

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ АМУРСКОЙ ОБЛАСТИ
«АМУРСКИЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
(ГПОАУ АТК)
ЦЕНТР ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «ИТ-КУБ»
г. Тынды Амурской области**

676282, Амурская область, г. Тында, ул. Амурская, 20А
e-mail – it-cube_tynda@mail.ru

Программа рассмотрена и
рекомендована к утверждению
Методической комиссией
ЦЦДО «ИТ-куб» г. Тынды
Протокол № 5
от «25» января 2022 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦЦДО «ИТ-куб»
г. Тынды
А.В. Дыняк
Приказ № 26-осп
от «25» января 2022 г.

СОГЛАСОВАНО:
Директор МОБУ Лицей № 8 г.

Н.В. Гибалкина



СОГЛАСОВАНО:
Директор МОАУ «Классическая
гимназия № 2» г. Тынды
И.С. Пилипосян
25.01.2022 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ДИЗАЙН В MS POWERPOINT»**

реализуемая в форме сетевого взаимодействия

Направленность: техническая

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации: 4 месяца (34 часа)

Составители (разработчики):

Хамедова Елена Игоревна
педагог дополнительного образования

г. Тында, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел №1 Комплекс основных характеристик программы:	3
Пояснительная записка.....	3
1.2 Цель и задачи программы.....	7
1.3 Содержание программы.....	8
1.4 Планируемые результаты.....	10
Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий:	11
2.1 Календарный учебный график.....	11
2.2 Условия реализации программы.....	12
2.3 Формы аттестации.....	12
2.4 Оценочные материалы.....	13
2.5 Методические материалы.....	27
2.6 Список литературы.....	29
Приложение №1.....	32
Приложение № 2.....	35

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы.

1.1. Пояснительная записка

В современном обществе совершенствуются и распространяются информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), которые используются для обеспечения качественного учебного процесса. Сегодня каждому обучающемуся необходимо владеть навыками в области ИКТ, а также применять их, используя для этого современные средства и методы, опираясь на современные образовательные технологии, которые должны включать как информационные, так и цифровые образовательные ресурсы.

Предлагаемая образовательная программа ориентирована на помощь ученику в повышении качества учебного процесса за счет эффективного использования информационных технологий на этапах подготовки к урокам и позволит повысить свою производительность в соответствии с передовыми технологиями, а также будет способствовать развитию творческой активности при обучении.

В процессе обучения по программе ученики познакомятся с основными инструментами приложения MS PowerPoint. Освоят основные приемы создания презентации. При обучении используются видео примеры и практические задания.

Программа «Дизайн в MS PowerPoint» имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная программа «Дизайн в MS PowerPoint» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ (ред. от 31.07.2020) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.09.2020);
- Паспорт национального проекта «Образование» (утверждён президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 №16);
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» (утверждена постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 №1642 (ред. от 22.02.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»);
- Стратегия развития и воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»);
- Профессиональный стандарт «Педагог (педагогическая деятельность в дошкольном, начальном общем, основном общем, среднем общем образовании) (воспитатель, учитель)» (ред. от 16.06.2019);

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 5 мая 2018г. №298н);
- Приказ Минобрнауки России от 05.08.2020 № 882, Минпросвещения России от 05.08.2020 № 391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме Минпросвещения России от 28.08.2019;
- Методические рекомендации по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум» на базе общеобразовательных организаций (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. №Р-4);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-5);
- Методические рекомендации по созданию и функционированию в общеобразовательных организациях, расположенных в сельской местности и малых городах, центров образования естественно-научной и технологической направленностей («Точка роста») (утверждены распоряжением Министерства просвещения Российской Федерации от 12 января 2021 г. № Р-6).

Актуальность программы состоит в том, что программа направлена на выработку устойчивых навыков использования компьютерных технологий при проектной деятельности, развивая исследовательские и творческие способности обучающихся. В результате изучения программы MS PowerPoint обучающиеся смогут информативно и красочно оформить свой проект, а также доклад или любое выступление на уроке или конференции, что будет способствовать повышению мотивации обучения, совершенствованию практических навыков работы за компьютером. В последнее время стало актуально использовать презентацию и школьникам, и взрослым в любых сферах деятельности

Новизна программы дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Дизайн в MS PowerPoint» – это реализация её в сетевой форме, это новый опыт для образовательных учреждений города Тынды. Это – интеграция дополнительного и общего образования в рамках реализации национального проекта «Успех каждого ребёнка». Курс включает в себя практическое освоение техники создания мультимедийных

презентаций в которой каждый учащийся создает лично значимую для него образовательную продукцию – сначала простейшие слайды, затем целостные презентации.

Отличительная особенность данной программы является то, что она построена на обучении в процессе практики. Простота в построении модели в сочетании с большими конструктивными возможностями конструктора позволяют детям в конце занятия увидеть сделанную своими руками модель, которая выполняет поставленную задачу.

Уже на начальной стадии приобщения к процессу творчества, при репродуктивном конструировании (по готовым инструкциям и схемам) и сборке робота по образцу и подобию существующих, обучающиеся приобретают для себя немало новых научных и технических знаний.

В поиске решения технических задач претворяются в жизнь основные ступени творческого мышления. Это прежде всего концентрация имеющихся знаний и опыта, отбор и анализ фактов, их сопоставление и обобщение, мысленное построение новых образов, установление их сходства и различия с существующими реальными объектами.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что содержание программы, формы, методы и технологии обучения способствуют не только наиболее эффективному решению комплекса обучающих, развивающих, воспитательных задач, достижению поставленной цели, но и формированию критического и креативного мышления, коммуникативных навыков и навыков работы в команде, пробуждается интерес к изучению новых компьютерных технологий, вырабатывается интерес к новой практической самостоятельной деятельности.

Адресат программы – обучающиеся в возрасте 11 - 13 лет.

Возрастные особенности обучающихся: Программа разработана для обучающихся 11 – 13 лет. Этот возраст называют подростковым. Главная особенность подросткового периода – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития личности: стремление выразить себя, желание утвердить свою самостоятельность, независимость, личную автономию. В это время у ребенка происходит формирование своей индивидуальной личностной позиции. В общении формируются и развиваются коммуникативные способности (умение вступать в контакт, расположение и взаимопонимание). Особым образом происходит присоединение и развития творческих способностей, поэтому это время становится выражением своего «Я» и временем активного познания и понимания. Поэтому в программу включены разделы, которые позволили бы обучающимся выразить себя, применить и продемонстрировать свои творческие способности (решение творческих заданий, которые содержат следующие формулировки:

- представьте, что...; - изобретите...;

- предложите гипотезу...; - придумайте...);

Этот возраст – самый благоприятный для технического развития. Он является наиболее интересным в процессе становления и развития личности. Именно в этот период подросток входит в противоречивую, часто плохо понимаемую жизнь взрослых, он как бы стоит на ее пороге, и именно от того, какие на данном этапе он приобретет навыки и умения, зависят его дальнейшие шаги. Результатом участия в программе должно стать увеличение шансов каждого быть успешным в избранной им сфере деятельности и жизни.

Сроки реализации: общая продолжительность программы составляет 34 часа. Занятия проводятся в группах до 15 человек, продолжительность занятия не более 40 минут.

Уровень освоения: программа является общеразвивающей (стартовый (ознакомительный) уровень).

Форма обучения: очная.

Формы обучения и виды занятий: сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Основной вид занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики.

В качестве основной формы организации учебных занятий используется выполнение учащимися практических работ за компьютером (компьютерный практикум). Роль педагога состоит в небольшом по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения ими практической работы.

