция Head. Элемент title.	2	1	1	
3.12.	54.	Навигация и гиперссылки на Web-страницах.	2	1	1	
3.13.	55.	Изображение.	2	1	1	
3.14.	56.	Средства создания Web-страниц.	2	1	1	
3.15.	57.	Хостинг. Публикация сайта в сети Интернет.	2	1	1	
3.16.	58.	Сайт в конструкторе Tilda	2	1	1	

3.17.	59.	Практическая работа по созданию Web-страниц.	2	0	2	
3.18.	60.	Практическая работа по созданию Web-страниц.	2	0	2	
3.19.	61.	Практическая работа по созданию Web-страниц.	2	0	2	
3.20.	62.	Практическая работа по созданию Web-страниц.	2	0	2	
3.21.	63.	Практическая работа по созданию Web-страниц.	2	0	2	
<b>4.</b>		<b>Создание мультимедийных презентаций</b>	<b>18</b>	<b>5</b>	<b>13</b>	
4.1.	64.	Презентация в Power Point. Главное меню и панели инструментов программы, расширенные панели команд	2	1	1	
4.2.	65.	Объекты на сайте. Размеры объектов.	2	1	1	Опрос,
4.3.	66.	Смена слайдов, анимация в презентации.	2	1	1	практиче- ская работа,
4.4.	67.	Звук и видео.	2	1	1	
4.5.	68.	Цветовая гамма.	2	1	1	самостоя- тельная ра- бота, работа в группе,
4.6.	69.	Практическое занятие на тему «Мой школьный проект».	2	0	2	Практиче- ская работа
4.7.	70.	Итоговая практическая работа. Создание презентации.	2	0	2	Практиче- ская работа
4.8.	71.	Итоговая практическая работа. Создание презентации.	2	0	2	Практиче- ская работа
4.9.	72.	Итоговая практическая работа. Со- здание презентации. <i>Итоговый контроль.</i>	2	0	2	Практиче- ская работа
		<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Графические редакторы. (48 часов)

В данном разделе обучающиеся знакомятся с графическими редакторами – программным обеспечением для создания и редактирования изображений. Учатся отличать растровые и векторные изображения. Учатся редактировать изображения и фотографии.

*Тема 1.1.* Вводное занятие. Инструктаж ТБ, ПДД, ПБ. *Входной контроль.* (2 часа).

Теория: инструктаж по ТБ, ПДД, ПБ, правила поведения и организации работы на занятии, беседа о компьютере и его роли в современном мире.

Практика: создать свою визитку в программе Inskape по предложенным образцам. Практическая работа. Тестирование по заданной теме – входной контроль

*Тема 1.2.* Графические редакторы (2 часа).

Теория: обзор графических редакторов.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.3.* Графика. Графический редактор Gimp (2 часа)

Теория: знакомство и видами графики. Знакомство с графическим редактором Gimp.

Практика: скачивание и установка графического редактора Gimp.

*Тема 1.4.* Окно. Панель инструментов (2 часа).

Теория: изучение окна и панели инструментов.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.5.* Загрузка и сохранение изображений (2 часа).

Теория: способы загрузки и сохранения изображений.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.6.* Инструменты и слои (2 часа).

Теория: изучение инструментов для создания слоев.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.7.* Вырезание и вставка изображений (2 часа).

Теория: изучение инструментов для вырезания и вставки изображений.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.8.* Основные виды фона (2 часа).

Теория: изучение основных видов фона изображений.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.9. Создание коллажа (2 часа).*

Теория: изучение видов коллажей.

Практика: создание коллажа.

*Тема 1.10. Рисование. Сплошная заливка и градиент (2 часа).*

Теория: изучение инструментов рисования и их функции, сплошной заливки и градиента.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 1.11. Инструменты цвета (2 часа).*

Теория: изучение инструментов цвета, восприятие цветовой гаммы человеком.

Практика: правильное сочетание цветов при создании коллажа.

*Тема 1.12. Работа с текстом (2 часа).*

Теория: изучение шрифтов, правила написания текста.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.13. Объединение двух картинок в одну (2 часа).*

Теория: правила объединения двух картинок в одну.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.14. Вставка картинки в текст (2 часа).*

Теория: способы вставки изображения в текст.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.15. Фильтры слоя, комбинирование фильтров (2 часа).*

Теория: наложение фильтров на изображение при помощи слоев, комбинирование слоев.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 1.16. Маски и каналы. Контур и маски слоя. Эффект объемного фото (2 часа).*

Теория: понятие «Маска» и «Каналы». Правила наложения маски. Способы создания объемного фото.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 1.17.* Контрастность изображений. Тонирование и затемнение цветного цифрового фото (2 часа).

Теория: инструменты для создания контрастности изображения, тонирования и затемнения.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 1.18.* Цветокоррекция.

Теория: основы цветокоррекции, инструменты для цветокоррекции.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 1.19.* Тонированные черно-белого цифрового фото (2 часа).

