

Комитет образования и молодёжной политики администрации  
муниципального района «Борзинский район»  
Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Дом творчества п.г.т. Шерловая Гора»

Рассмотрена и принята  
решением методического совета  
« 29 » августа 2025г.  
Протокол №1

УТВЕРЖДАЮ  
директор МУ ДО «ДТ  
п.г.т. Шерловая Гора»  
 М. Ю. Коченова  
от «01» сентября 2025 г.  
Приказ № 11

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Инфомульти»  
технической направленности

Возраст учащихся: 8-14  
Срок реализации: 2 год

Автор – составитель: Сарагашева Л.В.,  
педагог дополнительного образования.

п.г.т. Шерловая Гора

2023г.

## **Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **Пояснительная записка**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИнфоМульти» относится к технической направленности.

### **Новизна**

Программа «ИнфоМульти» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

### **Педагогическая целесообразность**

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Образовательная программа дополнительного образования «ИнфоМульти» предназначена для обучения в учреждениях дополнительного образования. Программа адресована учащимся, не имеющим начальной художественной подготовки.

Зрительный опыт ребенка начинает складываться ещё в дошкольном возрасте, ведь тогда начинается их приобщение к экранным искусствам: кино, телевидение, видео. Опыт этот складывается, как правило, под влиянием семьи, где ребенок воспитывается. Но проходят годы, а модель взаимодействия подрастающего поколения с кино не меняется. Кино по-прежнему остается лишь развлечением, всерьёз не воспринимаемым ни семьёй, ни школой. Если ребенка и приобщают к искусству, то, как правило, к музыке, изобразительному искусству, танцам. А вот кино остается не востребованным. Между тем перед экраном телевизора дети проводят большую часть своего свободного времени, что вызывает много нареканий и со стороны педагогов, и со стороны родителей.

Выход из подобной ситуации только один – надо использовать тот большой потенциал, которым обладают экранные искусства в художественном развитии и эстетическом воспитании детей.

Знакомство с жанрами кино помогает формированию навыков грамотного зрителя, дети учатся ориентироваться в выборе фильмов, понимать, чем они различаются, адекватно выстраивать свои зрительские ожидания.

**Актуальность программы.** В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными компьютерными

технологиями и экранным искусством. Актуальность данной программы, в том, что она позволяет средствами дополнительного образования формировать художественно-эстетический вкус учащихся, создаёт основу для образно-эмоционального восприятия экранных искусств.

**Отличительной особенностью программы является** то, что она не только прививает навыки и умение работать с графическими программами, но и способствует формированию эстетической культуры. Эта программа не даёт ребёнку «уйти в виртуальный мир», учит видеть красоту реального мира. Программа направлена на развитие познавательной активности, исследовательских, прикладных, конструкторских способностей учащихся, самостоятельности, любознательности, на дополнение и углубление общеобразовательных программ по искусству детей 8-14 лет и выявление одаренных детей с наклонностями в области технического творчества.

### **Адресат программы**

Особенности школьного возраста характеризуются тем, что в возрасте от 8 до 14 лет дети являются почти сформировавшимися личностями во всех сферах:

- самостоятельность – учащиеся чувствуют себя полноправными субъектами образовательного процесса, то есть участвуют в целеполагании своей деятельности;

- самоорганизация – педагог не учит, а помогает учиться, обуславливая необходимость обучения учащихся умения и навыками рационального учения.

- ответственность – развивает социальную зрелость личности;

- психологическое удовлетворение – подразумевает эмоциональное удовлетворение каждого ребенка и тем самым мотивации учения;

- развитие – ориентировка на зону ближайшего развития с учетом актуального уровня развития; развитие потребности в преодолении посильных трудностей.

### **Объём и сроки освоения программы.**

**Срок обучения по программе** – 2 года.

**Форма обучения:** очная, дистанционная.

Особенности организации образовательного процесса:

сформированные в группы учащиеся одного возраста, а также индивидуально; состав группы - постоянный.

Учебная группа состоит из 10-14 учащихся.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:**

Общекультурный (ознакомительный) уровень, недельная нагрузка 2 часа (72 часов в год).

Занятия проводятся 1 раза в неделю.

Базовый уровень, недельная нагрузка – 2 часа (72 часа в год).

Занятия проводятся 1 раза в неделю.