Методика обучения

В работе по данной программе наиболее эффективным будет использование проблемных методов обучения. Обучающимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

В результате работы по программе у обучающихся развиваются коммуникативные навыки, средства эмоционального самовыражения и проблемность мышления. Учащиеся должны научиться работать за компьютером с программой PowerPoint, излагать свои мысли в устной и письменной форме, уметь выслушивать других и отстаивать свою точку зрения, уметь применять на практике приобретенные знания, в том числе разрабатывать алгоритмы создания проектов, уметь работать в коллективе и самое главное – стремиться к саморазвитию, уметь применять полученные знания и навыки из других учебных предметов. А также в качестве планируемого результата может быть успешное выступление учащихся на конференциях и конкурсах.

Форма организации деятельности: групповая, при реализации программы с применением дистанционных технологий – персональная, материалы курса будут размещены в виртуальной обучающей среде.

Программа основана на следующих принципах: доступности, наглядности, системности, последовательности.

Наполняемость учебных групп: 12 - 15 человек.

Социальные партнёры программы:

1. МОБУ Лицей № 8 г. Тынды

1.2 Цель и задачи программы

Цель: получение обучающимися знаний, для наиболее эффективного использования возможностей Microsoft PowerPoint при подготовке к урокам, проектам и пр.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Основные задачи программы:

обучающие:

- познакомить обучающихся с технологиями создания различного рода презентаций в Microsoft Office PowerPoint;

- научить наряду с презентациями создавать в PowerPoint гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры;

- создать условия для приобретения детьми практических навыков по созданию проектов;

- формировать умение объективно оценивать процесс и результат проектирования;

развивающие:

- развивать умения работать в группе, эффективно взаимодействовать со сверстниками в процессе создания совместного продукта;

- развивать умение самостоятельно приобретать и применять знания, находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятиях;

- развивать способность свободно и грамотно излагать свои мысли, используя богатство русского языка, умение выступать перед аудиторией сверстников с небольшими сообщениями, докладом;

воспитательные:

- воспитывать потребность в самопознании и саморазвитии, чувство коллективизма;

- формировать мотивацию к творческому труду, работе на конечный результат.

1.3 Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование модулей/тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство с приложением MS PowerPoint	4	2	2	Практическая работа
2	Темы в PowerPoint	2	1	1	Практическая работа
3	Работа с таблицами в PowerPoint	4	1	3	Практическая работа
4	Работа с рисунками и фигурами	4	1	3	Практическая работа
5	Работа со звуком и видео	4	1	3	Практическая работа
6	Триггеры и их использование	4	2	2	Практическая работа
7	Использование готовых макросов	4	2	2	Практическая работа
8	Создание итоговой работы	4	0	4	Практическая работа
9	Защита итоговой работы	4	0	4	Защита итоговой работы
	ИТОГО	34	10	24	

Содержание учебного плана

Тема 1. Знакомство с приложением MS PowerPoint (4 часа)

Теория. Знакомство с приложением MS PowerPoint 2016. Основы работы с интерфейсом приложения PowerPoint 2016. Стартовое окно программы. Лента инструментов. Панель быстрого доступа. Строка состояния. Вкладка «Файл». Режимы просмотра презентации. Навигация в приложении PowerPoint 2016. Варианты перемещения между слайдами. Варианты перемещения между презентациями. Работа с окнами в PowerPoint. Создание презентаций. Добавление, удаление и организация слайдов. Добавление новых слайдов в презентацию. Дублирование и удаление выбранных слайдов. Использование слайдов из другой презентации. Перемещение слайдов. Разделы в презентации. Сохранение презентации. Экспорт презентации в структуру. Выход из приложения PowerPoint.

Работа с текстом в приложении MS PowerPoint 2016. Ввод и редактирование текста. Создание и изменение текстовых полей. Основы форматирования текста.

Изменение стиля шрифта. Форматирование абзацев. Мини-панель инструментов. Настройка табуляции. Формат по образцу. Списки. Вставка символов. Поиск и замена текста и шрифтов. Добавление надписей. Форматирование надписей. Вставка и изменение

декоративного текста WordArt. Проверка правописания. Интеллектуальный поиск. Выбор языка правописания и перевод слов

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 2. Темы в PowerPoint (2 часа)

Теория. Форматирование презентации с помощью тем. Применение темы и варианта темы к презентации. Применение другой схемы цветов темы. Изменение шрифтов и эффектов темы. Создание цветов и шрифтов темы. Фон слайда. Настройка фона слайда. Понятие макета слайдов. Стандартные макеты. Изменение макета слайда. Добавление колонтитулов на слайды. Понятие образец слайдов. Редактирование макета образец слайдов. Редактирование макета слайда. Создание макета слайда. Изменение форматирования темы в режиме образца и ее сохранение. Сохранение измененной темы

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы.

Тема 3. Работа с таблицами в PowerPoint (4 часа)

Теория. 1. Работа с таблицами в PowerPoint. Вставка уравнений. Вставка таблицы. Перемещение по таблице. Изменение макета таблицы. Добавление строк и столбцов. Удаление строк и столбцов. Перемещение строк и столбцов. Изменение размеров строк и столбцов. Изменение выравнивания и ориентации текста в таблице. Объединение и разделение ячеек. Форматирование таблиц. Применение стиля таблицы. Дополнительные параметры стилей таблиц. Управление границами в таблице. Заливка цветом в таблице. Упорядочивание таблицы с другими объектами. Импорт таблиц Excel. Импорт других объектов.

Работа с графическими схемами SmartArt и диаграммами. Графические схемы SmartArt. Вставка и форматирование схемы SmartArt. Преобразование рисунка SmartArt в текст. Преобразование рисунка SmartArt в фигуры. Преобразование текста в рисунок SmartArt. Диаграммы в PowerPoint. Вставка диаграммы. Изменение размеров и перемещение диаграммы. Работа с диаграммами в PowerPoint. Форматирование диаграмм. Дополнительные параметры форматирования диаграмм. Форматирование текстовых элементов. Форматирование рядов данных (серий данных). Форматирование легенды. Создание примечаний в PowerPoint. Создание рукописных записей.

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 4. Работа с рисунками и фигурами (4 часа)

Теория. Работа с рисунками и фигурами. Форматы графических файлов. Создание снимка экрана. Создание фотоальбома. Вставка и изменение рисунков. Удаление фона рисунка. Сжатие рисунков. Форматирование рисунка. Обрезка рисунка. Боковая панель

«Формат рисунка». Сохранение слайда PowerPoint как рисунка. Вставка и изменение фигур. Выравнивание и упорядочение рисунков. Управляющие кнопки. Создание гиперссылок

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 5. Работа со звуком и видео (4 часа)

Теория. Работа со звуком и видео. Добавление звука на слайды презентации. Вставка звука на слайды презентации с компьютера. Вставка звуковых заметок на слайды презентации. Добавление звуковой заметки к отдельному слайду презентации. Запись звукового сопровождения для всей презентации. Настройка и редактирование звукового файла. Добавление и редактирование видео. Добавление видеофайла с компьютера. Добавление видеофайлов из Интернета. Редактирование видеофайлов. Настройка видеofilьмов. Добавление и редактирование записи экрана.

Переходы между слайдами и анимация объектов слайда. Добавление переходов между слайдами. Удаление переходов между слайдами. Настройка параметров для переходов между слайдами. Добавление эффектов анимации к объектам слайдов. Настройка параметров эффектов анимации объектов слайдов. Анимация отдельных ячеек, строк или столбцов таблицы. Анимация диаграмм. Добавление эффектов анимации к образцам слайдов. Добавление эффектов анимации к макетам слайдов

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 6. Триггеры и их использование (4 часа)

Теория. Понятие триггера. Примеры использования

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 7. Использование готовых макросов (4 часа)

Теория. Использование готового макроса DragAndDrop. Элементы управления вкладки «Разработчик». Заметки к слайдам презентации. Подготовка презентации к показу. Просмотр и настройка презентации к показу. Создание самовыполняющейся презентации. Экспорт презентации. Команда «Упаковать презентацию для компакт-диска». Команда «Создать видео».