Теория: Контрастность изображений. Тонирование и затемнение черно-белого цифрового фото.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 1.20.* Творческая практическая работа на тему «*Великая Россия*» (2 часа)

Практика: создание коллажа «*Великая Россия*»»

*Тема 1.21.* Творческая практическая работа на тему «*Дизайн календаря*» (2 часа).

Практика: создание коллажа «*Дизайн календаря*»

*Тема 1.22.* Творческая практическая работа на тему «*Дизайн обложки журнала*» (2 часа).

Практика: создание коллажа «*Дизайн обложки журнала*».

*Тема 1.23.* Творческая практическая работа по теме «*Коррекция портрета*» (2 часа).

Практика: коррекция портрета

*Тема 1.24.* Творческая практическая работа на свободную тему (2 часа).

Практика: создание коллажа на свободную тему

## **Раздел 2. Видеоредактирование (36 часов)**

В данном разделе обучающиеся знакомятся с программами видеомонтажа. Учатся монтировать и редактировать видеоролики.

*Тема 2.1.* Программы видеомонтажа DaVinci Resolve, iMovie, CapCut (2 часа).

Теория: знакомство с интерфейсом и основными принципами работы с программами видеомонтажа DaVinci Resolve, iMovie, CapCut.

Практика: скачивание и установка программ.

*Тема 2.2. Видеоредакторы. Основы видеомонтажа. Видеодорожка и шкала времени. Импорт данных и захват видео (2 часа).*

Теория: Обзор и возможности видеоредакторов. Основы видеомонтажа. Видеодорожка и шкала времени. Импорт данных и захват видео.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 2.3. Титры, эффекты, ключевые точки (2 часа).*

Теория: способы наложение титров, эффектов и ключевых точек.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 2.4. Цветокоррекция (2 часа).*

Теория: основы цветокоррекции, инструменты для цветокоррекции.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 2.5. Звук (2 часа).*

Теория: инструменты для добавления и редактирования звука.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 2.6. Рендеринг. Видеоэффекты. Видеопереходы (2 часа).*

Теория: изучение инструментов для рендеринга, видеоэффектов и видеопереходов.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 2.7. Кадры и фрагменты. Chroma key (2 часа).*

Теория: разбивка на кадры и фрагменты. Применение Chroma key.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 2.8. Анимация (2 часа).*

Теория: эффекты анимации.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 2.9. Скорость клипа (2 часа).*

Теория: изменение скорости клипа

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 2.10. Монтаж видео. Промежуточная аттестация. (2 часа).*

Практика: монтаж видео по сценарию. Вставка видеофрагментов, фотографий, наложение звука, добавление переходов и анимаций. *Промежуточная аттестация.*

*Тема 2.11.* Творческая работа на тему «Моя Удмуртия» (2 часа).

Практика: создание видеоролика «Моя Удмуртия».

*Тема 2.12.* Творческая работа на тему «Детские улыбки» (2 часа).

Практика: создание видеоролика «Детские улыбки».

*Тема 2.13.* Творческая работа на тему «Прогулка по городу» (2 часа).

Практика: создание видеоролика «Прогулка по городу».

*Тема 2.14.* Творческая работа на тему «Мои друзья» (2 часа).

Практика: создание видеоролика «Мои друзья».

*Тема 2.15.* Творческая работа на тему «Юмор в нашей жизни» (2 часа).

Практика: создание видеоролика «Юмор в нашей жизни».

*Тема 2.16* Творческая работа на свободную тему (2 часа).

Практика: создание видеоролика на свободную тему.

*Тема: 2.17* Творческая работа на свободную тему.

Практика: Практическая работа.

*Тема 2.18* Творческая работа на свободную тему.

Практика: Практическая работа.

### **1. Раздел 3. Создание Web-сайтов. (42 часа)**

*Тема 3.1.* История веб-дизайна (2 часа).

Теория: знакомство с историей веб-дизайна.

Практика: найти информацию в сети интернет об истории веб-дизайна.

*Тема 3.2.* Структура сайта. Основные понятия НТМ (2 часа).

Теория: знакомство со структурой сайта, изучение основных понятий НТМ.

Практика: применение изученного материала на практике

*Тема 3.3.* Гипертекстовая разметка документов html (2 часа).

Теория: основы языка гипертекстовой разметки документов html.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.4.* Тэги (2 часа).

Теория: основные тэги.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.5.* Сайт в текстовом редакторе «Блокнот» (2 часа).

Теория: примеры написания сайта в текстовом редакторе «Блокнот».

Практика: создание страницы сайта в текстовом редакторе «Блокнот».

*Тема 3.6.* Строки html (2 часа).

Теория: перенос строки html.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.7.* Тесты и заголовки (2 часа).

Теория: форматирование основного текста и заголовков на странице сайта.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.8.* Цвет (2 часа).

Теория: работа с цветом, влияние цветовой гаммы на человека.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.9.* Списки html (2 часа).

Теория: работа со списками html.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.10.* Таблицы html (2 часа).