**Цель:** Развитие технических и творческих способностей детей в создании мультфильмов через занятия в детском объединении «Инфомульти».

### **Задачи:**

#### **Личностные задачи:**

- Обеспечивать духовно-нравственное, гражданско-патриотическое, трудовое воспитание учащихся.

- Создавать необходимые условия для личностного развития, укрепления

здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся.

**Метапредметные задачи:**

- Развивать творческое воображение и фантазию, композиционное мышление, художественный вкус.
- Воспитывать умственные и волевые качества, концентрацию внимания, логичность воображения.
- формировать навыки грамотного зрителя и создания собственного произведения на материале экранных искусств.

**Предметные задачи:**

- формировать практические умения и навыки работы на ПК;
- формировать знания об информационных технологиях и их применении;
- формировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

**Учебно-тематический план**

1-ый год обучения

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном классе и учреждении. Введение в курс: ознакомление с целями и содержанием курса.	2	0	2	Опрос
2	Изучение компьютера	2	8	10	Контрольная работа
3	Возможности интернета	2	6	8	Беседа
4	Microsoft Office	4	6	10	Контрольная работа
5	Программы для создания мультфильмов	4	14	18	Проверочная работа
6	Мультфильм с Power Point	4	20	24	Защита творческой работы
<b>Итого:</b>		<b>18</b>	<b>54</b>	<b>72</b>	

**Содержание программы**

1. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном кабинете и учреждении. Введение в курс: ознакомление с целями и содержанием курса.

Теория (1 час).

Форма контроля: Опрос «Правила поведения в компьютерном кабинете».

2. Изучение компьютера.

Теория (5 часов).

Изучение программ с помощью практических заданий.

Практика (10 часов).

Форма контроля: Контрольная работа «Слепой метод печати».

3. Возможности интернета.

Теория (3 часа).

Рассмотрение облачных хранилищ, электронных почт. Всевозможные методы

обучения мультипликации с помощью интернета.

Практика (6 часов).

Форма контроля: Беседа «Интернет».

4. Microsoft Office.

Теория (5 часов).

Рассмотрение программ от Microsoft Office. Углубленное рассмотрение программы Power Point.

Практика (8 часов).

Форма контроля: Контрольная работа «Microsoft Office».

5. Оборудование для съемок.

Теория (4 часа).

Изучение и настройка оборудования для создания мультфильмов.

Практика (5 часов).

Форма контроля: Практическая работа «Настройка оборудования».

6. Программы для создания мультфильмов.

Теория (4 часа).

Изучение программ для редактирования и создания мультфильмов.

Практика (5 часов).

Форма контроля: Проверочная работа «Программы для создания мультфильмов».

7. Мультфильм с Power Point.

Теория (5 часов).

Составление сценария, разработка мультфильма.

Практика (13 часов).

Форма контроля: Защита творческой работы «Мультфильм с Power Point».

### Учебно-тематический план

2-ой год обучения

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном кабинете и учреждений. Введение в курс: ознакомление с целями и содержанием курса.	2	0	2	Опрос
2	Изучение компьютера	2	6	8	Контрольная работа
3	Возможности интернета	2	4	6	Беседа
4	Microsoft Office	2	8	10	Контрольная работа
5	Мультфильм с Power Point	4	10	14	Защита творческой работы
6	Пишем сценарий, рисуем мультфильм	4	12	16	Защита творческой работы
7	Мультфильм в программе Movavi Video Editor	4	12	16	Защита творческой работы
<b>Итого:</b>		<b>20</b>	<b>52</b>	<b>72</b>	

### Содержание программы

1. Инструктаж по ОТ, ТБ и ППБ в компьютерном кабинете и учреждении.  
Введение в курс: ознакомление с целями и содержанием курса.

Теория (2 часа).

Форма контроля: Опрос «Правила поведения в компьютерном кабинете».

2. Изучение компьютера.

Теория (2 часов).

Программы и их назначения.

Практика (6 часов).

Изучение программ с помощью практических заданий.

Форма контроля: Контрольная работа «Слепой метод печати».

3. Возможности интернета.

Теория (2 часа).

Рассмотрение облачных хранилищ, электронных почт. Всевозможные методы обучения мультимедиа с помощью интернета.

Практика (4 часа).

Форма контроля: Беседа «Интернет».

4. Microsoft Office.

Теория (2 часа).