Практика. Практическое освоение PowerPoint в соответствии с содержанием темы

Тема 8. Создание итоговой работы (4 часа)

Практика. Разработка сценария итоговой работы. Подбор материала. Создание итоговой работы

Тема 9. Защита итоговой работы (4 часа)

Практика. Защита выпускной работы.

1.4 Планируемые результаты

Освоение содержания рабочей программы «Дизайн в MS PowerPoint» обеспечивает достижение обучающимися следующих результатов:

Предметные:

- знание правил безопасности и работы за компьютером, интерфейса и возможности программы MS PowerPoint, алгоритма создания презентации;
- умение создавать мультимедиа презентации, интерактивные игры и открытки, баннеры, гиф-анимацию, видеоролики в программе MS PowerPoint, пользоваться изученной терминологией.

Метапредметные:

- развитие умения продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, развитие способности и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;
- повышение уровня развития владения языковыми средствами ;
- умение ясно, логично и точно излагать свою точку зрения, использовать адекватные языковые средства.

Личностные:

- повышение уровня мотивации к творческому труду;
- сформированность потребности в самопознании и саморазвитии, чувства коллективизма.

Раздел №2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график (приложение 1)

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» № 28 от 28.09.2020 (СП 2.4.43648 -20, пункт 3.6.2.)

Начало обучения – 01.02.2022г.

Окончание обучения – 31.05.2022г.

Срок обучения	4 месяца
Начало учебного года	01.02.2022г.
Окончание учебного года	31.05.2022г.
Количество учебных недель	17 недель
Количество часов за весь период обучения	34 часа
Продолжительность занятия (академический час)	40 мин
Периодичность занятий	1 раз в неделю по 2 часа

Промежуточная аттестация	17.03.2022г. – 23.03.2022г.
Итоговая аттестация	25.05.2022г. – 31.05.2022г.
Режим занятий	в соответствии с расписанием

2.2 Условия реализации программы

Материально-технические условия

МОБУ Лицей № 8 г. Тынды (Центр образования цифрового и гуманитарного профиля «Точка роста»), МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тынды («Точка роста»)

Образовательная деятельность проводится в помещении с хорошим освещением и вентиляцией. Для образовательной деятельности необходимы следующие средства:

- оборудованный учебный кабинет (стол для педагога, столы для обучающихся, стулья, стенды).
- технические средства обучения (компьютеры, интерактивная доска, экран, принтер).
- компьютеры с установленной программой MS PowerPoint

Информационное обеспечение:

1. <https://dribbble.com/shots> Дизайн, стили, библиотека по дизайну, работы профессиональных дизайнеров.
2. www.rosdesign.com Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна
3. www.kak.ru Журнал о графическом дизайне
4. https://spravochnick.ru/informatika/bazovye_znaniya_o_graficheskikh_redaktorah/ - Уроки в графических редакторах
5. <https://inkscape.paint-net.ru/?id=3> - Практические работы с описанием в графическом редакторе Inkscape.
6. <https://www.behance.net/> Портфолио профессиональных дизайнеров, вдохновение, красивые фотографии.
7. <https://www.flaticon.com/> База векторной графики для работы со слайдами.

Кадровое обеспечение:

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (с элементами сетевого взаимодействия) «Дизайн в MS PowerPoint» осуществляют педагоги ЦЦОД «IT- куб» г. Тынды с высшим образованием первой и высшей квалификационной категорией.

2.3 Формы аттестации

Педагогический контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в несколько этапов и предусматривает несколько уровней.

Входной контроль

Входной контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится на каждом занятии с целью выявления правильности применения теоретических знаний на практике. Текущий контроль может быть реализован посредством следующих форм: наблюдение, индивидуальные беседы, тестирование, творческие работы, проблемные (ситуативные) задачи, практические работы и т. д. Комплексное применение различных форм позволяет своевременно оценить, насколько освоен учащимися изучаемый материал, и при необходимости скорректировать дальнейшую реализацию программы.

Итоговый контроль

Итоговый контроль проводится по сумме показателей за всё время обучения, а также предусматривает выполнение комплексной работы, проекта, проходит в рамках процедуры итоговой аттестации.

2.4 Оценочные материалы

Аттестация проводится в форме зачета в виде: мини-соревнований, защиты проекта. Она предусматривает теоретическую и практическую подготовку обучающихся в соответствии с требованиями дополнительной общеразвивающей программы. По итогам аттестации определяется уровень освоения программы (зачет/незачет) и в журнал учета рабочего времени педагога дополнительного образования заносятся результаты по каждому этапу обучения.

ВХОДНОЙ КОНТРОЛЬ

Срок проведения: февраль

Цель: исследование имеющихся навыков и умений у учащихся.

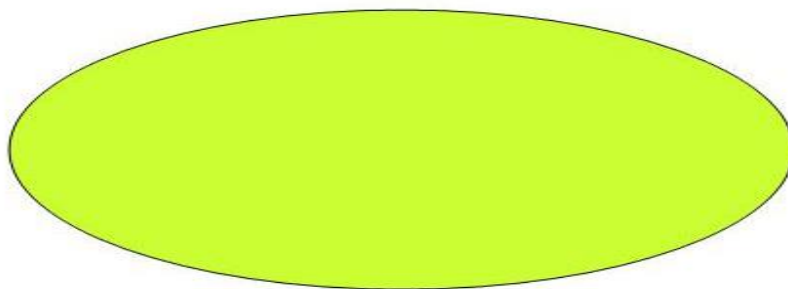
Форма проведения: тест.

Характеристика теста креативности Э.П. Торренса

Автор методики — Элис Пол Торренс, известный американский психолог, посвятивший жизнь исследованию творческого мышления и внёсший большой вклад в теоретическое и практическое изучение умственных процессов. В качестве педагога он много лет работал с одарёнными детьми. Тесты составлялись для выявления скрытых творческих способностей, а также с целью разработки коррекционных программ обучения, акцент в которых делался на индивидуальном подходе к каждому из учащихся. В полной мере осознавая всю сложность оценки креативного потенциала, который не может быть измерен в количественных показателях (в отличие от уровня интеллекта), Торренс тем не менее стремился создать надёжную методику для его изучения. Результаты диагностики обладают высокой степенью надёжности, так как методика была разработана по итогам длительных исследований, проведённых на большом количестве испытуемых. Тест творческого мышления Торренса предназначен для детей старшего дошкольного (5–6 лет) и школьного возраста (от 7 до 18 лет). Он состоит из 3 частей:

1.«Нарисуй картинку».

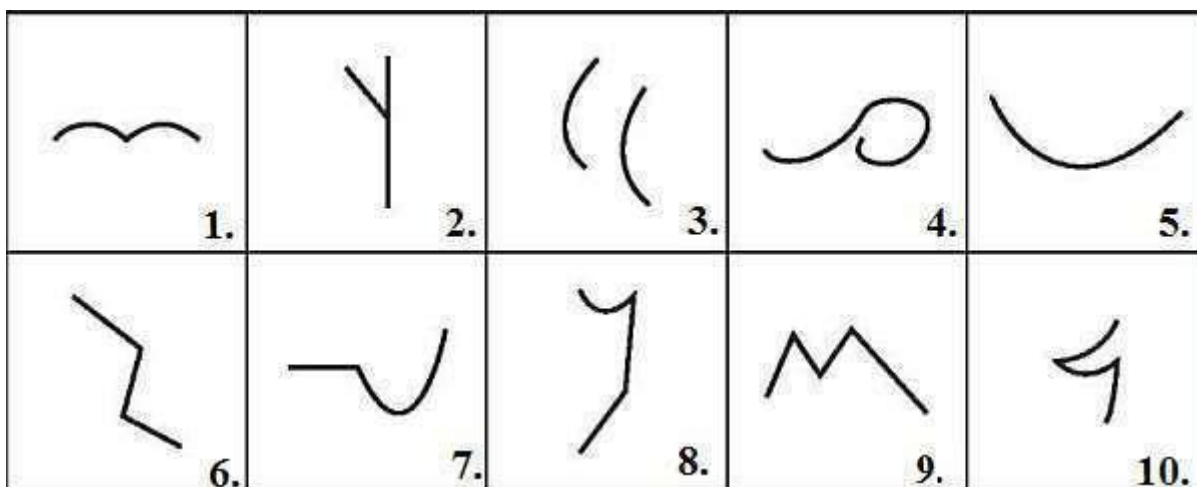
Испытуемому предлагается стимульный материал в виде овала, вырезанного из цветной бумаги (цвет экспериментатор выбирает самостоятельно, размер — с куриное яйцо). Приложив фигуру к листу чистой бумаги, ребёнок должен нарисовать законченную картинку, включающую в себя исходный элемент, и дать ей название.