Теория: работа с таблицами html. Объединение ячеек таблицы.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.11.* Страница Index. Секция Head. Элемент title. (2 часа).

Теория: что такое индексная страница и как ее заменить? Изучение понятий «Head», «title»

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.12.* Навигация и гиперссылки на Web-страницах (2 часа).

Теория: изучение понятия «Навигация» и гиперссылки на Web-страницах.

Практика: создать ссылку на странице в меню навигации.

*Тема 3.13.* Изображение (2 часа).

Теория: изучение инструментов для вставки изображений на страницу сайта.

Практика: создать ссылку на странице в меню навигации.

*Тема 3.14.* Средства создания Web-страниц (2 часа).

Теория: знакомство с инструментальными средствами создания Web-страниц.

Практика: применение изученного материала на практике.

*Тема 3.15.* Хостинг. Публикация сайта в сети Интернет (2 часа).

Теория: разбор понятие «хостинг», варианты публикации сайта в сети Интернет.

Практика: создаем свой сайт html.

*Тема 3.16.* Сайт в конструкторе Tilda (2 часа).

Теория: Конструктор Tilda

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе Tilda

*Тема 3.17.* Практическая работа. по созданию Web-страниц (2 часа).

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе сайтов или по готовым шаблонам.

*Тема 3.18.* Практическая работа по созданию Web-страниц (2 часа).

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе сайтов или по готовым шаблонам

*Тема 3.19.* Практическая работа по созданию Web-страниц (2 часа).

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе сайтов или по готовым шаблонам

*Тема 3.20.* Практическая работа по созданию Web-страниц (2 часа).

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе сайтов или по готовым шаблонам

*Тема 3.21.* Практическая работа по созданию Web-страниц (2 часа).

Практика: создание простого сайта-визитки в конструкторе сайтов или по готовым шаблонам

#### **Раздел 4. Создание мультимедийных презентаций (18 часов)**

*Тема 4.1.* Презентация в Power Point. Главное меню и панели инструментов программы, расширенные панели команд (2 часа).

Теория: Основы создания презентации в Power Point. Изучение меню и панелей инструментов программы

Практика: применение изученного материала на практике при создании презентации.

*Тема 4.2.* Объекты на сайте. Размеры объектов (2 часа).

Теория: размещение объектов на слайде, изменение их размеров

Практика: применение изученного материала на практике при создании презентации.

*Тема 4.3. Смена слайдов, анимация в презентации (2 часа).*

Теория: изучение инструментов для смены слайдов и анимации.

Практика: применение изученного материала на практике при создании презентации.

*Тема 4.4. Звук и видео (2 часа).*

Теория: включение в презентацию звука и видео.

Практика: применение изученного материала на практике при создании презентации.

*Тема 4.5. Цветовая гамма (2 часа).*

Теория: подбор цветовой гаммы.

Практика: применение изученного материала на практике при создании презентации.

*Тема 4.6. Практическое занятие на тему «Мой школьный проект» (2 часа).*

Практика: создание презентации «Мой школьный проект».

*Тема 4.7. Итоговая практическая работа (2 часа).*

Практика: выполнение по выбору обучающегося одной, из четырех предложенных, итоговой практической работы.

*Тема 4.8. Итоговая практическая работа (2 часа).*

Практика: выполнение по выбору обучающегося одной, из четырех предложенных, итоговой практической работы.

*Тема 4.9. Итоговая практическая работа (2 часа). Итоговый контроль.*

Практика: выполнение по выбору обучающегося одной, из четырех предложенных, итоговой практической работы.

### **Планируемые результаты реализации Программы**

#### **Ожидаемые результаты**

После прохождения Программы обучающиеся

Будут знать:

- принципы работы в графических редакторах;

- правила видеоредактирования и видеомонтажа;
- принципы создания Web-сайтов;
- принципы создания мультимедийных презентаций.

Будут уметь:

- создавать и редактировать файлы растровой и векторной графики;
- работать с видеоматериалами, фрагментами и кадрами видеосъемки;
- создавать одностраничный сайт как с помощью редактора «Блокнот», так и с использованием предназначенного для этого программного обеспечения;
- создавать и редактировать мультимедийные презентации.

Будут сформированы

Личностные компетенции:

- заинтересованность в повышении своего образовательного уровня;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками;
- умение организовать рабочее место;
- умение воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу;

Метапредметные компетенции:

- умение самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников;
- умение использовать полученные знания на практике.

**Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год**  
Муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования детей  
«Станция юных техников» имени Героя Социалистического труда Б.Г. Никитина  
города Воткинска Удмуртской Республики

МЕСЯЦ	Сентябрь					29-07	Октябрь				27-02	Ноябрь				Декабрь				29-04	Январь			26-01
	01-07	08-14	15-21	22-28	06-12		13-18	20-26	03-09	10-16		17-23	24-30	01-07	08-14	15-21	22-28	05-11	12-18		19-25			
№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	21		
1 год обучения	У/К В/К	У/К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	П/А	У/ ПР	ПР	У	У	У		

МЕСЯЦ	Февраль				23-01	Март				Апрель				27-03	Май			25-31
	02-08	09-15	16-22	02-08		09-15	16-22	23-29	30-05	06-12	13-19	20-26	04-10		11-17	18-24		
№ недели	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	
1 год обучения	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У И/К	У	У/Р	У/Р

**Условные обозначения:**

У/К-комплектование групп

У – учебное время

В/К – входной контроль

П/А-промежуточная аттестация

И/К – итоговый контроль

У/Р – резервное время для выполнения учебного раздела образовательной программы

ПР- праздничные дни (проведение праздничных досуговых мероприятий)

**Считать нерабочими праздничными днями:** 4 ноября, 31 декабря, 1-8 января, 23 февраля, 8 марта, 1 мая, 9 мая

## **Условия реализации Программы.**

**Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования со средним или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы; к профессиональной категории педагога требований нет.

## **Материально-техническое обеспечение.**

Занятия по Программе рекомендуется проводить в оборудованном персональными компьютерами кабинете, компьютеры объединены в локальную сеть и имеют доступ к сети Интернет.

Для реализации данной Программы необходимо следующее оборудование:

- парты
- стулья
- учебная доска
- компьютеры с программным обеспечением
- локальная сеть
- доступ к сети Интернет.

## **Программное обеспечение:**

графические редакторы Gimp, Inskape, видеоредактор DaVinci Resolve, iMovie, Cap Cut, Power Point – для подготовки презентаций, Microsoft Office.

## **Информационные ресурсы:**

Графические редакторы:

1. [https://mostik.info/glava2\\_elementi\\_okna\\_gimp/](https://mostik.info/glava2_elementi_okna_gimp/)
2. <https://www.gimpart.org/fotomontazh/kak-obedinit-dve-kartinki-v-odnu>
3. <https://uroki-gimp.ru/lessons/text/kak-v-gimp-vstavit-kartinku-v-tekst>

Видеоредакторы:

4. <https://davinci-resolve.softok.info/>

Создание Web-сайтов:

5. <http://htmlboss.ru/beginner>
6. <http://htmlboss.ru/beginner-lessons/lesson1>
7. <https://texterra.ru/blog/konstruktory-saytov-obzor-8-luchshikh-servisov-so-sravnitelnoy-tablitsey.html>

Цифровые электронные ресурсы, для удобства использования, хранятся на каждом персональном компьютере в папке «Уроки».

### **Формы аттестации/Контроля. Оценочные материалы.**

**Контрольно-измерительные материалы** Программы включают в себя материалы для проведения входного и итогового контроля и промежуточной аттестации; критерии выполняемых работ, оценочные формы контроля (балловая система).

**Формы контроля.** Текущий контроль осуществляется в ходе освоения общеобразовательной Программы по разделам и темам в форме самостоятельной работы, устного опроса, наблюдения, тестирования.

Контроль за усвоением учебного материала проходит в течение всего обучения по Программе.

Мониторинг степени усвоения материала по Программе осуществляется с помощью практических, самостоятельных работ, тестов, викторин, а также с помощью периодического проведения конкурсов внутри объединения. На протяжении обучения по Программе обучающиеся участвуют в городских, Республиканских и Всероссийских конкурсах, в научно-практических конференциях школьников и фестивалях.

**Входной контроль:** проводится перед освоением Программы.

**Промежуточная аттестация:** контроль за усвоением учебного материала по прохождению программы первого полугодия.

**Итоговая контроль:** проводится в конце программы.

### **Входной контроль**

**Дата проведения:** сентябрь

**Цель:** проверить у обучающихся знания и уровень владения компьютером.

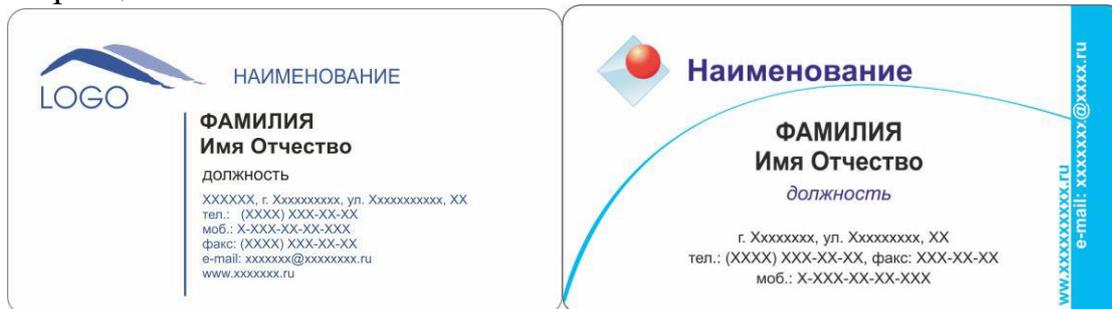
**Форма проведения:** Входной контроль включает в себя выполнение практической работы и тест.