Поверхностное рассмотрение программ от Microsoft Office. Углубленное рассмотрение программы Power Point.

Практика (8 часов).

Форма контроля: Контрольная работа «Microsoft Office».

5. Мультфильм с Power Point.

Теория (4 часов).

Составление сценария, разработка мультфильма.

Практика (10 часов).

Форма контроля: Защита творческой работы «Мультфильм с Power Point».

6. Пишем сценарий, рисуем мультфильм

Теория (4 часов).

Составление сценария, разработка мультфильма.

Практика (10 часов).

Форма контроля: Защита творческой работы.

Мультфильм в программе Movavi Video Editor

Теория (4 часов).

Работа в программе Movavi Video Editor

Составление сценария, разработка мультфильма.

Практика (12 часов).

Форма контроля: Защита творческой работы

### **Планируемые результаты:**

- Получены духовно-нравственные, гражданско-патриотические, трудовое воспитание учащихся.
- Достигнуты необходимые условия для личностного развития, укрепления здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся.
- Сформированы представления о фильме как о произведении искусства.
- Сформировано целостное мировоззрение, которое соответствует

современному уровню развития и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира.

- Развита эмоциональные, артистические качества у детей средствами киноискусства.
- Развито творческое воображение и фантазия, композиционное мышление, художественный вкус.
- Сформированы практические умения и навыки работы на ПК;
- Сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- Сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

## Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

### Календарный учебный график

#### 1-ый год обучения

№ п/п	Число	Форма занятия	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Лекция	Техника безопасности в компьютерном кабинете. Информатика. Устройства ввода, вывода.	кабинет	Проверочная работа
<b>Изучение компьютера</b>					
2		Обучающая игра	Освоение компьютерной мыши. Правила пользования компьютерной.	кабинет	Практическая работа
3		Лекция	Клавиатура. Слепой метод печати.	кабинет	Самостоятельная работа
4		Обучающая игра	Освоение клавиатуры. Правила пользования при письме.	кабинет	Практическая работа
5		Практикум	Упражнения с заглавной буквой и точкой.	кабинет	Проверочная работа
6		Практикум	Письмо коротких слов и фраз.	кабинет	Проверочная работа
7		Обучающая игра	Упражнения на скорость печати.	кабинет	Практическая работа
8		Практикум	Печать текста под диктовку.	кабинет	Практическая работа
9		Лекция	Понятие файла и папки.	кабинет	Викторина
10		Презентация	Освоение программы Paint.	кабинет	Творческая работа
11		Практикум	Создание и редактирование рисунков в Paint.	кабинет	Практическая работа
<b>Возможности интернета</b>					
12		Лекция	Всемирная паутина. Понятие браузера и обзор интерфейса.	кабинет	Тестирование
13		Лекция	Электронная почта.	кабинет	Практическая работа
14		Практикум	Формирование писем и присоединение файлов к письмам.	кабинет	Практическая работа
15		Лекция	Облачные хранилища.	кабинет	Практическая работа
16		Презентация	Правила пользования облачными хранилищами.	кабинет	Практическая работа
17		Практикум	Загрузка и выгрузка рабочих файлов из облачных хранилищ.	кабинет	Практическая работа
<b>Microsoft Office</b>					



18		Лекция	Знакомство с Word. Изучение интерфейса программы Word.	кабинет	Проверочная работа
19		Практикум	Текст. Создание и редактирование текста.	кабинет	Проверочная работа
20		Практикум	Таблицы. Создание и редактирование таблиц.	кабинет	Проверочная работа
21		Практикум	Сохранение документов в папку.	кабинет	Практическая работа
22		Лекция	Знакомство с Power Point. Изучение интерфейса программы Power Point.	кабинет	Устный опрос
23		Лекция	Презентация. Создание и редактирование презентаций.	кабинет	Проверочная работа
24		Презентация	Освоение приемов создания и редактирования слайдов.	кабинет	Творческая работа
25		Практикум	Презентация. Создание и редактирование презентаций.	кабинет	Практическая работа
26		Защита проекта	Презентация. Подготовка и показ презентаций.	кабинет	Творческая работа
<b>Программы для создания мультфильмов</b>					
27		Лекция	Киностудия Windows Live, изучение интерфейса программы .	кабинет	Устный опрос
28		Практикум	Создание видео-файла в программе Киностудия Windows Live.	кабинет	Творческая работа
29		Практикум	Создание и редактирование видео-файла в Киностудии Windows Live.	кабинет	Творческая работа
30		Лекция	Movavi Слайд Шоу, изучение интерфейса программы .	кабинет	Практическая работа
31		Практикум	Создание видео-файла в программе Movavi Слайд Шоу.	кабинет	Творческая работа
32		Практикум	Создание и редактирование видео-файла в Movavi Слайд Шоу.	кабинет	Творческая работа
<b>Мультфильм с PowerPoint</b>					
33		Конференция	Создание мини-мультфильма с PowerPoint.	кабинет	Устный опрос
34		Конференция	Сюжет. Разработка и написание сценария для мини-мультфильма.	кабинет	Устный опрос
35		Практикум	Создание последовательных действий для мини-мультфильма.	кабинет	Практическая работа
36		Лекция	Виды персонажей. Подбор	кабинет	Творческая