Первый субтест предполагает работу испытуемого с простым овалом

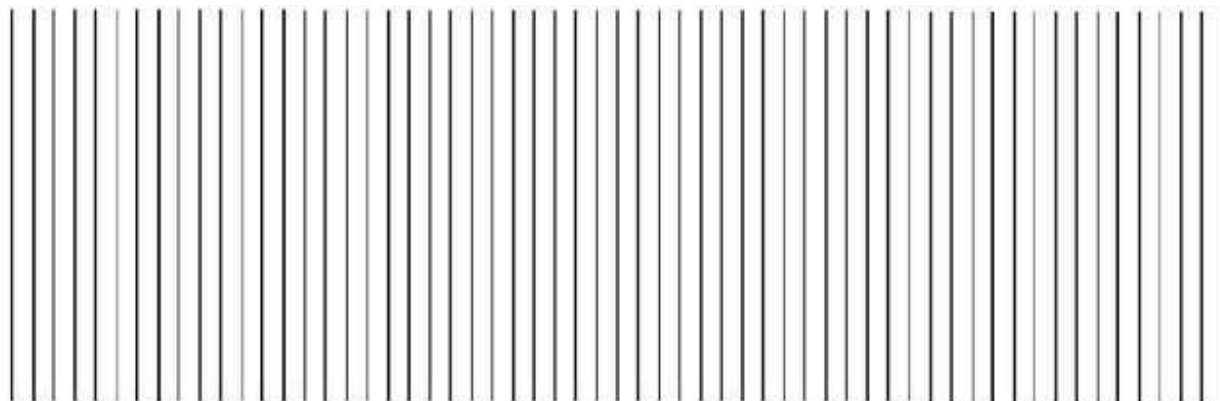
2. «Закончи рисунок» является наиболее распространённым из приведённых субтестов и может использоваться в качестве сокращённого варианта диагностики креативности Торренса. Суть его довольно проста: тестируемому предлагается набор

фигур, которые он должен завершить таким образом, чтобы из каждой получилась осмысленная картинка. Испытуемому также требуется сопроводить каждый ответ письменным комментарием того, что он изобразил, чтобы экспериментатор мог верно оценить результат.



Второй субтест — набор фигур, которые дети должны завершить, превратив каждую в рисунок.

3.«Повторяющиеся линии». Тестируемым предлагается изображение 30 пар параллельных прямых. На основе каждой ребёнку нужно создать уникальный рисунок, который бы включал в себя исходные элементы.



На основе каждой пары линий тестируемый должен придумать рисунок в рамках третьего субтеста .

Процедура проведения диагностики творческого мышления.

Рекомендуется проводить тест в небольших группах — от 5 до 10 человек. (можно индивидуально).

Причём чем младше участники, тем меньше их должно быть в объединении. Испытуемому полагается сидеть за столом одному или с помощником экспериментатора, который пояснит задание или подпишет рисунок в том случае, если ребёнок недостаточно

хорошо и быстро это делает сам. Для детей дошкольного возраста тест лучше организовывать в индивидуальном порядке.

Для получения объективных результатов тестирование не должно включать в себя элемент соревнования или подразумевать наличие «правильных» ответов. **Напротив — исследованию полагается проходить в расслабленной и спокойной обстановке, в которой дети смогут раскрыть свой потенциал без страха получить плохую оценку.** Лучше всего, если экспериментатор преподнесёт задания в игровой форме. Сделать это будет не так сложно, поскольку тесты изначально предназначались для детей старшего дошкольного и школьного возраста, поэтому автор старался сделать их небанальными, чтобы заинтересовать тестируемых. Рекомендации к подготовке детей к предстоящей работе включают в себя фразы вроде: **«Ребята! Я уверен(а), что вам понравится предстоящая игра. Это поможет и нам понять, как вы умеете придумывать новое и решать разные вопросы. Вам потребуется подключить всю вашу фантазию и умение думать».**

Оптимальное количество испытуемых — не более 5–10 человек

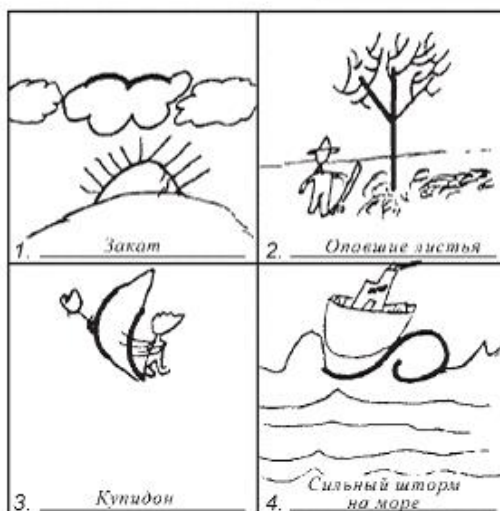
Для выполнения заданий участникам тестирования нужна бумага, карандаши и ручки. Лучше убрать со стола все лишние предметы, которые могут отвлекать детей. Испытуемым также предоставляются листы со стимульным материалом. Во избежание путаницы следует обратить внимание детей на то, что бланки необходимо подписать. Рекомендуется предварять выполнение теста примерно таким вступлением: «Перед вами незаконченные фигуры. Если дорисовать к ним что-то, у вас получатся интересные картинки и истории. Это вам нужно сделать за 10 минут. Постарайтесь выдумать такой предмет или сюжет, который больше никто не нарисует. Придумайте ещё и необычное название для каждого изображения».

В отдельных источниках говорится, что не следует ограничивать детей по времени, так как это может помешать гармоничному протеканию творческого процесса. В оригинальном же описании теста указывается, что на выполнение каждого субтеста отводится 10 минут, поэтому экспериментатору понадобится секундомер. Если участники обеспокоены по этому поводу, то следует предупредить их, чтобы не волновались и работали в своём ритме: «Вы работаете с разной скоростью. Кто-то успевает сделать всё очень быстро, а затем возвращается к заданиям и доделывает. Другие рисуют понемногу, но из каждой картинке делают сложные и интересные истории. Поступайте, как вам удобнее».

Экспериментатору следует обязательно поинтересоваться, не возникло ли вопросов. В случае замешательства понадобится повторить инструкцию простым и доступным языком с учётом возраста испытуемых. Но ни в коем случае нельзя предоставлять примеры выполнения теста, поскольку это может привести к снижению оригинальности работ.

По окончании тестирования организатору нужно проследить, чтобы к каждому рисунку был дан соответствующий комментарий. Если ребёнок забыл подписать какое-либо изображение, экспериментатору или его помощникам стоит сразу же выяснить ответы и подписать стимулы самостоятельно. В противном случае могут возникнуть сложности с интерпретацией результатов. Именно поэтому ассистентов должно быть достаточно, чтобы охватить всю группу испытуемых.