**Инструкция:** обучающиеся выполняют Практическую работу №1 и отвечают на вопросы теста.

## Практическая работа № 1

**Задание:** Создать свою визитку в программе Inskape по предложенным образцам.

Образцы:



**Оценивание** Практической работы:

2 балла – самостоятельно выполнил,

1 балл – обращался за помощью к педагогу.

Результаты заносятся в таблицу.

## ТЕСТ

**Задание:** Ответьте на вопросы теста. Выберите правильные ответы.

1. Отметьте устройства, предназначенные для ввода информации в компьютер:

- Принтер
- Процессор
- Монитор
- Сканер
- Джойстик
- Клавиатура
- Мышь
- Микрофон
- Акустические колонки
- Дискета

2. Отметьте устройства, предназначенные для вывода информации в компьютер:

- Принтер

- Процессор
- Монитор
- Сканер
- Джойстик
- Клавиатура
- Мышь
- Микрофон
- Акустические колонки
- Дискета

3. Web-браузер это:

- программа просмотра гипертекстовых документов
- компьютер, подключенный к сети
- главный компьютер в сети
- устройство для подключения к сети

1. Скорость передачи данных – это...

- количество информации, передаваемой в одну секунду;
- количество байт информации, передаваемых за одну минуту;
- количество байт информации, переданных с одного компьютера на другой;
- количество бит информации, передаваемой через модем в единицу времени.

5. Домен – это...

- часть адреса, определяющая адрес компьютера пользователя в сети;
- название программы для осуществления связи между компьютерами;
- название устройства, осуществляющего связь между компьютерами;
- единица измерения информации.

*Ответы:*

1. сканер, джойстик, клавиатура, мышь, микрофон
2. принтер, монитор, акустические колонки
3. программа просмотра гипертекстовых документов
4. количество бит информации, передаваемой через модем в единицу времени.
5. часть адреса, определяющая адрес компьютера пользователя в сети.

**Тест оценивается:**

За каждый правильный (полный) ответ - 1 балл

1 вопрос - максимально 5 баллов

2 вопрос - максимально 3 балла

3 вопрос - максимально 1 балл

4 вопрос - максимально 1 балл

5 вопрос - максимально 1 балл

Всего - максимально 12 баллов.

Количество баллов за тест заносится в таблицу.

Полученные баллы за выполнение практической работы и тест суммируются и выявляется общий уровень обучающегося перед освоением Программы:

Высокий - 13-12 баллов

Средний -11- 9 баллов

Низкий - 8 и меньше баллов.

Таблица результатов перед освоением Программы.

№	Фамилия, имя обучающегося	Практическая работа	Тест	Общий балл	Уровень

### Промежуточная аттестация

**Дата проведения:** декабрь

**Цель:** проверить знания и умения после прохождения программы первого полугодия.

**Форма проведения:** промежуточная аттестация включает в себя выполнение творческой работы на свободную тему по созданию фона с использованием графического редактора и размещению его на видеодорожке.

### Критерии оценки:

№	Критерии	2 балла	1 балл	0 баллов
1	Выполнение задания	Самостоятельно	Частично с помощью педагога	С помощью педагога
2	Создание фоновых текстур и коллажей	Использованы фильтры слоя	-	Взяты готовые файлы
3	Видеозапись и ChromaKey	Сделана видеозапись и ChromaKey	Простая видеозапись	Без фильтров
4	Дизайн	Собственный дизайн	-	Простое наложение

Каждый критерий оценивается от 2 до 0 баллов. Баллы суммируются и определяется уровень освоения Программы.

Выполненная работа оценивается:

Высокий уровень – 8-7 баллов

Средний уровень - 6-5 баллов

Низкий - 4 и меньше баллов

## **Итоговый контроль**

**Дата проведения:** май

**Цель:** проверить знания и умения, обучающихся после освоения Программы.

**Форма проведения:** итоговый контроль включает в себя выполнение по выбору обучающегося одной, из четырех предложенных, итоговой практической работы.

Темы итоговых практических работ:

1. Итоговая работа «Графические редакторы».
2. Итоговая работа «Видеоредактирование».
3. Итоговая работа «Создание Web-сайтов».
4. Итоговая работа «Создание презентации».

**Инструкция:** обучающиеся выполняют итоговую практическую работу и показывают ее педагогу. Педагог оценивает выполнение работы по критериям, соответствующим итоговой практической работе. После этого определяется уровень освоения Программы обучающимся.

Результаты заносятся в таблицу, в которой указывается тема итоговой практической работы, количество баллов и уровень освоения Программы.