			образов для персонажей.		работа
37		Практикум	Фон. Выбор и установка фона.	кабинет	Практическая работа
38		Лекция	Анимация. Анимация элементов и персонажей мини-мультфильма.	кабинет	Тестирование
39		Практикум	Работа над музыкальным сопровождением мини-мультфильма.	кабинет	Творческая работа
40		Лекция	Переходы. Подбор переходов для слайда.	кабинет	Практическая работа
41		Практикум	Оформление названия и фоновой картинки мини-мультфильма.	кабинет	Практическая работа
42		Практикум	Создание творческого проекта мини-мультфильм с PowerPoint.	кабинет	Практическая работа
43		Защита проекта	Представление творческой работы по созданию мини-мультфильма с PowerPoint.	кабинет	Творческая работа

**Календарный учебный график  
2-ой год обучения**

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма контроля
1		Лекция	Техника безопасности в компьютерном кабинете.		Практическая работа
<b>Изучение компьютера</b>					
4		Обучающая игра	Клавиатура. Печать на скорость		Самостоятельная работа
8		Лекция	Скриншот экрана. Правила создания и редактирования скриншота		Самостоятельная работа
9		Лекция	Архиватор. Как правильно заархивировать файл		Самостоятельная работа
10		Практикум	Тест «Что запомнил?»		Тестирование
<b>Возможности интернета</b>					
11		Лекция	Небезопасный контент в интернете		Устный опрос
12		Практикум	Полезные сайты		Устный опрос
13		Практикум	Полезные приложения		Устный опрос
<b>Microsoft Office</b>					
17		Практикум	Шрифты PowerPoint		Практическая

					работа
18		Лекция	Дизайн в PowerPoint		Самостоятельная работа
19		Лекция	Оформление презентаций		Практическая работа
20		Практикум	Создание и оформление документов		Проверочная работа
21		Практикум	Создание и оформление презентаций		Проверочная работа
<b>Мультфильм с PowerPoint</b>					
26		Лекция Практикум	Выбор темы проекта Подготовка материала		Устный опрос
27		Практикум	Создание презентации и фона		Практическая работа
30		Практикум	Настройка звукового сопровождения. Подгонка длительности кадров.		Практическая работа
31		Практикум	Монтаж		Практическая работа
33		Практикум	Подготовка в видеоформат		Практическая работа
34		Практикум	Титры		Практическая работа
35		Защита проекта	Защита творческого проекта		Творческая работа
<b>Пишем сценарий, рисуем мультфильм</b>					
37		Лекция	Примеры создания мультфильмов. Выбор темы проекта		Устный опрос
40		Конференция	План создания мультфильма Подготовка материала		Устный опрос
41		Практикум	Сценарий		Практическая работа
42		Практикум	Создание фона. Создание декораций.		Практическая работа
		Практикум	Разработка персонажей. Зарисовка.		Практическая работа
45		Практикум	Настройка звукового сопровождения. Подгонка длительности кадров. Титры.		Практическая работа
49		Практикум	Доработка недостающих деталей		Практическая работа
53		Защита проекта	Защита творческого проекта		Творческая работа
<b>Мультфильм в программе Movavi Video Editor</b>					
57		Практикум	Тест «МУЛЬТ»	2	Тестирование
58		Практикум	Программа для создания мультфильмов. Movavi	4	Практическая работа

			Video Editor		
59		Конференция	Тренировочные занятия в . Movavi Video Editor	4	Устный опрос
60		Практикум	Выбор темы проекта. План создания мультфильма. Подготовка материала. Создание фона, декораций, разработка персонажей	2	Практическая работа
61		Практикум	Работа в программе Movavi Video Editor	2	Практическая работа
62		Практикум	Защита творческого проекта	2	Практическая работа

Календарный учебный график (Закон № 273-ФЗ, гл. 1, ст. 2, п. 9).