Тест креативности Торренса можно проводить повторно для оценки развития творческих способностей. Рекомендуется использовать при этом следующие пояснения: «Мы хотим понять, как изменились ваши умения придумывать новое и решать проблемы. Люди измеряют рост и вес регулярно, чтобы узнать, насколько выросли и поправились. Мы делаем почти то же самое, но только с целью исследования ваших способностей. Постарайтесь проявить себя как можно лучше». Сравнивая результаты тестов, можно отследить динамику развития креативности ребёнка на протяжении всего периода обучения в объединении.



Результат ребёнка обязательно должен включать не только дополненные фигуры, но и описания к ним.

Обработка и интерпретация результатов

Приступая к интерпретации, следует прежде всего оценить соответствие результатов заданию. Ответ признаётся неадекватным в случае, если:

- не был использован предложенный элемент;
- рисунок тестируемого представляет с собой неопределённую абстракцию;
- название картинке бессмысленное, не связанное с изображением;
- та или иная иллюстрация копирует один из предыдущих ответов.

Беглость

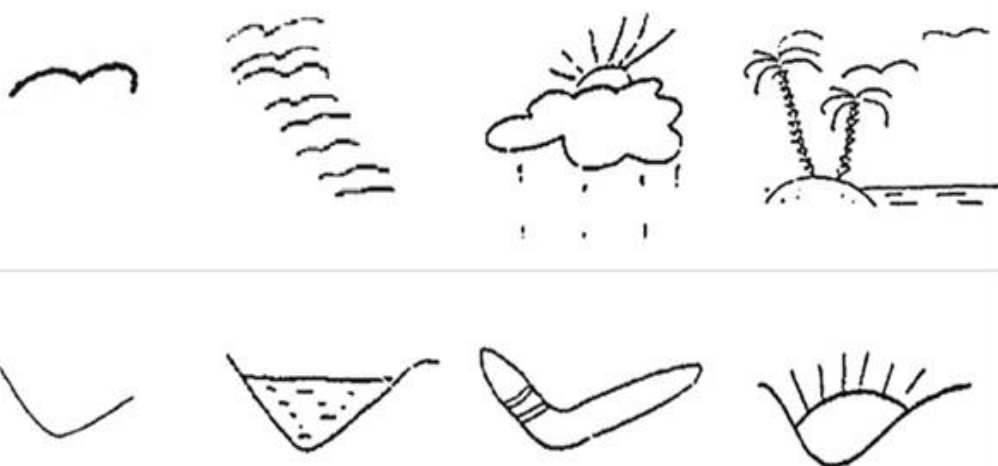
Беглость(продуктивность) оценивается подсчётом завершённых заданий: тестируемому начисляется по 1 баллу за каждое. Следует отметить, что этот критерий не является прямой оценкой творческого мышления. Он используется лишь в качестве ориентира для других параметров.

Оригинальность

Все результаты, которые были признаны адекватными, следует проанализировать по предложенной составителем теста шкале: баллы за оригинальность начисляются за статистически наиболее частые ответы на задания, заслуживающие 0 или 1 балла, редко встречающиеся и необычные варианты оцениваются 2 очками.

Этот показатель является наиболее значимым. **Высокие результаты по шкале оригинальности говорят о способности испытуемого находить нестандартные решения, отличные от общепринятых и банальных.**

Рассматриваемый показатель можно анализировать в соотношении с беглостью: для этого полученные за оригинальность баллы следует разделить на количество завершённых заданий и умножить на 100%.



Ответы тестируемого сверяются со списками, чтобы понять, какие оригинальные, а какие — не очень.

Примерные ответы с низкой оригинальностью:

Овал: 0 баллов: рыба, туча, облако, цветок, яйцо, звери (целиком, туловище, морда), озеро, лицо или фигура человека.

Стимул №1:

0 баллов: абстрактный узор, лицо, голова человека, очки, птица (летающая), чайка.

1 балл: брови, глаза человека, волна, море, животное (морда), кот, кошка, облачко, туча, сверхъестественные существа, сердце («любовь»), собака, сова, цветок, человек, мужчина, яблоко.

Стимул №2:

0 баллов: абстрактный узор, дерево и его детали, рогатка, цветок.

1 балл: буква (Ж, У и другие), дом, строение, знак, символ, указатель, птица, следы, ноги, цифра, человек.

Стимул №3:

0 баллов: абстрактный узор, звуковые и радиоволны, лицо человек, парусный корабль, лодка, фрукты, ягоды.

1 балл: ветер, облака, дождь, воздушные шарики, дерево и его детали, дорога, мост, животное или его морда, карусели, качели, колёса, лук и стрелы, луна, рыба, санки, цветы.

Стимул №4:

0 баллов: абстрактный узор, волна, море, вопросительный знак, змея, лицо человека, хвост животного, хобот слона.

1 балл: кот, кошка, кресло, стул, ложка, половник, мышь, насекомое, гусеница, червяк, очки, птица (гусь, лебедь), ракушка, сверхъестественные существа, трубка для курения, цветок.

Стимул №5:

0 баллов: абстрактный узор, блюдо, ваза, чаша, корабль, лодка, лицо человека, зонт.

1 балл: водоём, озеро, гриб, губы, подбородок, корзина, таз, лимон, яблоко, лук (и стрелы), овраг, яма, рыба, яйцо.

Стимул №6:

0 баллов: абстрактный узор, лестница, ступен, лицо человека.

1 балл: гора, скала, ваза, дерево (ель), кофта, пиджак, платье, молния, гроза, человек (мужчина, женщина), цветок.

Стимул №7:

0 баллов: абстрактный узор, автомобиль, ключ, серп.

1 балл: гриб, ковш, черпак, линза, лупа, лицо человека, ложка, половник, молоток, очки, самокат, символ (серп и молот), теннисная ракетка.

Стимул №8:

0 баллов: абстрактный узор, девочка (женщина), человек — голова или тело.

1 балл: буква: у и другие, ваза, дерево, книга, майка, платье, ракета, сверхъестественные существа, цветок, щит.

Стимул №9:

0 баллов: абстрактный узор, горы, холмы, животное и его уши, буква М;

1 балл: верблюд, волк, кот, лиса, лицо человека и фигура, собака.

Стимул №10:

0 баллов: абстрактный узор, гусь, утка, дерево (ель), сучья, лицо человека, лиса.

1 балл: Буратино, девочка, птица, сверхъестественные существа, цифры, человек (фигура).

Параллельные линии:

0 баллов: книга, тетрадь, бытовая техника, гриб, дерево, дверь, дом, забор, карандаш, коробка, лицо или фигура человека, окно, мебель, посуда, ракета, цифры.

Гибкость

Этот показатель позволяет оценить способность ребёнка переходить от одной стратегии к другой, уровень информированности и мотивации. Разнообразие идей и подходов у испытуемого выявляется количеством категорий, к которым могут быть отнесены его ответы (как рисунки, так и подписи к ним). Разделив это значение на показатель беглости и умножив его на 100%, можно получить индекс гибкости. Низкие

результаты говорят о негибкости мышления либо о недостаточном интересе к выполнению теста.