Таблица результатов освоения Программы

<b>№</b>	<b>Ф.И. обучающегося</b>	<b>Тема итоговой практической работы</b>	<b>Кол-во баллов</b>	<b>Уровень</b>

**Итоговая практическая работа «Графические редакторы»**

**Практическое задание:** Создание дизайна календаря в программе Gimp

**Инструкция:** Обучающийся должен самостоятельно выполнить предложенную работу.

**Критерии оценки:**

№	Критерии	2 балла	1 балл	0 баллов
1.	Выполнение задания	Самостоятельно	Частично с помощью педагога	С помощью педагога
2.	Эффекты слоя	Использованы	-	Не использованы
3.	Фильтры	Использованы сложные фильтры	Использованы простые фильтры	Не использованы
4.	Дизайн	Собственный дизайн	-	По готовому макету

Каждый критерий оценивается от 2 до 0 баллов. Баллы суммируются и определяется уровень освоения Программы.

Выполненная работа оценивается:

Высокий уровень – 8-7 баллов

Средний уровень - 6-5 баллов

Низкий - 4 и меньше баллов.

**Итоговая практическая работа «Видеоредактирование»**

**Практическое задание:** Создание видеоролика (на свободную тему) в программе DaVinci Resolve (творческая работа).

**Инструкция:** Обучающийся должен самостоятельно смонтировать видеоролик.

**Критерии оценки:**

№	Критерии	2 балла	1 балл	0 баллов
1.	Выполнение задания	Самостоятельно	Частично с помощью педагога	С помощью педагога
2.	Эффекты видеодорожек	Использованы	-	взяты готовые видеоматериалы
3.	Видеозапись и ChromaKey	Сделана видеозапись и ChromaKey	Простая видеозапись	Без фильтров
4.	Дизайн	Собственный дизайн	-	Простое наложение

Каждый критерий оценивается от 2 до 0 баллов. Баллы суммируются и определяется уровень освоения Программы.

Выполненная работа оценивается:

Высокий уровень – 8-7 баллов

Средний уровень - 6-5 баллов

Низкий - 4 и меньше баллов

### **Итоговая практическая работа «Создание Web-сайтов»**

**Практическое задание:** Создание сайта (творческая работа).

**Инструкция:** Обучающийся должен самостоятельно создать сайт.

#### **Критерии оценки:**

№	Критерии	2 балла	1 балл	0 баллов
1.	Выполнение задания	Самостоятельно	Частично с помощью педагога	С помощью педагога
2.	Среда создания	Графический редактор + AdobeDreamweaver	Только AdobeDreamweaver	Написан в редакторе Блокнот
3.	Дополнительные средства	Использована таблица стилей CSS	Стили прописаны вручную	Без стилей
4.	Дизайн	Авторский дизайн	Задан возможностями языка html	Использован шаблон

Каждый критерий оценивается от 2 до 0 баллов. Баллы суммируются и определяется уровень освоения Программы.

Выполненная работа оценивается:

Высокий уровень – 8-7 баллов

Средний уровень - 6-5 баллов

Низкий - 4 и меньше баллов

### **Итоговая практическая работа «Создание презентации»**

**Практическое задание:** Создание презентации (на свободную тему) в программе Power Point (творческая работа)

**Инструкция:** Обучающийся должен самостоятельно создать презентацию на свободную тему.

### Критерии оценки:

№	Критерии	2 балла	1 балл	0 баллов
1.	Выполнение задания	Самостоятельно	Частично с помощью педагога	С помощью педагога
2.	Эффекты анимации	Использованы	Частично с помощью педагога	Не использованы
3.	Дизайн	Авторский дизайн	Выполнено по предложенному образцу с небольшими изменениями	Выполнено точно по предложенному образцу
4.	Наложение звука или вставка видеоролика	Использованы	Частично с помощью педагога	Не использованы

Каждый критерий оценивается от 2 до 0 баллов. Баллы суммируются и определяется уровень освоения Программы.

Выполненная работа оценивается:

Высокий уровень – 8-7 баллов

Средний уровень - 6-5 баллов

Низкий- 4 и меньше баллов.

## **Контроль сформированности личностных и метапредметных компетенций обучающихся**

**Дата проведения:** последние 2-3 занятия по Программе.

**Цель:** контроль сформированности личностных и метапредметных компетенций после прохождения Программы.

**Форма проведения:** сформированность определяется методом наблюдения за деятельностью обучающихся во время занятий.

**Наблюдение** проводится по следующим параметрам:

Личностные компетенции

1. Заинтересованность в повышении своего образовательного процесса.
2. Способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками.
3. Умение организовать рабочее место.
4. Умеет воспринимать и понимать поставленную перед ним задачу.

Метапредметные компетенции

1. Умеет самостоятельно находить и обрабатывать информацию из дополнительных источников.
2. Умение использовать полученные знания в учебной практике.