Учебный год в МУ ДО «Дом творчества п.г.т. Шерловая Гора» начинается с 1 сентября, заканчивается 31 мая.

Учебный год делится по полугодиям.

**Продолжительность учебного года – 36 недель,**

- количество учебных дней –180.

**Количество групп – комплектов – 1.**

Продолжительность учебной недели: 5 дней;

- продолжительность занятий: 8-14лет занятия по 45 минут.

### Условия реализации программы

<b>Материально-техническое обеспечение</b>	<b>Информационное обеспечение</b>	<b>Кадровое обеспечение</b>
Дидактические игры для развития психических процессов, наглядные пособия, демонстрационный материал (индивидуальный, на каждого ребёнка)	Компьютеры, проектор, фотоаппарат, штатив, вспомогательные видео для обучения мультипликации.	Педагог ДО,

### Формы аттестации ЭТАПЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ

<b>№</b>	<b>Контролируемые знания и умения</b>	<b>Формы и приемы работы</b>	<b>Сроки проведения</b>
1	Диагностика знаний и умений учащихся	Тестирование, проверка знаний с помощью игровой викторины.	Октябрь
2	Корректирование знаний и умений учащихся	Тестирование и выявление недостающих знаний.	Ноябрь
3	Проверочная работа по усвоению полученных знаний	Практическая работа	Декабрь
4	Сформированность использования информационных технологий	Практическая работа	Февраль
5	Сформированность воображения	Практическая работа	Март
6	Способность логически мыслить	Практическая работа	Апрель
7	Определение итоговых результатов обучения	Практическая работа	Май

## **ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ:**

### **«Основы компьютерной графики»**

1. Практическая работа №1 «Клавиатурный тренажер».
2. Практическая работа №2 «Набор текста».
3. Практическая работа №3 «Работа в текстовом редакторе». (Приложение 2)
4. Практическая работа №4 «Работа с фрагментом текста». (Приложение 3)
5. Практическая работа №5 «Освоение приемов создания и редактирования текстовых документов». (Приложение 4)

### **«PowerPoint»**

6. Практическая работа №6 «Создание презентации и вставка слайдов и графических объектов».

### **«Создание мультфильмов»**

Создание мультфильмов на заданную тему.

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ:**

**Формы организации образовательного процесса:** очная, дистанционная, индивидуально-групповая и групповая;

**Формы организации учебного занятия** - беседы, игры, конкурсы, викторины.

**Педагогические технологии** - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности, технология образа и мысли, здоровьесберегающая технология и др.

**Дидактические материалы** – наглядные пособия по искусству, художественные фотографии, рисунки и иллюстрации, наглядный раздаточный материал по темам учебного курса (индивидуальный для каждого учащегося), электронные презентации по основным разделам программы, компьютерные программы.

Данная программа рассчитана на 2 года обучения.

**Алгоритм учебного занятия:** разминка, упражнения по теме, работа в компьютере, практическое занятие.

Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний. Критерии успешности определяются результатом участия ребят в конкурсах, викторинах и т.д.

На уровне аналитической работы происходит:

- процесс взаимного обогащения – педагог учит и учится сам от учащегося;
- понимание того, что нужно сейчас учащемуся (конкретно) в плане продвижения вперед.

При этом необходимо учитывать индивидуальный темп развития, осуществлять индивидуальный подход к каждому учащемуся.

## **Список литературы**

### **Нормативно-правовая основа:**

#### **ДООП основывается на следующих документах:**

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ (ред. от 30.12.2021г.) «Об образовании в Российской Федерации».
2. ФЗ с изменениями от 31.07.2020г. № 304 - ФЗ «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся.
3. Концепция развития дополнительного образования 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р)
4. Федеральная целевая программа «Развитие дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года».
5. Приказ Министерства Просвещения РФ № 533 от 30.09.2020г «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный Приказом Министерства Просвещения РФ № 196 от 09 ноября 2018 г.».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-Р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
8. Устав учреждения, локальные акты по образовательной деятельности.