Возможные категории:

- Автомобиль: машина легковая, гоночная, грузовая, повозка, тележка, трактор.
- Ангелы и другие божественные существа, их детали, включая крылья.
- Аксессуары: браслет, корона, кошелёк, монокль, ожерелье, очки, шляпа.
- Бельевая верёвка, шнур.
- Буквы: одиночные или блоками, знаки препинания.
- Воздушные шары: одиночные или в гирлянде.
- Воздушный змей.
- Географические объекты: берег, волны, вулкан, гора, озеро, океан, пляж, река, утёс.
- Геометрические фигуры: квадрат, конус, круг, куб, прямоугольник, ромб, треугольник.
- Декоративная композиция: все виды абстрактных изображений, орнаменты, узоры.
- Дерево: все виды деревьев, в том числе новогодняя ель, пальма.
- Дорога и дорожные системы: дорога, дорожные знаки и указатели, мост, перекрёсток, эстакада.
- Животное, его голова или морда: бык, верблюд, змея, кошка, коза, лев, лошадь, лягушка, медведь, мышь, обезьяна, олень, свинья, слон, собака.
- Животное: следы.
- Звуковые волны: магнитофон, радиоволны, радиоприёмник, рация, камертон, телевизор.
- Зонтик.
- Игрушка: конь-качалка, кукла, кубик, марионетка.
- Инструменты: вилы, грабли, клещи, молоток, топор.
- Канцелярские и школьные принадлежности: бумага, обложка, папка, тетрадь.
- Книга: одна или стопка, газета, журнал.
- Колёса: колесо, обод, подшипник, шина, штурвал.
- Комната или части комнаты: пол, стена, угол.
- Контейнер: бак, бидон, бочка, ведро, консервная банка, кувшин, шляпная коробка, ящик.

- Корабль, лодка: каноэ, моторная лодка, катер, пароход, парусник. Коробка: коробок, пакет, подарок, свёрток.
- Космос: космонавт. Костёр, огонь.
- Крест: Красный крест, христианский крест, могила.
- Лестница: приставная, стремянка, трап. Летательный аппарат: бомбардировщик, планер, ракета, самолёт, спутник.
- Мебель: буфет, гардероб, кровать, кресло, парта, стол, стул, тахта.
- Механизмы и приборы: компьютер, линза, микроскоп, пресс, робот, шахтёрский молот.
- Музыка: арфа, барабан, гармонь, колокольчик, ноты, пианино, рояль, свисток, цимбалы.
- Мячи: баскетбольные, теннисные, бейсбольные, волейбольные, комочки грязи, снежки.
- Наземный транспорт — см. «Автомобиль», не вводить новую категорию.
- Насекомое: бабочка, блоха, богомол, гусеница, жук, клоп, муравей, муха, паук, пчела, светлячок, червяк.
- Небесные тела: Большая Медведица, Венера, затмение луны, звезда, луна, метеорит, комета, солнце.
- Облако, туча: разные виды и формы.
- Обувь: ботинки, валенки, сапоги, тапки, туфли.
- Одежда: брюки, кальсоны, кофта, мужская рубашка, пальто, пиджак, платье, халат, шорты, юбка.
- Оружие: винтовка, лук и стрелы, пулемёт, пушка, рогатка, щит. Отдых: велосипед, каток, ледяная горка, парашютная вышка, плавательная доска, роликовые коньки, санки, теннис.
- Пища: булка, кекс, конфета, леденец, лепёшка, мороженое, орехи, пирожное, сахар, тосты, хлеб.
- Погода: дождь, капли дождя, метель, радуга, солнечные лучи, ураган.
- Предметы домашнего обихода: ваза, вешалка, зубная щётка, кастрюля, ковш, кофеварка, метла, чашка, щётка.
- Птица: аист, журавль, индюк, курица, лебедь, павлин, пингвин, попугай, утка, фламинго, цыплёнок.
- Развлечения: певец, танцор, циркач.
- Растения: заросли, кустарник, трава.

- Рыба и морские животные: гуппи, золотая рыбка, кит, осьминог.
- Сверхъестественные (сказочные) существа: Аладдин, баба Яга, бес, вампир, ведьма, Геркулес, дьявол, монстр, привидение, фея, черт.
- Светильник: волшебный фонарь, лампа, свеча, уличный светильник, фонарь, электрическая лампа.
- Символ: значок, герб, знамя, флаг, ценник, чек, эмблема.
- Снеговик. Спорт: беговая дорожка, бейсбольная площадка, скачки, спортивная площадка, футбольные ворота.
- Строение: дом, дворец, здание, изба, конура, небоскрёб, отель, пагода, хижина, храм, церковь. Строение, его части: дверь, крыша, окно, пол, стена, труба.
- Строительный материал: доска, камень, кирпич, плита, труба.
- Тростник и изделия из него. Убежище, укрытие (не дом): навес, окоп, палатка, тент, шалаш.
- Фрукты: ананас, апельсин, банан, ваза с фруктами, вишня, грейпфрут, груша, лимон, яблоко.
- Цветок: маргаритка, кактус, подсолнух, роза, тюльпан. Цифры. одна или в блоке, математические знаки.
- Часы: будильник, песочные часы, секундомер, солнечные часы, таймер.
- Девочка, женщина, мальчик, монахиня, мужчина, определённая личность, старик.
- Части тела человека: брови, волосы, глаз, губы, кость, ноги, нос, рот, руки, сердце, ухо, язык.
- Яйцо: все виды, включая пасхальное, яичница.

Разработанность

Разработанность подразумевает степень детализации рисунка — наличие уточняющих элементов, штриховки, теней, разнообразие цветов. Дополнительный балл начисляется за:

- каждую существенную деталь общего ответа. При этом каждый класс деталей оценивается один раз и при повторении не учитывается (например, при густой листве засчитывается 1 балл за весь элемент, несмотря на количество прорисованных листиков);
- цвет, если его использование дополняет основной сюжет изображения;
- особую штриховку (но не за каждую линию, а за общую идею) — тени, объём, оттенки;

– каждую идею оформления (кроме чисто количественных повторений) рисунка, значимую с точки зрения сюжета. Например, одинаковые предметы иногда изображаются для создания ощущения пространства;

– поворот рисунка на 90 градусов и более, оригинальность ракурса (вид снизу или изнутри, например), выход изображения за рамки стимула;

– подробный заголовок.

Высокие показатели разработанности говорят об изобретательности и способности к конструктивной деятельности. Низкие характерны для детей со слабой мотивацией и успеваемостью.

Абстрактность названия

В тесте оцениваются не только рисунки участников, но и названия-пояснения, которые они им дают. Баллы за заголовки начисляются по следующей шкале:









0: очевидные названия, простые, констатирующие класс, к которому принадлежит нарисованный объект, состоящие из одного слова («Сад», «Горы», «Булочка» и так далее);

1: простые названия, описывающие конкретные свойства нарисованных объектов, которые выражают лишь то, что мы видим на рисунке, либо описывают то, что человек, животное или предмет делают на изображении, или из каких легко выводятся наименования класса, к которому относится объект («Мурка», «Летающая чайка», «Новогодняя ёлка», «Саяны», «Мальчик болеет» и прочие);

2: образные названия («Загадочная русалка», «SOS»), описывающие чувства, мысли («Давай поиграем», например);

3: абстрактные и философские заголовки, выражающие суть рисунка, его глубинный смысл («Мой отзвук», «Зачем выходить оттуда, куда ты вернёшься вечером» и подобные).

Пример расшифровки Представленный на картинке пример демонстрирует, как начисляются баллы в соответствии со шкалами. Первая цифра (слева направо) относится к номеру категории, вторая обозначает баллы, полученные за оригинальность, третья — очки за разработанность.

67—1—5	 Купидом	 Силоний шхорни на море.	33—0—7
36—1—6	 Сосуд с золотыми рыбками	 Панцик в 2-х классе	19—2—4
36—0—6	 открывающий дверь	 Человек	37—0—3
4—1—6	 кошка		

Каждый рисунок оценивается по трём параметрам: номер категории ответа, оригинальность и разработанность.

Подсчёт баллов и их анализ.

Все выставленные баллы суммируются и делятся на количество категорий, по которым оценивалась работа ребёнка (беглость, оригинальность и так далее). Результаты сверяются со следующей шкалой:

- 30 — плохо;
- 0—34 — меньше нормы;
- 35—39 — немного ниже нормы;
- 40—60 — норма;
- 61—65 — несколько лучше нормы;
- 66—70 — выше нормы; >70 — отлично.