**Критерии оценки:**

- сформированы (обозначены в таблице 1 балл)
- не сформированы (обозначены в таблице 0 баллов)

Полученные баллы суммируются и Уровень сформированности определяется общей суммой баллов:

Высокий: 6 баллов



## **Методические материалы**

### **Методические особенности организации образовательного процесса**

Программа «IT-мастер» создана на основе авторской образовательной программы «Информационные технологии» Ахтямовой Гульнары Муратовны, г. Нефтеюганск (программа утверждена Министерством образования Российской Федерации) и профессионального стандарта «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов» (программа утверждена приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н);

**Форма организации деятельности** – групповое занятие.

**Виды занятий по Программе:** практические занятия, консультация, занятие-презентация, конкурс, выставка, конференция.

Методика Программы предполагает использование пассивных, активных, интерактивных методов преподавания, таких как:

- творческие задания;
- работы в малых группах;
- обучающие игры;
- работа с наглядным пособием;
- конкурсы;
- защита проектов;
- обсуждение сложных и дискуссионных проблем.

**Методы обучения и воспитания:** словесный (устное изложение, беседа, объяснение, и т.д.), наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу и др.), практический (тренинг, упражнения, практические работы и т.д.), объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный, групповой, инструктаж, самостоятельная работа (индивидуально и в малых группах), участие в профильных мероприятиях и соревнованиях, демонстрация наглядного материала, мозговой штурм, кейс-метод и др.

**Педагогические технологии.** Программа предусматривает инновационные методы преподавания – проблемные занятия, проектные технологии.

## **Дидактические материалы. Методические разработки**

По всем темам, разделам Программы, не зависимо от формы проведения занятий используется методический материал в печатном виде, в цифровом формате:

1. Технические задания по учебным проектам и темам.
2. Методические пособия, карточки, тесты.
3. Примеры итоговых самостоятельных работ по разделам Программы

По всем темам, разделам программы, не зависимо от формы проведения занятий, используется методический материал в цифровом формате:

### Технические задания по учебным проектам и темам

Графические редакторы:

1. [https://mostik.info/glava2\\_elementi\\_okna\\_gimp/](https://mostik.info/glava2_elementi_okna_gimp/)
2. <https://www.gimpart.org/fotomontazh/kak-obedinit-dve-kartinki-v-odnu>
3. <https://uroki-gimp.ru/lessons/text/kak-v-gimp-vstavit-kartinku-v-tekst>

Видеоредакторы:

1. <https://davinci-resolve.softok.info/>

Создание Web-сайтов:

1. <http://htmlboss.ru/beginner>
2. <http://htmlboss.ru/beginner-lessons/lesson1>
3. <https://texterra.ru/blog/konstruktory-saytov-obzor-8-luchshikh-servisov-so-sravnitelnoy-tablitsey.html>

Мультимедийные презентации

1. Цифровые библиотеки с иллюстративным материалом.
2. Цифровые библиотеки шрифтов.
3. Интерактивные учебные пособия:
4. Html – первые шаги

Цифровые учебники:

1. С.М. Тимофеев. «Работа в графическом редакторе Gimp». Эксмо. Москва. 2010. 418с.
2. В. Алмаметов. «Windows 10 – секреты и устройство».
3. Ю.П. Немчанинова, «Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики)»: Учебное пособие. – Москва: 2008. –52 с.

4. Ю.А. Стоцкий, А.А. Васильев, И.С. Телина MicrosoftOffice 2010, Учебное пособие – С.-Петербург, 2011

Учебные презентации:

1. Gimp: «Создание мульт-пейзажа»

Видео уроки – скринкасты:

1. «Основы работы в AdobePhotoshop»

2. «Основы создания Web-страниц».

Примеры работ, как из учебно-методической базы объединения, так из любых других доступных информационных ресурсов.

Рекомендации к установке необходимого программного обеспечения для выполнения домашних работ.

1. [https://mostik.info/glava1\\_ustanovka\\_i\\_zapusk\\_gimp/](https://mostik.info/glava1_ustanovka_i_zapusk_gimp/)

2. <https://davinci-resolve.softok.info/voprosy/davinci-resolve-kak-ustanovit>

Цифровые электронные ресурсы, для удобства использования, хранятся на каждом персональном компьютере в папке «Уроки».

## **Рабочая программа воспитания**

### **Особенности организуемого воспитательного процесса**

Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации. Исходя из этого, Программа предусматривает организацию воспитательной работы по следующим основным направлениям:

**- Гражданско-патриотическое**, предусматривающее формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

- **Духовно – нравственное**, обеспечивающее развитие нравственных качеств личности, формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), об уважительном отношении к традициям и культуре народов России.

- **Художественно-эстетическое**, способствующее развитию творческого потенциала личности и опыта самостоятельной творческой деятельности.

- **Трудовое и профориентационное**, предусматривающее формирование знаний, представлений о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

- **Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни**, направленное на воспитание здорового и безопасного образа жизни, развитие физической культуры по Программе строится с учётом возрастных особенностей обучающихся 12-14 лет и связана с их потребностью в жизненном самоопределении, в выборе дальнейшего жизненного пути, который открывается перед ними на пороге самостоятельной взрослой жизни.

**Цель:** создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, развитие его субъективной позиции;

- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

### **Ожидаемые результаты воспитания**

- Будет повышен уровень вовлеченности обучающихся в процесс освоения пред- профессиональных навыков, увеличение числа обучающихся, участвующих в воспитательных мероприятиях различного уровня.