### **Для педагогов:**

1. Баженова Л.М. В мире экранных искусств: книга для учителя начальных классов, воспитателей и родителей. – М., 1992.
2. Баженова Л.М. Изучение экранных искусств в начальной школе // Начальная школа.- 2016. №1.
3. Голованов В.П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования.— М.: Владос, 2004.
4. Горский В.А. Технология разработки авторской программы дополнительного образования детей // Дополнительное образование.— 2017, №1.
5. Дополнительное образование детей: сборник авторских программ/ред. сост. З.И. Невдахина.— Вып.3.—М.: Народное образование, 2007.
6. Дронов В. Macromedia Flash MX - «БХВ - Петербург, 2003.
7. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. - М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
8. Кино: Энциклопедический словарь. – М., 1987.
9. Киркпатрик Г., Питии К. Мультипликация во Flash. – М.: НТ Пресс, 2006.
10. Колеченко А.К. Энциклопедия педагогических технологий: пособие для преподавателей. СПб: КАРО, 2004.

11. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильмы руками детей: книга для учителя. – М., 1990.

12. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников// Начальная школа. – 2015, № 5.

13. Работа с «проблемным» фильмом в детской аудитории //Искусство в школе. – 2016, № 1.

14. Тверезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. – М.: Вильямс, 2006.

15. Усов Ю.Н. В мире экранных искусств. – М., 1995.

16. Экранные искусства в школе // Медиаобразование сегодня: содержание и менеджмент». Материалы международной научно-практ. конференции.- М.- Таганрог - Апатиты, 2002.

#### **Для детей:**

1. Асенин С.В Мудрость вымысла // Искусство. – М., 1983.

2. Баженова Л.М. Наш друг экран. Вып.1, 2 – М.,1995.

3. Бондаренко Е. А. Диалог с экраном. – М., 1994.

4. Бондаренко Е. А. Экскурсия в мир экрана. – М., 1994.

5. История лаборатории кино и кинообразования. – В кн. «История художественного образования в России – проблема культуры XX века» М.: РАО, 2003;

6. Фильм рождается из мыслей...// Искусство в школе. – 2018, № 6.

7. Чем фильм отличается от книги?// Искусство в школе. - 2018, № 2.



### Практическая работа №3 «Работа в тестовом редакторе» Содержание работы:

**Задание № 1.** Выбор гарнитуры шрифта, размера, стиля начертания шрифта.

Запустить Word, параметры страницы и абзаца оставить по умолчанию

Набрать следующий текст:

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*В текстовом процессоре Microsoft Word можно использовать знаки препинания и служебные символы: .. ,!! «» №№ ; ; % % :: ?? ( ( ) ) += \_ 0 @ @ # # \$ \$ ^ ^ & & \* \* // .. { { } } || < < > >*

Скопировать в буфер обмена первый абзац. Для этого:

- Выделить его мышкой;
- Нажмите кнопку **Копировать** на панели инструментов **Главная**.
- Другой вариант – через контекстное меню – **Копировать**.

Выполнить вставку содержания буфера обмена на новую строку. Для этого:

- Щелкнуть мышью в конце набранного текста, курсор начинает моргать за пределами последнего предложения;

- Нажать Enter. Курсор перемещается на новый абзац. Содержание буфера обмена воспроизведено так, где моргает курсор;

- Нажать кнопку **Вставить** на панели инструментов **Главная**
- Повторить эту операцию 9 раз.

Второй абзац вырезать в буфер обмена. Для этого:

- Выделить его, через контекстное меню – **Вырезать**
- Нажав сочетание клавиш **Ctrl V**, вставить второй абзац из буфера обмена в конец текста.

Выделив предварительно каждую строку, изменить размер шрифта:

- Через меню **Главная – Шрифт**;
- Либо в контекстном меню в окне с раскрывающимся списком

Выделить все, что было набрано (через меню **Главная – Редактирование – Выделить все**) и установить для всего выделения шрифт 12.

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

*В текстовом процессоре Microsoft Word можно использовать знаки препинания и служебные символы: .. ,!! «» №№ ; ; % % :: ?? ( ( ) ) += \_ 0 @ @ # # \$ \$ ^ ^ & & \* \* // .. { { } } || < < > >*

Удалить строки, оставив только первые 4. Для этого выделить все, что нужно удалить и нажать Delete.