Таблица: Средние значения показателей креативности у учащихся разных классов.

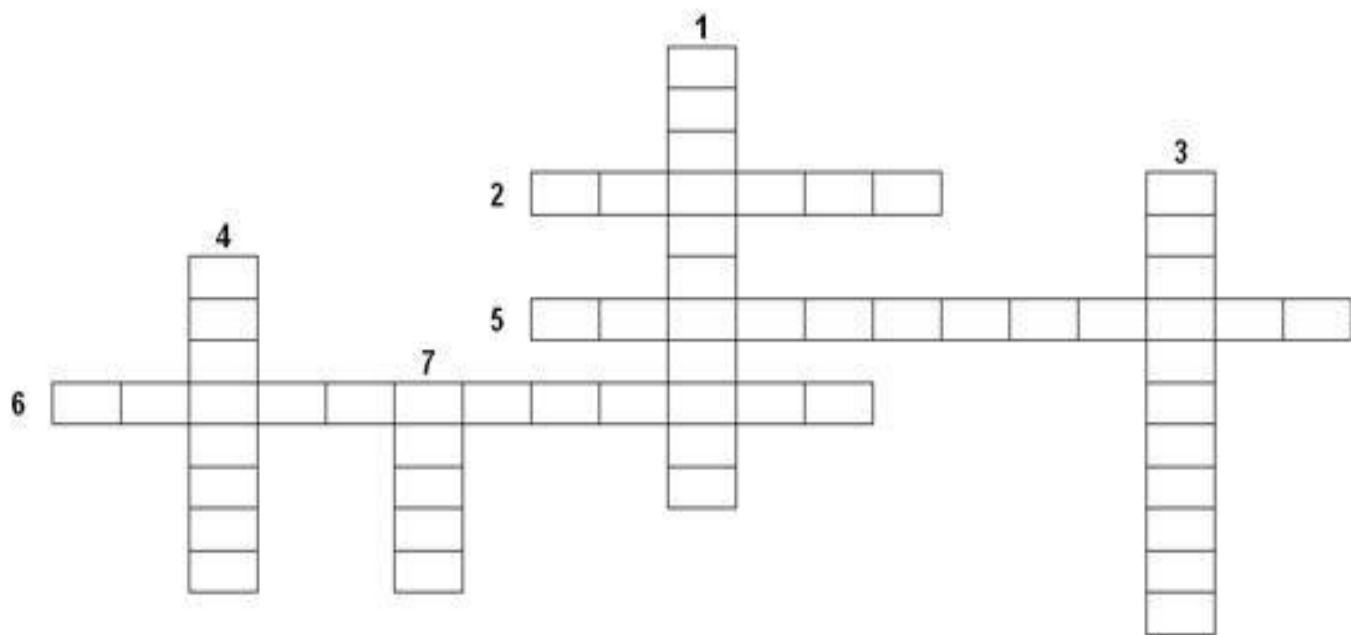
Классы	Беглость	Гибкость	Оригинальность	Разработанность
--------	----------	----------	----------------	-----------------

1 — 2	9,0	7,5	10,3	22,4
3 — 4	8,9	7,6	9,7	31,7
5 — 6	9,0	6,8	9,2	30,4
7 — 8	9,1	7,4	9,6	11,8
9	9,7	8,1	10,7	40,4
1 — 9	9,2	7,6	10,0	31,3

Сам Торренс утверждал, что для успеха во взрослой жизни одного только творческого потенциала недостаточно. Для полной реализации возможностей человеку также требуется наличие определённых умений и мотивации. Только при условии сочетания этих трёх составляющих можно рассчитывать на большие творческие достижения в дальнейшей жизни. Иными словами: мало иметь способности к креативности, их нужно развивать и стремиться применять смолоду.

Промежуточная аттестация

Разгадайте кроссворд.



Вопросы:	Ответы:
1. Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты	1. Презентация.
2. Определенный стиль оформления презентации	2. Дизайн
3. Один из режимов отображения слайдов	3. Сортировщик
4. Мультимедийный эффект	4. Анимация
5. Схема размещения структурных элементов на слайде	5. Авторазметка
6. Процесс показа презентации	6. Демонстрация
7. Отдельная электронная страница презентации	7. Слайд

Итоговая аттестация

Итоговая работа представляется обучающимися в виде мультимедийной презентации на выбранную тему.

Примерные темы мультимедийных презентаций

1. Виды транспорта
2. Виды спорта
3. Разнообразный мир животных
4. Здоровый образ жизни
5. В мире растений
6. Моя любимая сказка
7. Моя семья
8. Я и мои друзья
9. Правила дорожного движения
10. Мир моих увлечений

Требования к разработке презентации предоставляются ученику.

Оценивание итогового проекта осуществляется в соответствии с критериями:

Критерии оценки презентации

Критерии	Количество баллов	Самооценка	Оценка одноклассника	Оценка педагога
• Титульный слайд с заголовком	0-10			
• Минимальное количество – 12 слайдов	0-10			
• Использование дополнительных эффектов Power Point (смена слайдов, звук, графики)	0-10			
• Библиография	0-10			
• Использование эффектов анимации	0-10			
• Вставка диаграмм и таблиц	0-10			
• Вставка видео	0-10			
• Вставка звука	0-10			
• Вставка объектов SmartArt.	0-10			
• Вставка изображений	0-10			
Итого	100			

2.5 Методические материалы

Успех воспитания и обучения во многом зависит от того, какие формы, методы и приемы использует педагог, чтобы донести до учащихся определенное содержание, сформировать у них знания, умения, навыки, а также развивать творческие способности. Поэтому в детском объединении «Дизайн в MS PowerPoint» планируется проводить занятия в классической и нетрадиционной форме.

Основные формы работы с учащимися:

- занятия;
- творческая мастерская;
- обсуждения;
- самостоятельная работа на занятиях и дома;
- выставки работ, конкурсы, показательные выступления;
- местные и выездные соревнования различного уровня.

Достижение поставленных целей и задач программы осуществляется в процессе сотрудничества учащегося и педагога. На различных стадиях обучения ведущими становятся те или иные методы обучения:

- **Словесный.** К данным методам обучения относятся рассказ, беседы о разных техниках, используемых при изготовлении поделок, о народных умельцах, инструкции, которые применяются при работе, правила техники безопасности. В процессе их разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысливания активно его воспринимают и усваивают.

- **Наглядный.** Наглядные методы достаточно важны для обучаемых, имеющих визуальное восприятие окружающего мира. Подразделяются на иллюстрационные (плакаты, картинки, эскизы) и демонстрационные (презентации, выставки, просмотр журналов и т.д.). Показ образцов, выполненных с помощью различных технологий. Использование наглядных пособий.

- **Практический.** Практические методы обучения применяются в тесном сочетании со словесными и наглядными методами обучения, так как практической работе должно предшествовать пояснение материала педагогом. Данные методы помогают выявить эффективность и прочность усвоения умений и навыков (выполнение рисунков, зарисовок эскизов, составление схем, сборка поделок)

В процессе работы в детском объединении используются принципы:

- воспитывающего обучения (активность, сознательность);
- систематичности и последовательности;
- прочного усвоения знаний, умений, навыков;

- индивидуального подхода в обучении;
- фронтального подхода.

На занятиях регулярно применяются здоровьесберегающие технологии, это такие образовательные технологии, в которых системно используются приемы, методы организации образовательного процесса, не наносящего ущерба здоровью его участников.

В сочетании с традиционными средствами обучения, на занятиях используются информационно-коммуникационные технологии, что повысило эффективность обучения обучающихся, открыло новые резервы образовательного процесса.

Технология коллективного творческого воспитания — это продуманная система ключевых мероприятий, которые благодаря целенаправленной деятельности педагогов направлены на комплексное решение задач гармоничного развития личности.