- Будут развиты личностные качества обучающихся, такие как целеустремлённость, трудолюбие, внимательность, ответственность, высокая степень самоорганизации, необходимые для достижения поставленных целей.

- Будет повышена мотивация обучающихся к творческой и предпрофессиональной деятельности.

### **Работа с коллективом обучающихся**

- Для формирования практических умений по организации органов самоуправления в каждой группе выбирается староста.

- Для формирования творческого проектирования ведется работа по подготовке и проведению коллективного мероприятия «Волшебный новый год».

- Для обучения умениям и навыкам организаторской деятельности и самоорганизации обучающиеся принимают участие в организации защиты итоговых проектов внутри объединения формированию ответственности за себя и других.

- Формирование профессиональных компетенций и личностных качеств, необходимых для профессиональной деятельности, для профессионального самоопределения организуется участие в профориентационном мероприятии «Билет в будущее».

- Для содействия формированию активной гражданской позиции и с целью изучения и понимания государственной системы РФ, знания конституции, гимна, государственной символики осуществляется в рамках подготовки к мероприятиям, посвящённым Дню Победы, Дню защитника отечества и конкурса «Овеянные славою герб наш и флаг»

### **Работа с родителями**

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями: - проведение организационного собрания в начале учебного года и итогового в конце года.

- Создание тематических бесед в социальных сетях, проведение индивидуальных консультаций.

- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения: организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года, участие родителей в итоговом празднике «Радуга открытий».

- Ведение информационной работы для родителей в социальной сети (в сообществе объединения) по вопросам воспитания детей.

### Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	сроки
<b>Городские и внутривузовские мероприятия</b>		
1.	Проведение Месячника открытых дверей на СЮТ и филиалах	сентябрь
2.	Профориентационное мероприятие «Билет в будущее»	сентябрь
3.	Городской дистанционный конкурс «Ярмарка идей»	Осенние каникулы
4.	Проведение научно-практической конференции СЮТ «Дети. Техника. Творчество»	май
5.	Городская учебно-исследовательская конференция школьников «Первые шаги»	апрель
6.	Проведение мероприятий, посвященных Дню Победы в ВОВ	май
7.	«Радуга открытий» праздник для обучающихся по подведению итогов года.	май
8.	Новогодняя программа для обучающихся «Волшебный новый год»	декабрь-январь

### Республиканские мероприятия

1.	Республиканский конкурс творческих работ среди обучающихся «Техностарт»	февраль
2.	Республиканская научно-практическая конференция «Юность - науке и технике»	по плану
<b>Всероссийские мероприятия</b>		
3.	Всероссийские конкурсы детского технического творчества (СТАНКИН)	по плану
9	Всероссийский конкурс «Большие вызовы»	Январь-апрель
10	Всероссийский конкурс «Наша история»	Февраль-май

## Список литературы для педагога

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Конвенция ООН о правах ребёнка.
3. Конституция РФ.
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 04.09.2014г. № 1726-р.
5. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
7. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие/ Ю.П. Немчанинова – Москва: 2008. –52 с.
8. Потемкин А. Е. Инженерная графика. Просто и доступно/А.Е. Потемкин - М: Издательство «Лори», 2000г. - 491с.
9. Потемкин А. Е. Трехмерное твердотельное моделирование/ А.Е. Потемкин - М.: Компьютер Пресс, 2002-296с.ил
10. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео — Editing: television, cinema, video./А.Г. Соколов — М.: Издательство «625», 2001.—207с: ил.
11. Хахаев И.А. Графический редактор Gimp: Первые шаги./ И.А. Хахаев – М: ALTLinux; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 – 239с
12. Учебники по видеомонтажу Davinci Resolve 16: [https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Beginners-Guide.pdf?\\_v=1601447820000](https://documents.blackmagicdesign.com/UserManuals/DaVinci-Resolve-16-Beginners-Guide.pdf?_v=1601447820000)
13. Учебник Gimp [https://mostik.info/glava1\\_ustanovka\\_i\\_zapusk\\_gimp/](https://mostik.info/glava1_ustanovka_i_zapusk_gimp/)

## Список литературы для обучающихся

1. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape (ПО для обработки и редактирования векторной графики): Учебное пособие/ Ю.П. Немчанинова – Москва: 2008. –52 с.
2. Потемкин А. Е. Инженерная графика. Просто и доступно/А.Е. Потемкин - М: Издательство «Лори», 2000г. - 491с.
3. Потемкин А. Е. Трехмерное твердотельное моделирование/ А.Е. Потемкин - М.: Компьютер Пресс, 2002-296с.ил
4. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео — Editing: television, cinema, video./А.Г. Соколов — М.: Издательство «625», 2001.—207с: ил.
5. Хахаев И.А. Графический редактор Gimp: Первые шаги./ И.А. Хахаев – М: ALTLinux; Издательский дом ДМК-пресс, 2009 – 239с