Оформить первую строку шрифтом Arial, вторую – Times New Roman, третью – Courier Cur, четвертую – Symbol.

Оформить первую строку полужирным шрифтом, вторую – курсивом, третью – подчеркнутым, четвертую – полужирным курсивом с подчеркиванием.

Сохранить.

***Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.***

*Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.*

**Практическая работа в текстовом процессоре Microsoft Word.**

€□□/[/Σ]/□□□(/{ @ /Σ)/(/@(/ /□()Σ))(/□Σ Μιχρoσoφt Ωoρδ.

**Практическая работа №4 «Работа с фрагментом текста»**

Открыть файл – Приложение для Пр. 1.docx

Весь текст оформить – шрифт **Arial**

1. Заголовок расположить в центре
2. Построить список (должен получиться список из 27 пунктов)
3. 1-й, 2-й , 3-й пункты – текст красным цветом
4. 4-й, 5-й – текст зелёным цветом
5. 6-й, 7-й– красная строка, отступ 1,5 см.
6. с 8-го – по 13-й – красная строка, выступ 1,5 см.
7. с 13-го по 15-й – отступ слева 3 см. текст жёлтым цветом
8. с 15-го по 20-й — отступ справа 5 см. текст синим цветом
9. с 20-го по 25-й пункт – межстрочный интервал полтора
10. 26-й и 27-й копировать и два раза вставить в конце текста
11. с 1-го по 14-й пункты – шрифт **Arial**, размер 16
12. с 15-го по 27-й шрифт **Times New Roman**, размер 14

Созданный назвать номером практической работы и файл сохранить в паке со своими документами.

## Практическая работа № 5 «Освоение приемов создания и редактирования текстовых документов»

Порядок выполнения работы:

1. Запустите программу Microsoft Word.
2. Создайте новый документ (Файл ⇒ Создать ⇒ Новый документ).
3. Установка полей и ориентация бумаги.

Выполните команду: Файл ⇒ Параметры страницы ⇒ Поля

Верхнее – 2 см.

Нижнее – 2 см.

Левое – 3 см.

Правое – 1 см.

Ориентация листа – книжная

4. Введите (без рамки) показанный ниже в рамке текст. Текст содержит один абзац, поэтому клавиша Enter следует нажать 1 раз в конце текста.

XX век. 1994-й год был годом, когда многие люди впервые услышали о сети Интернет. Этому предшествовало несколько этапов. 2 января 1969 года Управление перспективных исследований (ARPA), являющееся одним из подразделений Министерства обороны США, начало работу над проектом связи компьютеров оборонных организаций. В результате исследований была создана сеть ARPAnet. Но в отличие от ARPAnet, Интернет вырос из множества небольших, независимых локальных сетей, принадлежащих компаниям и другим организациям, которые смогли увидеть преимущества объединения друг с другом. Следующим этапом в развитии Интернет было создание сети Национального научного фонда США (NSF). Сеть, названная NSFnet, объединила научные центры США. При этом основой сети стали пять суперкомпьютеров, соединенных между собой высокоскоростными линиями связи.

5. Включите режим показа непечатаемых знаков, нажав на панели инструментов Форматирование кнопку



6. Разделите текст на 4 абзаца, нажав клавишу Enter.
7. Объедините 2-й и 3-й абзацы, установив курсор в конце 2-го абзаца и нажав клавишу Delete.
8. Вставьте в начало первого абзаца текст «§1». Для вставки символа § выполните Меню Вставка ⇒ Символ ⇒ выберите обычный текст ⇒ выберите нужный символ ⇒ Вставить.
9. Вставьте копию второго абзаца в конец текста. Для этого выделите второй абзац, Меню Правка ⇒ копировать. Установите курсор в конец текста и нажмите клавишу Enter. Выполните Меню Правка ⇒ Вставить. Убедитесь в том, что теперь Ваш текст состоит из 4 абзацев.
10. Удалите второй абзац, выделив его и нажав на клавиатуре клавишу Delete. Убедитесь, что ваш текст состоит из 3 абзацев.
11. Сохраните файл под своим именем на Рабочем столе, выполнив Меню Файл ⇒ Сохранить как ⇒ выбрать рабочий стол ⇒ в поле имя файла ввести свое имя ⇒ Сохранить.