Технология игрового обучения позволяет мне на занятиях активизировать деятельность учащихся, развивать у них воображение, расширяет кругозор, внимание, произвольную память, устную речь, умение сравнивать, сопоставлять.

Формы организации учебных занятий:

Формы организации детей на занятии: групповая, индивидуальная.

Формы проведения занятий: комбинированное занятие, конкурс, игра сюжетно-ролевая, открытое занятие, практическое занятие, творческая мастерская, беседа, выставка, конкурс, мастер-класс, наблюдение, праздник, практическое занятие, презентация, экскурсия.

Дидактический материал

Раздаточные материалы, инструкционные, технологические карты, задания, образцы изделий, схемы, слайды, презентации и т.п. находятся у педагога и могут быть предоставлены по требованию администрации.

2.6 Список литературы

Для успешной реализации программы разработаны и применяются следующие источники информации:

Список литературы для педагога:

1. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
2. Беда Г.В., Основы изобразительной грамоты. М. 1989.
3. Бесчастнов Н.П. Художественный язык орнамента: учебное пособие. Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2010.
4. Горлева Н.А. Первые шаги в мире искусства. М.1991.
5. Грамматика орнамента. Париж, «l'Aventurine», 2001.

6. Джоан Хансен, Цветы в акварели. Москва. - АСТ. Астрем, 2004.
7. Ковычева Е.И., Народная игрушка: учебно-методическое пособие, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2012 г.
8. Кошаев В.Б. Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы. Издательство: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2012.
9. Кубышева М.А. Реализация технологии деятельностного метода на уроках разной целевой направленности. М.: УМЦ «Школа 2000...», 2005
10. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011. - 301с.
11. Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн". -М.: Русское слово, 2010. - 232 с.
12. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. Графический дизайн. - М.: Русское слово, 2008. - 203 с.
13. Лучшие орнаменты и декоративные мотивы/ пер.с англ. Т.М. Котельниковой.- М.: АСТ:Астрель, 2008.-638,(2)с.: ил.- (Карманная библиотека)
14. Михайлов С.М. История дизайна. - М.: Союз дизайнеров России, 2006. -393 с
15. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. М. МЗ-Пресс. 2001
16. Серов С. Дан Райзингер. - М.: Альма Матер, 2008. - 230 с

Список литературы для родителей:

- 1 Аббасов И.Б. Основы графического дизайна. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
2. Бесчастнов Н.П. Художественный язык орнамента: учебное пособие. Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2010.
3. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011. - 301с.
4. Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн". -М.: Русское слово, 2010. - 232 с.

Список литературы для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Залогова Л. «Практикум по компьютерной графике». Москва. Лаборатория базовых знаний.2001 г.
3. Информатика. Учебник по базовому курсу .- М.: ООО «Издательство Лаборатория Базовых Знаний», 1998 г. – 464 с.: ил

4. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
5. Под ред. Семакина И.Г., Хеннера Е.К. «Информатика. Задачник-практикум т.1», 7-11 классы - Москва, Лаборатория базовых знаний, 2001 г
6. Под ред. Семакина И.Г., Хеннера Е.К. «Информатика. Задачник-практикум т.2» 7-11 классы- Москва, Лаборатория базовых знаний, 2001 г
7. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.: Эксмо, 2011г.
8. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.
9. Фролов М.И. Учимся на компьютере анимации. 2002
10. Фролов М.И. Учимся на компьютере рисовать. 2002
11. Ю.Шафрин «Основы компьютерной технологии», «Практикум по компьютерной технологии», 1998 г., Москва

Интернет ресурсы:

1. <https://why.esprezo.ru/do/templates> Шаблоны для создания презентаций PowerPoint, Keynote, Google Slides.
2. <https://templates.office.com/ru-ru/темы> Темы-Office.com
3. <https://www.powerpointbase.com/> Бесплатные шаблоны презентаций PowerPoint.
4. https://www.canva.com/ru_ru/prezentatsii/shablony/. Шаблоны для презентаций. Фоны, темы, дизайн слайдов. Canva

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Дизайн в MS PowerPoint»
реализуемая в форме сетевого взаимодействия
4 месяца обучения, 1 группы на 2021-2022 учебный год
педагог дополнительного образования
Хамедова Елена Игоревна

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	февраль	01	Беседа. Инструктаж по ТБ	2	Знакомство с приложением MS PowerPoint.	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Наблюдение, опрос
2	февраль	08	Беседа. Практическая работа	2	Работа с текстом в приложении MS PowerPoint	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
3	февраль	15	Беседа. Практическая работа	2	Темы в PowerPoint, макет слайдов и образец слайдов	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
4	февраль	22	Беседа. Практическая работа	2	Работа с таблицами в PowerPoint	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
5	март	01	Беседа. Практическая работа	2	Работа с графическими схемами SmartArt и диаграммами	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
6	март	15	Беседа. Практическая работа	2	Работа с рисунками и фигурами	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
7	март	22	Беседа. Практическая работа	2	Создание гиперссылок	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
8	март	29	Беседа. Практическая работа	2	Работа со звуком и видео	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
9	апрель	05	Беседа. Практическая работа	2	Переходы между слайдами и анимация объектов слайда	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
10	апрель	12	Беседа. Практическая работа	2	Триггеры и их использование	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, мини-выставка
11	апрель	19	Беседа. Практическая работа	2	Триггеры и их использование	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, практическая работа
12	апрель	26	Беседа. Практическая работа	2	Использование готовых макросов Подготовка презентации к показу	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, практическая работа
13	май	03	Беседа. Практическая работа	2	Использование готовых макросов Подготовка презентации к показу	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Опрос, практическая работа

14	май	10	Беседа. Практическая работа	2	Создание итоговой работы	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Практическая работа
15	май	17	Беседа. Практическая работа	2	Создание итоговой работы	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Практическая работа
16	май	24	Практическая работа	2	Защита итоговой работы	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Практическая работа
17	май	31	Практическая работа	2	Защита итоговой работы	МОБУ Лицей № 8 г. Тында («Точка роста»)	Выставка творческих работ
			Итого:	34			

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Дизайн в MS PowerPoint»
реализуемая в форме сетевого взаимодействия
3 месяца обучения, 1 группы на 2021-2022 учебный год
педагог дополнительного образования
Хамедова Елена Игоревна

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	март	04	Беседа. Инструктаж по ТБ	2	Знакомство с приложением MS PowerPoint.	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Наблюдение, опрос
2	март	11	Беседа. Практическая работа	2	Работа с текстом в приложении MS PowerPoint	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
3	март	18	Беседа. Практическая работа	2	Темы в PowerPoint, макет слайдов и образец слайдов	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
4	март	25	Беседа. Практическая работа	2	Работа с таблицами в PowerPoint. Работа с графическими схемами SmartArt и диаграммами	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
5	апрель	01	Беседа. Практическая работа	2	Работа с рисунками и фигурами	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
6	апрель	08	Беседа. Практическая работа	2	Создание гиперссылок. Работа со звуком и видео	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
7	апрель	15	Беседа. Практическая работа	2	Переходы между слайдами и анимация объектов слайда	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
8	апрель	22	Беседа. Практическая работа	2	Триггеры и их использование	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
9	апрель	29	Беседа. Практическая работа	2	Использование готовых макросов Подготовка презентации к показу	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, выполнение практических заданий
10	май	06	Беседа. Практическая работа	2	Использование готовых макросов Подготовка презентации к показу	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Опрос, мини-выставка
11	май	13	Беседа. Практическая работа	2	Создание итоговой работы	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында	Практическая работа

						(«Точка роста»)	
12	май	20	Беседа. Практическая работа	2	Создание итоговой работы	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Практическая работа
13	май	27	Беседа. Практическая работа	2	Защита итоговой работы	МОАУ «Классическая гимназия № 2» г. Тында («Точка роста»)	Выставка творческих работ
			Итого:	26			